



Mousquetaires de l'Ombre

Le jeu de Cape et d'É.T.



Puissances du Nord



Puissances du Nord

Bienvenue dans ce nouveau supplément numérique pour Mousquetaires de l'Ombre

Dans ce recueil consacré aux nations voisines, ou un peu plus lointaines, situées au nord du territoire de la couronne, puissances en devenir ou en délicatesse avec l'histoire, vous trouverez une nouvelle inédite, des aides et décors pour vous amener à faire évoluer vos Mousquetaires avec aisance dans des contrées encore malconnues du peuple de France en cette seconde moitié de 17^e siècle. Vous pourrez mettre en oeuvre tous ces décors au travers de deux scénarios inédits.

L'aventure éditoriale de Mousquetaires de l'Ombre peut être suivie grâce aux autres suppléments disponibles gratuitement sur le site (<http://www.phenix-edition.org/mdo>).

Dans un futur à la proximité variable, nous espérons pouvoir vous offrir d'autres supports propices à de belles aventures et quelques recettes pour cuisiner la limande.

En attendant, Gni ! heu... Bon jeu !

L'équipe MdO »

Direction Éditoriale : Xain, squatter...

Chef de Projet : Jean-Marc « Xain-phax » Dumartin

Auteurs : Mario Heimbürger, Jean-Marc Dumartin

Illustrations : Fred Boot, Gwenaël Houarno, sources internet

Mise en page : Jean-Marc Dumartin Éléments: Alexandre « Plantaxl » Labelle

Relectures et Conseils : Mario Heimbürger, Mithriel, Stephlong, Xaramis

Remerciements : aux relecteurs pour le temps consacré, à tous les Phénixiennes et Phénixiens (si si, il en reste), aux habitants d'Antonio Bay amateurs de cartographie, aux Bibliothèques Nationale de France, de Hollande et de je ne sais plus quel état U.S.

Aux barriques de vin et aux maîtres brasseurs qui oeuvrent pour que l'on se désaltère.

l'Europe

Rayonnante par ses dynasties régnantes, attirante comme une conquête, captivante comme une maîtresse mais aussi dure et directe, comme une épouse...

L'Europe est variée, proposant tout, de la barbarie aux cours les plus raffinées.

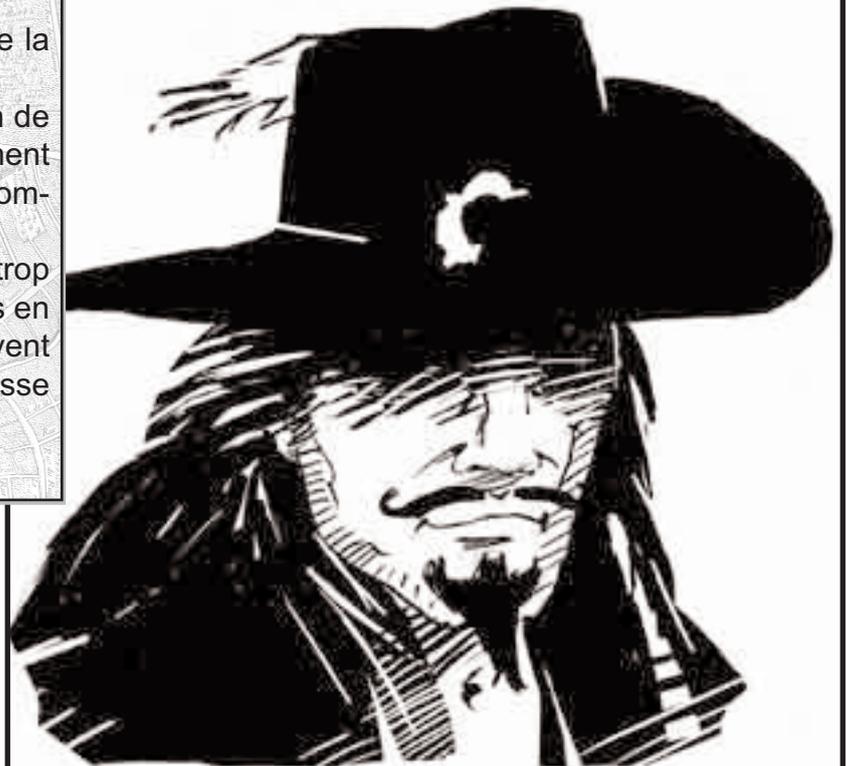
En ce siècle où même une déclaration de guerre se doit d'être effectuée élégamment et en suivant l'étiquette, les gens du commun vivent sans penser à l'avenir.

Le conflit franco-espagnol occulte trop souvent ce qu'il peut se passer ailleurs en Europe et les grandes famines arrivent bientôt sans que personne ne puisse encore s'en douter.

Sommaire :

Nouvelle: « Politique Fiction »	page 3
Contexte: « Au Nord, y'avait l'espagnol... »	page 5
Scénario: « Amsterdam Tabloïd »	page 25
Scénario: « Cavalcade dans la Capitale »	page 41

*Charles de Batz Castelmoré
d'Artagnan*



Politique Fiction

Passées les brumes de la Manche, le *Rochelais* aborde la mer du Nord sous un soleil timide, rudement bringuebalé par une houle soudaine et prononcée.

S'il n'est certes pas taillé pour la course, le bâtiment inspire le respect par les seize canons qui ornent ses flancs. Vêtu d'une lourde cape, capuchon rabattu, le chevalier Arnauld de Morency vient trouver le capitaine du navire, Auguste Colline, près de la barre.

- Mes respects du matin, capitaine.
- Les miens, mousquetaire. Tout se passe-t-il bien ?
- Oui, merci. Il n'y a que monsieur de Nérac qui s'est pris d'affection pour son bat-flanc depuis que la houle s'est levée. C'est un homme de la terre...
- Rassurez-le, monsieur de Morency, d'ici à ce soir la mer sera calmée et dans moins de deux jours nous toucherons Amsterdam.

Une semaine déjà que la délégation arpente le pont et l'entrepont du *Rochelais* et il faut bien avouer qu'à part pêcher à la traînée, les envoyés du Roi et de Mazarin n'avaient pas beaucoup d'occupations. La veille au soir, De Nérac avait quelque peu abusé du vin et de l'armagnac offert à la table du capitaine. Avec la houle qui s'était invitée peu avant l'aube, De Nérac avait été pris de nausées qu'il attribuait complaisamment au mal de mer. Ferdinand Claverie, troisième officier du bord et médecin, lui avait bien administré quelque pharmacopée à base d'anis, mais rien n'y faisait.

Quatre Mousquetaires, parmi les plus expérimentés, et l'évêque Tessier, choisi par le cardinal Mazarin, menés par le comte d'Estrades, premier lieutenant aux Mousquetaires de l'Ombre, accompagnaient le duc de Beaufort. La délégation devait rencontrer, dans trois jours, le Pensionnaire de Hollande, chef de la jeune république.

Le pouvoir des Provinces Unies était au courant du Grand Secret, au moins pour partie, depuis plus deux ans et il convenait maintenant de calmer tant les ardeurs que les convoitises. Les nombreuses captures effectuées avaient malheureusement laissé filer quelques bribes d'informations et il fallait à tout prix éviter que cela n'amène à une guerre supplémentaire en Europe. Et les différents états au courant mettraient certainement de la mauvaise volonté à croire que cet « équipage d'étrangers » refusait de mettre sa technologie au service de la France.

- Monsieur le Duc sur le pont !

Les hommes présents autour de la barre se raidirent avec ensemble, attendant l'arrivée de ce haut personnage.

- Bien le bonjour capitaine. Mousquetaire.
- Très heureux de vous voir sur le pont messire Duc. La houle ne gâche-t-elle pas trop votre journée ?
- J'ai connu pire en croisant au large de l'Afrique. Et puis, pourriez-vous la maîtriser ? demanda Beaufort en souriant. Mais, nous nous sommes rapprochés des côtes se me semble ?
- Si fait Monsieur. D'ailleurs, ce que vous distinguez dans le lointain sont les constructions d'Ostende. Que les vents nous restent favorables et nous toucherons Amsterdam dans deux jours.
- Espérons ne pas voir d'Espagnols croiser par ici conclut le Duc avant de redescendre sur le pont.

De fait, la journée se déroula pareillement aux précédentes, l'implacable roulis excepté. Le Chevalier de Manset et Benoît Fontvielle passèrent eux aussi l'après midi sur le pont tandis que l'évêque travaillait avec le Duc aux documents pour la rencontre.

La houle se calma jusqu'à disparaître peu avant le repas du soir et Louis de Nérac réapparut, chancelant et le teint blême. Il ne profita que très peu du repas et ne but pas de vin.

À la veille de toucher le port d'Amsterdam, le Duc de Beaufort réunit l'évêque et les Mousquetaires. Dans un court mais efficace exposé, il leur indiqua les points à ne surtout pas aborder avec l'autorité Hollandaise : la technologie parfois utilisée lors des traques, le nombre de Galériens évadés ou encore leur dissémination sur terre : « il ne faudrait pas que les Provinces Unies pensent pouvoir mettre la main sur un évadé hors de France. Tant qu'ils sont persuadés que les Galériens sont restés sur le territoire de la couronne, leur ambition sera sacrément freinée».

Les deux derniers jours de traversée ne furent troublés que par l'apparition d'une voile à quelques milles. La crainte de tomber sur un navire ibérique au large des Pays-Bas Espagnols était toujours présente, mais il n'en fut rien. Le navire inconnu traça sa route vers l'ouest.

L'arrivée dans la baie d'Amsterdam et la vue du port furent une surprise pour les membres de la délégation. Même en étant prévenu, le spectacle de l'immense ouvrage de terrassement et de maçonnerie qu'était la digue principale, ses écluses aux portes impressionnantes, était sidérant. Comme par la suite les nombreuses constructions sur pilotis, et en entrant au port, l'impression que la ville rampait sur la mer.

Le Duc de Beaufort, l'évêque Tessier et les Mousquetaires de l'Ombre furent accueillis avec discrétion par les autorités principales de la ville puis conduits dans le tout nouveau et encore inachevé « Stadhuis », siège en devenir des institutions.

Dans la salle d'honneur, les français eurent enfin l'honneur d'être présentés au « Pensionnaire » de Hollande, entouré lui aussi de cinq autres personnes. C'était un homme dans la force de l'âge, solidement constitué et duquel émanait une énergie à peine croyable, encore supplantée par l'intelligence qui transparaissait dans son regard d'eau.

François de Bourbon et le chef de la république des Provinces Unies se jaugèrent un instant avant que chacun ne présente les autres membres des délégations présents. Alors qu'il introduisait tour à tour l'évêque et les mousquetaires, le Duc de Beaufort n'avait plus en fait qu'une seule idée en tête :

« Ce n'est pas du tout le débonnaire qui nous était annoncé... Comment vais-je pouvoir enrober tout ça et lui faire avaler nos fariboles... Il ne semble pas homme à se laisser endormir... Cela va être plus dur que prévu... »



*Au Nord, y-avait l'espagnol...
Au Sud, l'espagnol aussi...*

(sur un air connu dans environ 330 ans...)

« Bien le bonjour Mousquetaires ! Je suis André-Camille de Montcreux, comte de Listrac.

Bien, je vois que nous nous connaissons, pour certains d'entre vous tout du moins. Je suis bien aise de me retrouver à nouveau en ces lieux pour apporter un peu de mon expérience à de vigoureux jeunes gens comme vous. Et puis les caves de Maurepas sont si bien... fournies... Ha ha...

Humm, bien, à la demande du Cardinal et de votre capitaine, le duc de Beaufort, me voici prêt à vous instruire sur ce qui se passe au nord de notre royaume. Fort bien, nous allons donc pouvoir commencer. Prenez place je vous prie et laissez moi humecter ma gorge de ce vin de Porto qui me semble si doux... D'ailleurs, tant que nous en sommes à parler des délices dignes des bacchanales, savez vous que plus nous allons vers le nord de notre pays, et vers les contrées Celtes, plus le divin breuvage est remplacé par la bière ? Cette, heu, boisson qui ne sied guère à des gentilshommes est pourtant très en vogue chez nos voisins anglais ou dans les Pays-Bas Espagnols... mais tel n'est pas notre propos n'est-ce pas ?

D'ailleurs, je m'aperçois que devant une aussi noble assemblée, j'ai toujours autant de mal à débiter mon exposé. Heureusement, ce vin de Porto est un pur délice...

Je suis donc présent devant vous pour vous entretenir des contrées qui sont juste au nord de notre bon royaume de France.

Et pour débiter, je vais bien entendu vous parler de ce que l'on appelle encore les Pays-Bas Espagnols et qui depuis presque dix ans se résume à la Belgique.

Comment ? Non, je ne vais pas vous raconter par le détail le traité de Westphalie de 1648, cela serait fastidieux et somme toute, inutile.



La Belgique (Pays Bas Espagnols ou Pays Bas du Sud)

Lorsque la couronne Espagnole hérite par alliance des Pays Bas au milieu du XVe siècle, ils se composent de la Belgique, la Hollande (aujourd'hui « Provinces Unies ») et le Luxembourg. Comme nous le verrons plus tard, la Hollande se débarrassera de cette tutelle au terme de quatre-vingts ans de guerre et, de nos jours, l'Espagne règne sur le seul cadre territorial de la Belgique.

À notre époque encore, les frontières de cette Belgique varient au gré des batailles gagnées ou perdues entre les Espagnols de Philippe IV et nous. La frontière nord avec les Provinces Unies étant fixée depuis presque dix ans.

Il faut bien dire que les points vitaux de cette guerre dans la région sont principalement composés par les villes. Dans les campagnes, le Belge se préoccupe peu de ce qui se passe et il n'y a que dans les territoires qui voient passer une troupe espagnole, et doivent l'entretenir, que le sentiment « anti » Couronne de France peut se faire sentir. Ce n'est pas directement dirigé contre nous d'ailleurs, mais les Belges combattent aux côtés des Espagnols car ils espèrent que ces derniers leur laisseront une plus grande autonomie. Mais nos ennemis d'outre-Pyrénées ne lâcheront pas comme ça. Il existe en Belgique un important commerce fluvial et malgré les rigueurs de la guerre, ils échangent aussi beaucoup avec les Provinces Unies et l'Allemagne du nord. Il peut aussi être intéressant de noter que les Espagnols taxent lourdement l'industrie de la laine en Belgique. Depuis que les Hollandais ont pris le contrôle de l'embouchure de l'Escaut, le port d'Anvers se meurt mais cela n'empêche pas les Belges de toujours

recevoir des laines de haute qualité venant d'Angleterre qu'ils transforment au prix fort. Et puis n'oublions pas le commerce de la bière qui est en train de s'étendre à tout le nord de l'Europe et qui semble très rentable. Mais je vous le disais, la bière n'est pas une boisson digne de gens bien éduqués. Ce petit vin de Porto par contre... Humm, un vrai délice. Bien. Pour être complet, au fur et à mesure de vos pérégrinations dans le pays, faites bien attention à la langue, c'est le plus sur moyen de vous trahir. Si une grande partie sud du pays de Belgique parle le français, ce n'est pas le cas dans le nord et l'est.

Mais pour poursuivre, il serait peut être plus indiqué que je vous parle de quelques cités de ce pays. Cela ne peut pas faire de mal de savoir où l'on met les pieds.

Humm, ce vin est un réel délice... Je me répète n'est-ce pas ? Mais à cette allure il va falloir que j'explique la théorie de l'évaporation à votre maître de cave.

Bien, pour débiter ce périple en territoire espagnol, laissez-moi vous parler de Mons.

Mons

Cette cité, en plein centre sud, est un point stratégique sur les routes commerciales entre la France et les Provinces Unies ou encore avec l'Allemagne, aussi rien d'étonnant à ce qu'elle fut souvent le théâtre de



batailles et l'objet de convoitises. C'est quand même aujourd'hui une bourgade de plus de 20 000 habitants dont les manufactures de draps font toujours la richesse. Mais l'ensemble du commerce y est florissant, de gros marchés de blé et de vin s'y trouvent, pas aussi bon que ce Porto mais... Bref, la ville de Mons est intéressante pour vous car l'armée espagnole n'y a pas de pied-à-terre, la cité est quasiment libre, en apparence du moins. Et puis, je ne sais si c'est toujours le cas, mais à l'hostellerie de Sainte Waudru, vous devriez pouvoir trouver maître Lebuches. C'est un brasseur hors pair, pour qui peut se targuer d'apprécier la bière, un hôtelier généreux et avant tout un fidèle de la couronne de France. Il n'entend rien à la politique et ne sait rien du grand secret mais vous pouvez compter sur son aide pleine et entière. D'autant que son hostellerie est la plus cotée de la ville, cela facilite la centralisation des bruits qui courent. Il se murmure aussi que, dans le quartier des halles, se trouve une faction de représentants jésuites mais là, je ne saurais vous en dire plus.

Namur

Un peu plus à l'ouest, sur la rivière Meuse, se trouve la ville de Namur. Vous trouverez là, messieurs les mousquetaires, l'une des dix places fortes les plus convoitées d'Europe. Imaginez une citadelle sur trois paliers, dont le dernier domine encore la rivière de plus de cent mètres et n'a pas vingt ans ! Et une ville développée en conséquence avec pas moins de quatre enceintes fortifiées successives érigées au fur et à mesure de l'accroissement de la population... Namur est une ville riche, combattant aux côtés de l'espagnol pour garder sa tranquillité et accroître son autonomie. On y trouve d'importantes tanneries, coutelleries, des brasseries et la cité dispose même d'un atelier de frappe monétaire.



Forcément, cette ville n'est pas le meilleur endroit pour des mousquetaires du Roi de France, néanmoins, vous trouverez au premier étage du Beffroi de Namur,

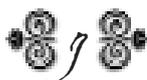
EN GARDE !

Cet épisode se passe à Namur... Les personnages arrivent à Namur et ne peuvent entrer en ville. La milice et l'armée gardent les portes de la ville fortifiée et contrôlent scrupuleusement les entrées comme les sorties. Un gros homme aux vêtements maculés de terre aborde les PJ et leur avoue avoir remarqué leur embarras et le fait qu'ils soient étrangers. Il finira par leur proposer un moyen plus discret d'entrer en ville et d'en sortir : il offre de mener les personnages par un passage souterrain (creusé par son équipe de terrassiers sous prétexte de consolidation des fondations d'un mur au sud ouest). Pour une pièce d'argent par personne, il garantit un passage sans encombre. C'est bien évidemment un piège, mais sous sa fausse bonhomie, la crapule dispose d'un réel pouvoir de persuasion. Toutefois il a vu trop gros. Lui et ses deux sbires ne sont pas de taille. Résigné, il dispose en effet d'un moyen d'entrer en ville en toute discrétion.

2 Brigands
Corps : 5 Esprit : 4 Santé : 10 Superbe : 8
Dé Encaissement : 1d6
Bagarre : 1d10 Filoutage : 1d10
Autres aptitudes : 1d6
Ils disposent de gourdins (solides) et de couteaux.

Le Gros
Corps : 4 Esprit : 6 Santé : 8 Superbe : 12
Dé Encaissement : 1d4
Comédie et Jeux : 1d12 Filoutage : 1d8
Autres aptitudes : 1d6
Il est peureux et obséquieux

un artisan copiste qui est un ancien Bénédictin. Amilcar Loisiel, c'est son nom, est au courant d'une partie du grand secret, il est en quelque sorte les yeux et les oreilles du cardinal Mazarin dans Namur. La qualité de son travail l'amène souvent à côtoyer la noblesse, belge ou espagnole. Comment ? Le beffroi, dites-vous ? Ha oui, on l'appelle aussi tour Saint-Jacques, c'est la tour principale de la troisième enceinte, vous ne pouvez pas la manquer, elle fait encore une vingtaine de mètres de haut.



Au Nord, y'avait l'espagnol...

Évitez de loger dans toute auberge ou hôtellerie de Namur, le moindre faux pas vous trahirait tellement les tenanciers sont à la solde de l'ennemi, sans compter les espions qui surveillent les échanges commerciaux.

Liège

Restons sur la Meuse si vous le voulez bien et allons jusqu'à la confluence de la Légia pour que je vous parle de la ville de Liège. Bien, abordons cette ville de Liège qui, en plus d'être une ville inévitable du commerce fluvial est aussi incontournable sur la route de l'Allemagne par les voies terrestres.

C'est une ville étrange : d'un coté on y exploite la houille et d'un autre, les artisans se sont fait une spécialité de transformer l'or, l'émail, l'ivoire, le laiton et d'autres matières précieuses. Sans compter bien entendu avec le commerce qui est florissant et délivre moult produits sur les quais des deux rivières. On y fabrique également des meubles très prisés.

Cette grande cité est relativement épargnée par les Espagnols. On commence à se rapprocher de l'Allemagne et des Provinces Unies, et les profits commerciaux sont trop importants pour risquer de les faire chuter par des préoccupations militaires. Néanmoins, chaque nation entretient ses pions dans la cité.

Si vous passez par **L i è g e**, Mousquetaires, vous pourrez faire halte en l'église abbatiale de Saint-Jacques. Le père supérieur Alwin ne parle pas très bien le français mais il nous est fidèle. De même, sur les quais de la Légia, la *taverne du Lombard* est tenue par deux frères, Jean et Jacques van Multius. Tous deux

sont des agents recrutés par les émissaires du Cardinal mais ils ne sont pas au courant du Grand Secret. C'est une ville somme toute assez tranquille, où l'activité ne s'arrête jamais vraiment, en tout cas sur le port et les quais, et où vous devriez pouvoir facilement circuler, pour peu que vous ne parliez pas et sachiez rester un minimum discret.

Bruxelles

Bon, si jamais vos voyages doivent vous amener plus au centre du pays, il y a peu de chances que vous évitiez la ville de Bruxelles. C'est une bonne ville pour nous, si je puis m'exprimer ainsi. Les notables et la population détestent les Espagnols et en particulier les gouverneurs qui s'y sont succédé en entraînant ce que l'on peut appeler la décadence de la cité. L'oppression de l'envahisseur ne fait qu'accroître ce sentiment.

Jusqu'à l'arrivée des Espagnols, Bruxelles connaissait un essor économique certain. Située sur la grande route commerciale Cologne-Boulogne et reliée aux deux plus grandes régions du pays par les routes des portes de Namur et de Flandre. C'était jusqu'à récemment encore la cité des métiers de luxe, tapissiers, orfèvres ou fabricants d'objets en cuir. La ville était aussi un grand



pôle d'études et concentrait de nombreux savants. Tout cela fut balayé par l'arrivée des Espagnols.

nuit, comme ça, juste parce que vous êtes français. Mais ne croyez pas que tout danger soit écarté en ville, il n'en est rien.

L'ennemi entretient tout de même une petite garnison de six à sept cents hommes et a mainmise sur les églises. Une lutte continue oppose les différentes corporations, très puissantes, et l'envahisseur pour assurer la sécurité dans les rues.

Nous disposons de quelques contacts dans Bruxelles. Deux ou trois patrons d'auberge, un forgeron, un maroquinier, trois ou quatre marchands ambulants - très intéressant parfois les informations qu'ils glanent sur les marchés. Nous avons aussi un officier municipal et deux médecins qui étoffent notre réseau de Bruxelles. Cette ville peut être une très bonne étape de repos pour vous messieurs.

Allons, laissez moi le temps d'éviter à ce pichet de prendre un coup de chaleur et j'en terminerais avec ces Pays Bas du sud en vous parlant de la ville de Bruges.

Bruges

Voici ! La ville de Bruges, dans le nord-est du pays, est déjà en soit une curiosité. Imaginez messieurs, une ville située assez loin à l'intérieur des

terres et pourtant « port de mer ». Oui c'est ainsi et c'est avec acharnement qu'ils maintiennent cette position. Quand l'ennemi leur ferma l'accès à la mer en interdisant la navigation sur la dernière portion du Zwin, et bien les Brugeois envisagèrent puis réalisèrent le creusement d'un canal jusqu'à la ville côtière d'Ostende. Près de dix ans d'efforts pour que la ville

EN GARDE !

Le très fort trafic fluvial convoie des fortunes en matériaux et matières diverses. Qu'il s'agisse d'étoffes ou de houille, de viande sur pieds ou de céréales, pour peu que le marinier fasse office de poste et transporte quelques valeurs ou payement pour un client et il est aisé de comprendre que les bateaux sont parfois des cibles idéales pour divers malandrins cherchant argent facile.

À l'abordage !

Ce cri lancé depuis la berge, quelques dizaines de mètres plus loin, précède de peu l'assaut que lancent cinq brigands en direction d'un lourd chaland dont les deux chevaux de halage prennent un repos bien mérité. Le Marinier n'est pas seul à bord : il est aidé par un matelot à tout faire et par le palefrenier, qui réside aussi à bord. Malgré cela, l'affaire est entendue, les trois hommes vont se faire dépouiller et peut-être même assassiner si les PJ n'interviennent pas. S'ils s'engagent dans l'affrontement, alors cela tourne court, les canailles ne sont pas de taille et s'enfuient lâchement aux premières blessures reçues.

Le patron ne pourra pas donner grand-chose mais il estime sa cargaison (étoffes et pavés de bois) à sa juste valeur ; il remet aux personnages un document frappé du sceau de son bateau et de la guilde des bateliers, qui leur permet de voyager gratuitement sur les canaux au nord de la Meuse. Il peut aussi leur donner des provisions pour trois ou quatre jours.

Cet épisode peut prendre part n'importe où et n'importe quand à condition que l'on soit près d'un canal ou d'un cours d'eau navigable.

5 Brigands

Corps : 5 Esprit : 4 Santé : 10 Superbe : 8

Dé Encaissement : 1d6

Bagarre : 1d8 Filoutage : 1d12

Autres aptitudes : 1d6

Ils sont plutôt couards et ne disposent que de gourdins (solides) et de couteaux.

Vous pourrez quand même trouver dans la cité quelques auberges qui vendent (fort cher ma foi) de vrais bons vins de chez nous. Dans ce pays de bières et autres breuvages peu recommandables, c'est à ne surtout pas manquer. Ceci étant, la population, même si elle ne se précipitera pas dans les rues pour vous aider, tout Mousquetaires que vous soyez, ne vous dénoncera pas aux Espagnols. Il se peut même qu'en poussant une porte cochère vous trouviez un abri sur pour la



Au Nord, y'avait l'espagnol...

redevienne un port digne de ce nom. Et croyez-moi Mousquetaires, les gréments que j'y ai vu le confirment. Lorsque les troupes de notre bon Roi Louis XIII entrèrent en guerre contre l'Espagnol en Flandres, Bruges reprit aussitôt tout ce qu'elle pouvait comme autonomie. Et la population est toujours dans cette démarche. Bon, ils ne seront pas forcément très bien disposés envers vous car la guerre entre la France et l'Espagne dans cette région empêche quelque peu la reprise du commerce, mais s'il est un endroit pour entrer dans le pays par la mer et assez discrètement, c'est bien de Bruges qu'il s'agit.

Les habitants et compagnies de commerce ont décidé de construire un grand bassin pour accueillir encore plus de navires. Ce fut notre chance, nous avons placé des hommes à nous sur le chantier. Le Maître architecte Marex ainsi que plusieurs compagnons charpentiers et maçons. L'église est active mais c'est dans une petite chapelle juste en dehors de la ville, à l'ouest, sur le canal, que vous trouverez le père Guiboult. Il est au courant du Grand Secret et prétend même avoir déjà vu un Galérien.

Quelle matinée messieurs les Mousquetaires ! Si nous allions nous livrer à quelques plaisirs de la table avant de reprendre tantôt ? J'ai encore tellement de choses à vous dire...

La Hollande (Provinces Unies)

(voir aussi le livre de base MdO, page 5)

Bien. J'espère que ces agapes ne nuiront pas à votre bon entendement...

La Hollande, vous ai-je dit, bon ? Bon, bon, alors...

Bien, savez-vous messieurs les Mousquetaires, que les Provinces Unies, comme il convient de les appeler, n'ont négocié leur paix avec l'Espagne qu'il y a dix ans seulement ? Philippe IV d'Espagne pensait utiliser les premiers troubles politiques en France en 1647 pour augmenter l'effort de guerre contre nous et il ne voulait plus de ce second front. Donc, juste avant le traité de Westphalie auquel il refusa de participer, le roi d'Espagne signa l'accord de paix avec la Hollande. Il était tellement pressé qu'il leur accorda le droit de fermer l'Escaut, condamnant ainsi Anvers. Fatale erreur : en fait le déclin que nous connaissons de l'Espagne en Flandres est directement lié au déclin d'Anvers.

Immédiatement, les Hollandais prirent le parti de faire d'Amsterdam le plus grand port d'Europe et tous leurs efforts allèrent



dans ce sens, jusqu'à la réussite. Cela fut foudroyant. Les Provinces Unies sont aujourd'hui la première marine du monde... que cela plaise ou non aux Anglais...

Le territoire hollandais, il faut bien le comprendre, était sous domination espagnole depuis plus de 150 ans. C'est l'hostilité du roi d'Espagne d'alors (Philippe II) envers les protestants qui déclencha une guerre qui devait durer environ quatre-vingts ans, jusqu'en 1647.

Et bien me direz-vous, voici un allié potentiel intéressant. Et bien non, les Provinces Unies se tiennent rigoureusement hors de la guerre qui nous oppose à l'Espagne. Elles s'engagent dans une période de prospérité et ne comptent pas la compromettre pour nous. Leurs navires sillonnent toutes les mers du monde et ramènent de partout des richesses sans cesse grandissantes. Leur « compagnie unifiée des Indes orientales » est une mine d'or et leur a permis de prendre pied à Colombo, Java ou encore Bornéo, aux Célèbes et aux Moluques. En Nouvelle France bien sûr ils sont aussi présents comme vous le savez, n'est-ce pas ? Ô bien sûr, ils ne dédaignent pas de couler un espagnol au large, loin de tout, mais ils ne s'engageront pas.

Au nom du Roi, le Cardinal Mazarin a pris contact avec leurs autorités et leur position est limpide. Ils ne s'immisceront pas entre nous et les Espagnols mais sur mer prêteront une inattention totale envers les navires français.

Le Cardinal a aussi pris contact avec le responsable de leur église calviniste, imaginez ce qu'il a pu lui en coûter. Hum, il ressort de cela que dans les provinces du Zeeland, de la Hollande du Sud et de la Hollande du Nord (Amsterdam), des récits sporadiques se font l'écho d'apparitions curieuses ou « diaboliques », toujours dans les régions portuaires à fort trafic et lointaines destinées. Nous ne savons que penser de ça, si ce n'est le fait que la chasse aux Galériens risque un de ces jours d'entraîner les vaillants Mousquetaires que vous êtes

en des territoires bien plus dangereux et plus éloignés que la Nouvelle France.

Sachez enfin que dans toutes les provinces du littoral des

Provinces Unies, les gens ont un esprit très commercial et que tout ressentiment dû à la nationalité ou même à la religion s'efface souvent devant l'intérêt financier d'une opération.

La Hollande, messieurs, est aujourd'hui

le premier centre commercial, industriel et financier d'Europe. C'est aussi là que se fabrique actuellement le meilleur acier, pour les armes ou les canons. Bien entendu, c'est un pays où personne ou presque ne parle le français...

Maintenant, avant de vous présenter quelques cités de ce pays où foisonnent brasseurs et buveurs de bières, permettez-moi de rendre honneur à ce vin si fruité qui me désaltère si plaisamment.

Bien, je vous parlais tout à l'heure des provinces côtières et bien laissez-moi commencer par la province du Zeeland.



Le Zeeland

C'est une province très « maritime », composée de quatre ou cinq grandes îles, parcourue de nombreux chenaux et canaux et dans laquelle se trouvent une multitude de villages et petites villes, quasiment toutes étant également des ports. Comprenez bien que c'est là un endroit idéal pour joindre ou quitter la Hollande en toute discrétion. Le commerce n'y est pas en reste mais c'est avant tout la pêche qui est développée. Si besoin, vous trouverez là des marins ou pêcheurs assez larges d'esprit pour risquer quelque voyage en toute discrétion.

Goes

Au centre de la Province, la ville de Goes est une petite exception. Ville fortifiée et dotée d'un port de commerce, elle maintient aussi une garnison plutôt volumineuse pour la province. De nombreux artisans et marchands sont établis à Goes. L'un d'eux, le maître meunier Verlanjd est quelqu'un sur qui vous pourrez compter si d'aventure vos pas vous mènent là-bas. Mais n'attendez toutefois rien de plus que le gîte et le couvert.

Baarland

Ce village ne serait pas

d'un grand intérêt si à l'ouest de celui-ci ne se trouvait le château Hellenburg. Il se trouve que le bailli des lieux appartient à la famille von Hausen, cousine par alliance des de Maisonneuve dont le plus jeune fils est officier aux ordres de Turenne. Ce qui fait, Mousquetaires, que vous trouverez certainement là un lieu de repos tout indiqué.

Quittons le Zeeland pour remonter vers la province d'Utrecht, dans le centre du pays.

Utrecht

Voici une ville fort intéressante qui, bien que loin de la mer, pourrait attirer nos chers Galériens. En effet, dans cette cité se tiennent au moins quatre foires annuelles, autant dire qu'il y a perpétuellement de l'animation, du monde et du mouvement. On n'y compte plus les églises, signe de prospérité, et même deux cathédrales, des couvents et les maisons de presque toutes les corporations. Les

EN GARDE !

À Utrecht, la luxueuse et cosmopolite ville commerciale, nos mousquetaires cherchent à contacter de Nicolas van Baden, recommandé par le comte de Listrac. Le lettré reste introuvable. Tant à son travail (à la grande bibliothèque) qu'à son logement, les gens restent sans nouvelles.

1 - Il n'est pas venu travailler depuis près de quatre jours, cela ne lui ressemble absolument pas
2 - Sa logeuse ne l'a pas vu rentrer depuis au moins trois jours, elle arrive parfois... Cette petite Wilma est si jolie...
3 - une courte enquête permettant de localiser Wilma, elle non plus n'a pas revu Nicolas depuis trois jours. Elle est très inquiète. Elle sait seulement que son fiancé avait rendez-vous trois soirs plus tôt avec Kilman, un clerk de notaire, au Fossülh, une auberge permanente près des sites des foires.

Le fameux Kilman est en fait un homme de main travaillant pour renseigner le duc d'Aguillar du Quercy sur tout ce qui pourrait avoir trait à des affaires françaises. Les fréquents courriers de Nicolas vers la France et Maurepas le firent désigner pour être sévèrement interrogé par les hommes du Duc.

Kilman, sous la contrainte, pourra renseigner les PJ. Si l'homme de main meurt, le patron de l'auberge sait seulement qu'il allait et venait entre ici et la zone sud des foires. Localiser Nicolas sera plus long. Nicolas est actuellement détenu dans un entrepôt appuyé aux remparts Sud. Il est interrogé, menacé et frappé par quatre miliciens.

À vous de régler la progression de l'enquête en fonction de la résistance que vous souhaitez donner au jeune homme. Rappelez-vous qu'il ne s'agit là que d'un homme de lettre. En fonction de la durée mise par les PJ à le retrouver, choisissez aussi ce que Nicolas lâche comme information sur le grand secret (il sait que le Galérion s'est écrasé, que des E.T. s'en sont échappés et qu'une compagnie spéciale les recherche).

4 Miliciens
Corps : 6 Esprit : 5 Santé : 12 Superbe : 108
Dé Encaissement : 1d6

Bagarre : 1d8 Escrime : 1d10 Gymnastique : 1d8
Autres aptitudes : 1d6

Ils sont plutôt sûrs d'eux mais ne risqueront pas leur vie outre mesure. Ils préfèrent la fuite.

Kilman : idem, sauf escrime : 1d6 et filoutage : 1d10

Selon vos envies et besoins, cette situation peut être déplacée et ses protagonistes remplacés par ceux qui se trouvent à l'endroit où vous le désirez.



des Provinces Unies, bien plus développées que chez nous, ont presque toutes leur siège à Utrecht et non pas à Amsterdam.

Depuis une vingtaine d'année, une très grande université y a vu le jour. Elle est



dotée d'une magnifique bibliothèque aux volumes rares et précieux. C'est aussi à Utrecht que fut signé le traité de « tolérance religieuse », ils sont là encore bien en avance sur nous.

Mais je m'égare, veuillez m'excuser. Que disais-je ? Ha oui, la bibliothèque. L'un des bibliothécaires, Paul Nicolas van Baden est dévoué à notre cause et initié quelque peu au Grand Secret. C'est un homme de toute confiance mais c'est aussi peut-être le seul appui que vous aurez dans la cité.

Si vous passez par cette cité, il vous faudra en outre faire attention si on vous aborde directement en parlant français. En effet, Utrecht abrite la résidence en exil du duc Philippe-Henry d'Aguillar du Quercy, un ennemi personnel du cardinal Mazarin. Quercy jouit d'une excellente réputation sur place, il entretient une garde personnelle d'une quinzaine de spadassins et, à ce que l'on en sait, une petite brigade d'espions. Si la politique ne l'intéresse plus, la vengeance est la motivation principale de sa vie.

EN GARDE !

Ce petit épisode est destiné à ce que vous puissiez poursuivre votre campagne en Europe du Nord même si l'un de vos joueurs vient à manquer à l'appel. Si vous jouez cet intermède avec tous vos joueurs, alors c'est un notable, membre du cabinet du Pensionnaire de Hollande qui a disparu. L'enquête est dans ce cas diligentée par le Père de Luine.

Amsterdam, son port, ses navires, ses trafics, sa pègre... Bienvenus !

Les PJ arpentent une partie du port à la recherche d'un prétendu Galérien, un homme décrit comme difforme et très rapide.

Les PJ sont attaqués par sept crapules. L'embuscade est bien rodée, ils attaquent avec filets, gourdins et couteaux. Au cœur de la bagarre, deux assaillants tombent dans le port avec un des mousquetaires (celui qui est absent bien sûr). C'est une ruse de dernier recours. Le personnage est maîtrisé puis hissé sur une barque camouflée sous les pontons. Il sera emprisonné à fond de cale d'un ancien navire de pêche à l'abandon dans la partie Sud-Est du port.

Tous les agresseurs fuient dès la disparition de l'un des PJ. Les bandits ne sont pas de grands bretteurs mais ils se déplacent avec une aisance totale sur ces docks encombrés. Il est quasiment impossible de les poursuivre à ce stade.

Cette bande frappe régulièrement des personnes d'apparence aisée et si possible étrangères. Ils tombent généralement sur des voyageurs en transit pour qui une petite rançon est payée avant que ne reparte le navire à bord duquel ils voyagent. Ils vont, ici, manquer de chance...

Le quartier du port entend toutes les langues et les mousquetaires pourront, en restant discrets, mener leur enquête. On peut dénicher des renseignements assez vagues sur la bande de kidnappeurs dans toutes les tavernes et auprès des dockers. Un coup de chance pourra aussi permettre de localiser l'un des agresseurs parmi les gens nom-breux qui s'agitent dans les environs.

Le cimetière de bateaux est vaste. Les épaves le disputent aux carcasses abandonnées, de la barque au caboteur côtier, du chaland au vaisseau de ligne.

Trouver le PJ ne sera pas forcément facile de prime abord. Certaines épaves sont à moitié immergées et nombreux sont les ponts vermou-lus.

Les affrontements ne seront pas évidents non plus, les kidnappeurs ont l'habitude d'évoluer sur ces surfaces glissantes, pentues et à la solidité hypothétique.

7 Kidnappeurs

Corps : 5 Esprit : 5 Santé : 10 Superbe : 10

Dé Encaissement : 1d6

Bagarre : 1d10 Gymnastique : 1d10

Autres aptitudes : 1d6

Ils sont agités et pas forcément très solidaires entre eux.

Amsterdam

Revenons sur les côtes pour découvrir la ville d'Amsterdam.

C'est un lieu qui bénéficie d'un tel trafic maritime que je ne serais pas étonné d'apprendre que nombre de Galériens aient réussi à s'embarquer sur les différents bas-sins de la ville. Des navires en partent presque tous les jours pour toutes les des-

EN GARDE !

Les PJ sont aux abords du quartier des diamantaires d'Amsterdam. La foule est dense comme il sied à une double rue marchande aux commerces aguichants, des étals sur la rue aux lointaines arrières boutiques.

Au voleur ! Au voleur ! Arrêtez-le !

Les PJ peuvent voir une poursuite se dessiner dans la foule. Un homme en habits bleus est aux basques d'un autre, lui en tenue grise. Ce dernier évolue avec une sacoche de cuir dans la main droite.

Le fuyard vient percuter le groupe de personnages joueurs. Dans l'affolement qui suit, le poursuivant arrive et tente de frapper le type en gris, il le loupe. Le « voleur » se relève et file à toutes jambes. L'homme en tenue bleue fixe les personnages puis disparaît lui aussi dans la foule.

Les PJ envisagent telle ou telle action lorsque l'un d'entre eux freine les ardeurs du groupe : il vient de trouver dans les replis de sa tenue, une sacoche de cuir. Ouverte, elle révèle près de cinquante diamants de 2 ou 3 carats chaque. Pourquoi le butin a-t-il été ainsi abandonné ? Et surtout, quelle attitude vont adopter les personnages face à ce résultat manifeste d'un vol ?

Il ne sera pas aisé de trouver une façon d'agir satisfaisante dans une ville étrangère dont ils ne connaissent rien. Les réflexions devront être rapides : non seulement il n'est pas prudent de déballer ce type de produits en pleine rue mais de plus un groupe d'hommes en armes fend la foule sans ménagements. À sa tête un homme entre deux âges richement vêtu. Très certainement le propriétaire des pierres.

Si les PJ veulent s'en assurer, le diamantaire n'hésitera pas à confirmer aux forces de l'ordre qu'ils sont bien ceux qui l'ont attaqué. Il lui faut des coupables pour pouvoir escroquer ses associés et la Compagnie Générale des Indes Orientales qui l'assure.

Vous pouvez gérer chaque situation selon votre bon vouloir. Action ou réflexion, bagarre ou discrétion... Les PJ peuvent bien entendu garder les diamants, cela fera de bons moyens de paiement (et puis d'Artagnan l'aurait bien fait).

Pour gérer des combats, utilisez des adversaires avec Corps et Esprit à 5 (ou 6 / 5) et ayant Escrime à 1d10 ou 1d12 (les miliciens)

tinations du monde. Les Provinces Unies disposent, je le répète encore, de la plus importante flotte commerciale du monde. Donc Amsterdam est un port mais pas seulement, c'est aussi l'un des plus grands chantiers navals d'Europe. C'est là que sont fabriquées les « flûtes », ces bateaux gros porteurs de commerce, et en série qui plus est ! Vous voulez imaginer les valeurs qui transitent par Amsterdam ? Et bien dites-vous qu'une flûte qui part pour les Indes rapporte généralement un chargement qui représente 300 à 400 fois l'investissement de départ. C'est

phénoménal. On y taille le diamant, on y transforme la soie, on y cote les épices, le sucre et le cacao ou le tabac, la ville est à la pointe de l'imprimerie. Amsterdam est considérée comme le centre financier du monde !

Et c'est aussi une ville de plus de 180 000 habitants, énorme, qui a accueilli quelques milliers d'anciens habitants d'Anvers, de riches marchands du sud de l'Europe ainsi que les populations juives chassées d'Espagne et du Portugal. C'est bien simple, au début du siècle la superficie de la ville a doublée en moins de dix ans.

Heu... Mais peut être que je vous ennueie messieurs... ? Non ? Merci de votre sollicitude. Laissez-moi aussi vous dire que très nombreux sont les huguenots français à avoir trouvé refuge à Amsterdam. C'est une ville plutôt tolérante mais c'est aussi une ville fortifiée par une enceinte de plus de huit kilomètres bordée

d e

EN GARDE !

Les personnages prennent le temps de visiter le Stadhuis. Le majestueux hôtel de ville est encore en cours d'achèvement et les couloirs de marbres peuvent voir leur succession prise par des échafaudages de bois. Ils peuvent aussi y venir quémander des renseignements auprès des services gérant la flotte commerciale de la ville.

Il y a quand même pas mal de monde, l'administration du Pensionnaire de Hollande y est déjà au travail, envahissant peu à peu les innombrables pièces de l'édifice. De détours de couloirs en enfillement de corridors, les PJ

finissent par se perdre dans l'immense édifice. Poussant une énième porte, ils tombent sur un cadavre. Le corps porte une grande trace de coup d'épée près du cou et est vêtu à la manière d'un huissier de l'hôtel de ville.

Comme fait exprès, au moment où les personnages sont penchés sur le corps, deux employés de l'administration franchissent la porte. Ils hurlent et partent au pas de charge chercher des hommes d'arme.

À votre charge, cher MJ, d'orchestrer la poursuite selon la durée et l'intensité qui vous convient. L'hôtel de ville est suffisamment vaste pour pouvoir faire errer les PJ quelques temps. Une cavalcade par les toits peut aussi s'avérer intéressante.

Ajustez le nombre de gardes à vos besoins

Les Gardes du Stadhuis

Corps : 7 Esprit : 5 Santé : 14 Superbe : 10

Dé Encaissement : 1d8

Tir : 1d10

Gymnastique : 1d10 Escrime : 1d12

Autres aptitudes : 1d6

Ils sont armés de pistolets et d'épées



vingt-six moulins.

Si vos voyages et occupations de mousquetaires vous amènent à Amsterdam, vous devriez vous fondre rapidement dans le paysage tant cette ville est cosmopolite. Une bonne partie de la population parle ou comprends le français et nous avons quelques sympathisants ou agents sur place.

Le maître architecte Lambert de Faucle par exemple, qui a en charge l'édification du nouvel hôtel de ville. Un chantier ouvert depuis presque dix ans et bientôt terminé. Colossal, rendez vous compte, l'édifice est bâti sur quelques 13 000 pilotis de bois ! Heu, bref, maître Faucle est un huguenot qui a gardé l'amitié de votre capitaine, le duc de Bourbon. Il est capable de fournir une petite équipe d'hommes décidés si le besoin est important. Les lois de tolérance religieuse ont permis à une petite église catholique de s'implanter dans le quartier du Jordaan. Père Éricart de Luine, le prêtre en place, a été choisi directement par le cardinal Mazarin. Nul doute que vous trouverez là une congrégation réduite mais apte à vous aider efficacement. Le père de Luine est initié du Grand Secret, même s'il le refuse : c'est un homme très dogmatique. Ces personnes pourront vous mettre en relation avec plusieurs de nos « agents » solitaires disséminés dans la cité.

Groningue

Pour terminer cette journée, laissez-moi vous faire connaître la ville de Groningue, la grande ville la plus au nord des Provinces Unies.

Groningue est un cas particulier, la ville mais aussi la province du même nom. En effet, l'une comme l'autre sont régies par des lois distinctes du reste des Provinces Unies, et des règlements propres. Ainsi régie par sa propre administration, la ville est devenue une puissante entité commerciale.

Vous savez ce que je pense de la bière... Et

bien cette... boisson est pour beaucoup dans la fortune de la ville de Groningue. Cette ville du nord nous est en fait assez inconnue. Nous n'avons pas

EN GARDE !

Les PJ suivent les traces d'un Galérien depuis une bonne journée. La piste les amène aux abords de la ville de Groningue et il semble que ce soit là sa zone de résidence. C'est aussi dans cette région que les personnages savent pouvoir trouver des passeurs pour traverser clandestinement vers le Danemark.

Il faut donc mettre la main sur cet évadé et ce, en toute discrétion, la région étant clairement hostile.

Ville commerciale de grande importance, Groningue abrite un quartier où la vie ne s'endort jamais complètement. La ville dispose aussi de très importantes brasseries et une frange non négligeable de la population en porte sur elle les preuves.

Il y a effectivement un Galérien à Groningue. Il s'agit d'un Gya-Esh Kolb qui cherchait à fuir toujours plus au nord mais qui n'a pu vaincre son attirance pour l'alcool terrien. Il ingurgite journalièrement de grosses quantités de bière, directement à la source. L'alcool ne le saoule pas mais lui procure à fréquence régulière l'équivalent d'orgasmes chez un humain. Il n'évolue qu'avec des ivrognes aux facultés diminuées qui ne risquent pas de s'étonner de son apparence. Le Galérien parle la langue locale avec un accent rocailleux épouvantable mais il arrive à se faire comprendre.

Procéder à son arrestation ne sera pas de tout repos. Une fois localisé, il reste une force de la nature et n'a aucunement l'intention de se laisser enfermer à nouveau.

Serré de trop près, il se réfugiera dans une des brasseries.

Acculé, il y mettra le feu et fuira vers le nord-est. Il y a 80% de chances pour que le stratagème fonctionne et que les PJ soient persuadés que le Galérien ait péri dans le sinistre. Sinon, les personnages pourront reprendre la poursuite mais les traces sont extrêmement ténues.

Le Galérien

Gya-Esh Kolb standard, LdR p36.

réussi à y prendre de contacts ou à y installer quelqu'un. La population est assez fermée et ne reconnaît comme religion que le calvinisme. Mais nous ne pouvons nous empêcher de penser que c'est aussi une région qui peut abriter des Galériens en transit. Depuis cette province, il est facile de trouver des embarquements directs ou des passeurs moins officiels pour rejoindre le Danemark ou même la Suède.

Si vous allez à Groningue, vous serez seuls messieurs les mousquetaires, seuls et peut être pour la première fois dans les Provinces Unies, en territoire plutôt hostile.

Au Nord, y-avait l'espagnol...

J'espère sincèrement que ces quelques éclairages apportés par mes discours vous seront utiles le moment venu. Pour vous remercier de m'avoir accordé toute votre attention, allons faire un tour dans la grande salle, je vous y ai fait préparer un assortiment de vins... vous m'en direz des nouvelles !



Voyez messieurs comme nos provinces, et même certains États parmi nos voisins recèlent de véritables trésors issus de la terre. Tous ces vins sont vraiment d'incomparables délices. Mais je vous en prie messieurs les Mousquetaires, approchez et pas de fausse pudeur, buvez ! vous ne le regretterez pas. N'oubliez pas que nous venons de parler de pays où ce don du ciel n'existe pas et qui osent lui préférer la bière... Inconcevable... En Allemagne par exemple il existe... Mais où ai-je la tête, je ne vous ai pas encore parlé du Saint Empire Germanique... Approchez ! Approchez donc !

Saint Empire Germanique (Allemagne)

Bien sûr, si je vous parle de « Ligue Hanséatique », vous allez me regarder d'un

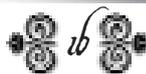
drôle d'air et vider votre verre avant de passer au suivant, et je vous comprends. Pourtant ce n'est pas si vieux, la Ligue ne fut dissoute qu'en 1630. Bref, sachez simplement que « La Hanse », comme on l'appelle aussi, est à l'origine de l'essor qu'ont connu les grandes villes des pays du nord (principalement). Le commerce mais aussi les arts ont alors navigué entre les villes de la Ligue. Hélas, l'expansion du commerce maritime vers les nouveaux mondes, la guerre de trente ans et surtout l'extrême mortalité qu'elle a engendrée ont aujourd'hui réduit le Saint Empire Germanique à une mosaïque constituée de quelques trois cent cinquante petits États sur lesquels n'arrivent même pas à mettre la main les Habsbourg. Il aura fallu quatre ans pour que tous arrivent à signer la paix avec nous et les Suédois, alors pensez donc, se réunir tous sous un seul régime...

Mais

EN GARDE !

Il est très délicat de traverser des régions où la loi en vigueur est fonction de l'humeur du jour d'un nobliau local. La nuit surprend les PJ près d'une grande ferme seigneuriale. Tout en restant discrets, il est possible de voler de quoi améliorer l'ordinaire. Néanmoins, les personnages pourront s'étonner de ne voir que des hommes en armes. Les femmes sont aux champs avec les enfants alors que les hommes paradent sans cesse en armes et uniformes... Une loi édictée par ce Baronnet frappe chaque étranger et le pousse à choisir entre payer une rançon pour sa liberté, travailler deux saisons selon ses capacités pour le domaine ou passer une saison dans les geôles de la baronnie. Si vous décidez d'engager cette petite aventure, alors les personnages seront interpellés, voire pourchassés avant d'être emprisonnés par la milice, qui s'avèrera être une véritable armée. Le Baronnet Angus Von Riesen cherche par tous les moyens à enrichir sa puissance militaire et son état major. Il envisage d'attaquer et de conquérir les terres de son voisin Von Élhingher. Mais ce dernier dispose de lourdes fortifications et Von Riesen ne sait pas encore comment en venir à bout. Si les PJ font montre de quelconque compétence martiale, alors ils seront d'office incorporés. Il ne leur restera encore qu'à prouver leur inégalable talent en ce qui concerne la fuite. Von Riesen dispose d'une unité d'élite qu'il assigne à la surveillance des pensionnaires les plus importants, ou nécessaires... Utilisez cet épisode pour agacer vos joueurs qui, s'ils sont dans les parages, sont certainement lancés dans une mission où le temps leur est précieux.

Gardes d'élite
Corps : 7 Esprit : 5 Santé : 14 Superbe : 10
Dé Encaissement : 1d8
Tir : 1d10 Équitation : 1d8 Escrime : 1d12
Autres aptitudes : 1d6
Ils sont armés d'épées et parfois de hallebardes. Ceux de la demeure du Baronnet ont également des pistolets



le plus important, pour vous Mousquetaires, est de savoir que le pays dans son ensemble est exsangue. La plupart des villages ne comptent guère plus de 10% de leur population d'antan et les grandes villes ne sont pas dans une meilleure situation. C'est d'ailleurs pour cela que la famine ne sévit pas là-bas : même avec moins de bras dans les champs, il y a également moins de population à nourrir.

Des grandes villes de « La Hanse », seules restent Hambourg, Brême et Lubeck à garder quelque intérêt. Elles ceinturent la pointe extrême du nord de l'Allemagne, juste avant le Danemark.

Hambourg

Je ne saurais trop vous conseiller d'éviter la ville de Hambourg. À croire que cette cité n'est qu'un quartier mal famé adossé à son immense port. On y vit et travaille à toute heure du jour et l'habituelle faune des tavernes et autres lieux louches est ici présente dans les rues, partout et tout le temps. Ils seraient capables de vous arracher votre coupe de vin pour la vider devant vous, par simple jeu... Insoutenable. Seule une imposante milice garde le palais du préfet, un parvenu qui a un titre mais ni pouvoir, ni réelle fonction.

Le responsable des entrepôts ouest se nomme Jörn Freckman. Il est à moitié allemand et à moitié français. Il fut en son temps un agent de renseignements au service du regretté Louis XIII. Aujourd'hui, son âge lui intime de rester à s'occuper de ses seules affaires et la gestion des entrepôts lui assure une vie plus que confortable. Toutefois, si vous deviez avancer dans les ennuis, nul doute que vous trouveriez auprès de lui et de ses amis sûrs les appuis

nécessaires pour vous en sortir. Jörn peut disposer d'amis partout en ville mais attention, il ne mettra pas en jeu sa situation ni la

sécurité de sa famille.

EN GARDE !

Hambourg, malgré les recommandations du Comte de Listrac, il est possible que vos personnages viennent à passer par cette ancienne grande ville hanséatique.

Alors que les PJ arpentent prudemment des rues étroites et sombres, un bruit de cavalcade semble venir vers eux. Cela est vérifié l'instant d'après lorsque trois gaillards lancés à vive allure percutent le groupe de personnages. Les inconnus ne demandent pas leur reste et s'enfuient à toutes jambes alors qu'arrive sur les lieux de l'incident... la garde de la ville, une faction composée de dix soldats et d'un sergent. Les PJ ne connaissent vraisemblablement pas l'allemand, mais c'est une langue aux intonations si évidentes...

Les PJ sont désarmés, ligotés et menés au poste de garde le plus proche, celui du port.

En arrivant sur les quais, on peut voir un navire qui brûle. Il est bientôt entièrement la proie des flammes et illumine une grande partie du bassin.

Jetés en cellules, les personnages ne devront qu'à un ivrogne baragouinant un français très approximatif, de savoir qu'on les soupçonne d'être des passagers clandestins. Ils auraient débarqué en fraude du navire consumé après avoir assassiné le capitaine et l'avoir détrossé.

Il ne sera pas trop difficile pour les PJ de prouver leur bonne foi mais cela pourra aussi venir aux oreilles de différents espions. Charge au MJ d'intégrer ça dans sa gestion politique de Mousquetaires de l'Ombre. Si vous souhaitez jouer un affrontement entre les PJ et la Garde, les joueurs pourront s'amuser et fanfaronner avant d'être submergés par le nombre, l'endroit se prêtant fort peu aux affrontements de haute volée.

Gardes de Hambourg

Corps : 6 Esprit : 4 Santé : 12 Superbe : 8

Dé Encaissement : 1d8

Tir : 1d8 Bagarre : 1d10 Escrime : 1d10

Autres aptitudes : 1d6

Ils sont armés d'épées de pistolets (un chacun et la moitié sont défectueux)

Brême

Toujours dans un port, mais à Brême cette fois, vous pourrez rencontrer Heinrich Studgbert, il est maître artisan en charge d'une équipe aux chantiers navals. Il ne sait pas exactement pourquoi mais il nous aide dans notre projet. Comprenez qu'il est prêt à nous apporter une aide logistique. Le fait qu'il soit catholique y est certainement pour beaucoup. Brême est une ville qui sommeille. Elle n'a pas réussi à rivaliser avec Hambourg dans son développement et depuis la fin de la Ligue, elle vit sur son passé doré et semble se désinté-

Au Nord, y-avait l'espagnol...

resser de ce qui se passe dans le reste du monde.

Mais il ne faudrait pas croire qu'une étape dans cette ville soit sans risque. Son statut de ville portuaire lui garde quelques intérêts et le calme qui y

ordre tombe ou qu'un appel soit lancé et là, la fourmilière se réveille...

Sinon, gardez à l'esprit que le pays et sa mosaïque d'États déstructurée représentent un réel danger pour vous. Presque personne n'y parle notre langue, et le ressentiment ancestral envers nous est fortement implanté. Tombez aux mains d'un nobliau calviniste et vous pourriez bien disparaître à jamais. N'oubliez pas que Ferdinand III vient de mourir et que la lutte pour la succession ne s'accommodera pas de devoir rendre la justice envers des Français de passage. Nous ne pouvons compter sur aucun soutien en ces territoires.

Allons, je vous en prie messieurs les Mousquetaires, rien ne vous empêche de m'é-couter un verre à la main. Je vous en prie, honorez donc tous ces vins ! Approchez ! Ne vous laissez pas griser par mes seules paroles...

EN GARDE !

À quelques lieues de la ville, les PJ arrivent sur une scène de carnage. Un homme gît entre des sacs et des caisses, tous éventrés. Sa carriole est renversée, l'animal de trait absent. Le malheureux porte les traces de plusieurs coups de lames et même de morsures de chiens.

Ramener le corps permettra aux PJ de se faire deux contacts. Le premier à l'auberge où ils ne manqueront pas de se renseigner, le patron, Jörn Freckmann, est un ami du mort, et le second à travers la famille du défunt, Dieter Rhüelen.

Mais l'homme n'était pas un simple marchand de cochonnailles comme il aimait à le faire croire. Il était aussi actif dans le cirque des agents secrets. Il était courrier pour la couronne de Suède.

C'est d'ailleurs la cause de sa mort, assassiné par une équipe d'agents danois, ces derniers étant responsables de la mise en scène. Les personnages seront donc pris en filature par les danois dès leur entrée en ville. Et bien sur ils seront aussi pris en filature pas des agents suédois.

Vous pouvez alterner des scènes où les PJ seront pris à partie par ces agents, ou bien encore enlevés pour être interrogé, libérés puis aussitôt interpellés par l'autre faction... C'est propice à mettre de l'animation.

Espions Corps : 6 Esprit : 6 Santé : 12 Superbe : 12

Dé Encasement : 1d8

Tir : 1d10

Escrime : 1d12

Savoir Vivre : 1d10 Humanité &

Sciences : 1d12

Autres aptitudes : 1d6

Ils sont armés d'épées et de pistolets, de couteaux et autres ustensiles de jets. Le poison fait bien sur aussi partie de leur arsenal.

règne
e s t

propice au repos d'hommes qui sont le reste du temps toujours sur la brèche. Ainsi vous y trouverez la plus forte concentration d'espions et d'hommes de main qu'un milieu urbain puisse proposer. La ville est de ce fait plutôt sûre, chacun cherchant à ne surtout pas heurter quelqu'un de la faction opposée. Par contre, qu'un



Danemark

Voici un pays, messieurs les mousquetaires, qui, par le jeu des alliances diplomatiques est notre ennemi. Le Danemark est en effet allié avec la maison d'Autriche et la Pologne contre la Suède. Et la Suède, messieurs, cette Suède dont je vous parlerais tout à l'heure, est notre alliée, c'est avec elle que nous avons battu la coalition habsbourgeoise. Mais ce n'est pas le propos de ce jour, n'est-ce pas ?

Rendez-vous compte messieurs, que ce pays a même régné sur l'Angleterre voici six siècles ! Les insulaires, si protectionnistes aujourd'hui, n'avaient rien pu faire contre les guerriers danois ! Un royaume de fiers combattants. Actuellement, le Danemark vit une union de raison avec la Norvège et domine par les armes la pointe sud de la Suède, ou plutôt, dominait...

Et ce territoire, vaillants mousquetaires, j'ai bien peur qu'il ne vous faille le traverser.

C'est un pays en guerre que vous allez trouver, et ce depuis des décennies... Les gens y sont prêts à combattre pour peu qu'un meneur sorti du peuple souffle le vent de la rébellion. C'est une vraie poudrière, les provinces sont toujours promptes à lever une petite armée pour aller en découdre avec la région voisine, mais c'est aussi une population toujours prête à s'unir devant un potentiel danger commun.

Les guerres et surtout les défaites ont détruit l'image de la noblesse danoise et le peuple se tourne maintenant vers les bourgeois et les ecclésiastiques... Comme en outre le roi Frederik III n'était pas vraiment prêt à supporter cette charge - après tout, il n'est que le fils cadet de Christian IV - le

Danemark est dans une situation de crise. Entendons nous bien, je dis de crise, ce qui ne veut pas dire que le pays part à vau-l'eau... mais il va certai-

EN GARDE !

Alors que les personnages essayent de se montrer le plus discret possible lors de la traversée du Danemark, ils croisent malheureusement la route d'une troupe en maraude. Les soldats sont en train de vider toutes les caves alentours, ce qu'ils agrémentent de femmes, farouches ou non, et des réserves de nourriture disponibles.

Présentant bien, les PJ sont embarqués dans ces libations sans moyen de refuser et sans que l'on s'inquiète de leur statut d'étranger.

Cette situation peut très bien se régler en douceur, les PJ profitant de la profondeur de la nuit et de l'ivresse absolue des soldats pour fuir et reprendre leur route. Mais il y a fort à parier que le sang chevaleresque des vos PJ ne puisse rester froid devant les outrages que les soldats tenteront de faire subir aux femmes.

Cela permettra à votre sens de la mise en scène d'organiser de magnifique scène de combats à 1 contre 5, avec envol de tabourets ou de poulets rôtis, descente sur la rampe en ferrailant ou, bien entendu, acrobatie agrippé à la corde du lustre tout en combattant l'ennemi supérieur en nombre...

Adaptez le nombre de soldats pour que la scène soit épique, grandiloquente !

Les Soldats

Corps : 5 Esprit : 4 Santé : 10 Superbe : 8
Dé Encaissement : 1d6 voire 1d4 après quelques litres
Bagarre : 1d10 Escrime : 1d10 à ajuster selon l'alcool ingurgité
Autres aptitudes : ils ne sont pas en état d'en avoir d'autres
Ils sont armés d'épées.

nement se trouver un jour prochain à un tournant de son histoire et le « Rigsgad », l'assemblée de la noblesse laïque, qui jusqu'à lors pouvait censurer les ordres du roi, voit son avenir s'assombrir.

Je ne saurais dire ici si c'est ou non une bonne chose mais j'augure surtout que cela rendra votre tâche plus difficile. Les milices sont sans doute de plus en plus suspicieuses et les bribes de phalanges militaires chercheront vraisemblablement la moindre information à exploiter. Le Danois lui-même pour peu qu'il soit au fait des politiques européennes n'hésitera pas à supprimer un Français de passage, sûr que c'est un espion.

EN GARDE !

Toujours en croisant une troupe de soldats ivres et désœuvrés, les personnages peuvent venir au secours d'un très jeune homme, Soren Pedersen, que les militaires allaient faire signer de force, n'hésitants pas à le frapper pour obtenir sa croix.

Le jeune homme amènera alors les PJ dans une fuite par les petites rues de la localité. Il mènera les personnages jusque chez son père, Jenz Pedersen, un commerçant qui tient une échoppe de légumes et boissons. Ce dernier cachera les PJ et son fils dans une cave secrète qu'il utilise régulièrement pour dissimiler des marchandises et ainsi échapper à une partie des impôts, de plus en plus lourds en temps de guerre. Les personnages pourront ainsi se faire un ami reconnaissant. Ils trouveront chez lui le ravitaillement nécessaire à la poursuite de leur périple et si l'humeur du maître de jeu le permet, le père du jeune homme pourra même leur indiquer un passeur pour embarquer vers la Suède.

Les Soldats
Corps : 5 Esprit : 4 Santé : 10 Superbe : 8
Dé Encaissement : 1d6
Bagarre : 1d10 Escrime : 1d10
Autres aptitudes : 1d6
Ils sont armés d'épées.

C'est tout le pays qui est dangereux pour des soldats français mais je vous déconseille particulièrement la région de Copenhague, dont les forces suédoises font le siège. Inutile d'aller brandir l'idée que notre alliance avec la Suède puisse être ici d'une quelconque utilité. Préférez donc esquiver cette région et profitez justement de l'agitation existante pour vous faufiler à l'est le plus rapidement possible.

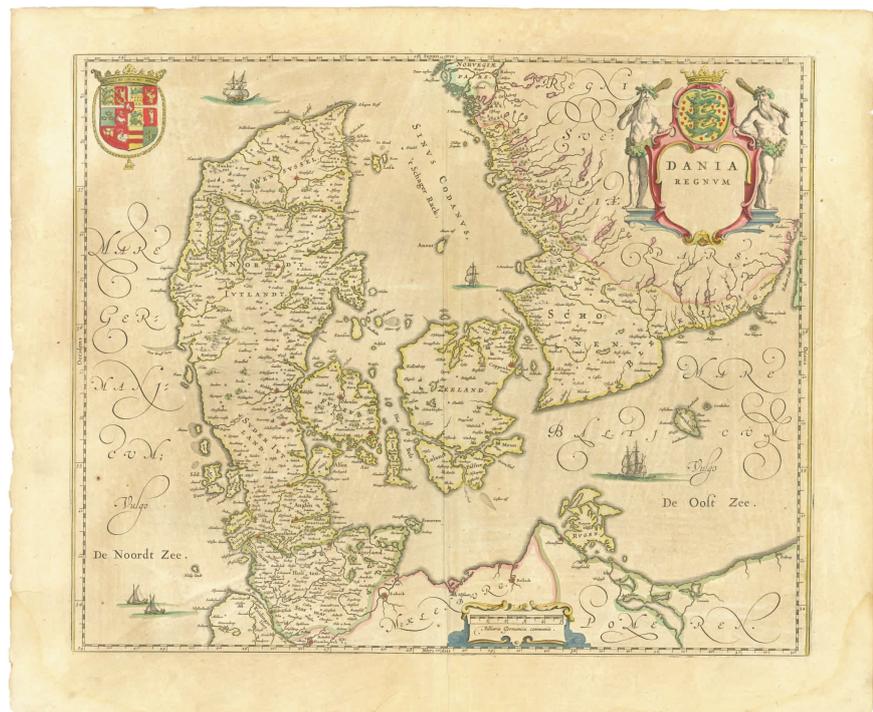
Et puis évitez aussi le sud du pays, c'est par là que revient l'armée que Charles X Gustave a été obligé de retirer de Pologne. Une troupe en retraite n'est jamais

accompagnée d'un cheminement de calme et de tranquillité.

Si vous devez embarquer pour la Suède, essayez de le faire depuis le nord de l'Allemagne, de Kiel par exemple, sinon tentez de gagner Fredericia ou Nyborg, le commerce maritime y demeure si actif que vous trouverez certainement un embarquement pour Halmstad ou Varberg.

Comment ? Oui vous avez raison monsieur le Mousquetaire, si vous le pouvez, évitez donc ces îles dangereuses... D'ailleurs les petites îles qui viennent compléter le territoire du Danemark sont tout aussi dangereuses pour vous, mousquetaires de France. Les habitants en sont principalement des pêcheurs, fidèles à leur couronne et, plus que votre nationalité, c'est votre statut d'étranger qui risque de les conduire à quelques exactions injustifiées.

Bien, que le... Mais que ces pichets sont donc si peu contenant... Ha, celui-ci est plein... Hum... Encore un brin jeune mais que je me mette à l'eau si ce n'est là un excellent bordeaux...





EN GARDE !

Les personnages ont trouvé un passeur et embarquent sur son navire. C'est un bâtiment qui trafique régulièrement avec la Suède, ce que le capitaine ne précisera pas.

Le bateau est assez lourdement chargé et dispose d'un mât et de 12 hommes d'équipage.

Dans un décor classique de nuit de pleine lune, l'appareillage se fait avec la force de l'habitude, seuls les PJ peuvent se montrer inquiets.

À peine franchies les limites de la petite crique qui abritait l'eskelde Kirsten, il paraît évident qu'un navire les prend en chasse. Après avoir parcouru quelques miles, le capitaine s'en inquiète et réunit ses officiers. Alors que le navire poursuivant se rapproche, l'équipage dévoile et met en batterie trois pièces de bon calibre.

L'occasion parfaite pour vos personnages de participer à un abordage et un combat en pleine mer. L'assaillant est aussi un trafiquant, qui cherche à prendre la place, lucrative, occupée par le capitaine de l'eskelde Kirsten.

Si vous faites dans le dramatique et que le combat doit mal tourner, les personnages pourront tenter de prendre la fuite à bord d'un canot. Ils pourront alors constater que se retrouver à bord d'une petite embarcation avec juste une paire de rames et perdus en mer n'est pas forcément une meilleure situation.

Heureusement, les courants bienveillants finiront par ramener le « youyou » sur les côtes danoises.

Bienveillants ? C'est fonction du comité d'accueil... mais ceci est certainement une autre histoire...

Les Pirates

Corps : 7 Esprit : 4 Santé : 14 Superbe : 8

Dé Encaissement : 1d8

Tir : 1d8 Bagarre : 1d14 Escrime : 1d10

Autres aptitudes : 1d6

Ils sont armés de sabres, de haches et de couteaux

Suède

Ha ! La Suède maintenant, parlons-en messieurs ! Je vous promets de nous laisser ensuite terminer tous ces flacons, pichets et carafes aux délicieux contenus ! Nous les aurons bien mérités...

La Suède est depuis longtemps très attachée à la France, souvent grâce à la culture et aux arts, d'ailleurs. Descartes n'y a-t-il pas vécu au point d'y rester mourir il n'y a même pas dix ans ?

Reste que les appuis échangés dans le domaine militaire sont aussi significatifs et efficaces.

La Suède est donc un pays ami où vous, Mousquetaires, ne devriez rien risquer. C'est néanmoins un pays en guerre, qui lutte encore contre le Danemark et qui vient de devoir retirer ses troupes de Pologne. Et n'oubliez en aucun cas que, ami ou pas, Charles X Gustave ne sacrifiera jamais quoi que ce soit qui puisse apporter grandeur à son pays. Comprenez par là que si jamais il met la main sur du matériel d'outre espace,

vous devrez

user de la force pour le lui reprendre... et je ne suis pas sûr que notre jeune souverain apprécie une déclaration de guerre, fut-elle formulée dans les règles et en suédois...

Plus sérieusement, si les autorités et l'armée suédoise pourraient, à l'extrême, vous apporter un soutien logistique si vous en faites la demande auprès des autorités de la couronne suédoise, ne leur communiquez jamais aucun renseignement sensible.



Charles X Gustave

Stockholm

C'est la capitale de la Suède, et peut-être la seule raison pour laquelle je vous en parle.

Une cité qui doit aujourd'hui regrouper quelque 40 000 âmes. La ville compte de nombreux palais et bâtiments intéressants, dont une très grande bibliothèque... Mais je doute que vous la visitiez jamais. Je sais, ce n'est pas le sujet.

Il y demeure quand même une importante colonie française, principalement dans la vieille ville, Riddarholmen. Une librairie y porte un nom bien de chez nous La Page d'Or. L'échoppe est tenue par François et Athénaïs d'Ourcel. Un couple de Français qui vit dans la capitale suédoise depuis une quinzaine d'années. Ils font aussi vivre un cercle de quelques libres-penseurs qui nous accordent plutôt bon crédit et devraient si besoin pouvoir vous accorder quelques services ou une assistance logistique.

Bon, heu... Ha oui, je préfère vous parler de Göteborg, deuxième ville du pays et par laquelle vous passerez certainement.

EN GARDE !

Après une traversée dont le déroulement est laissé à votre discrétion, le passeur laisse descendre les personnages sur une plage protégée par une crique rappelant les lointaines calanques de France. Le capitaine leur indique le passage à suivre pour escalader les roches dures et coupantes avant de repartir, son dû en poche.

Une dizaine de minutes plus tard, une douzaine de torches s'embrasent sur les hauteurs de la crique.

Une voix tonne en suédois, à plusieurs reprises, les PJ peuvent distinguer des uniformes militaires.

Les choix qui s'offrent aux personnages sont assez restreints : escalader et tomber entre les mains de ce qui semble être une armée régulière ou bien se lancer à l'eau et espérer rattraper le passeur, ce qui donnerait une bonne occasion d'avoir des explications sur cet accueil chaleureux.

Les PJ ne risquent pas grand-chose, mis à part s'ils engagent les soldats. Cette patrouille, prévenue de manière anonyme, est persuadée de venir cueillir des espions danois pénétrant sur le territoire suédois. Les soupçons pourront vite être levés, à condition que les personnages coopèrent.

S'ils se risquent à l'eau, l'aventure sera plus périlleuse et d'ailleurs, les PJ savent-ils nager ?

Là interviendra un épisode épique car le capitaine délateur ne verra pas d'un bon œil la remontée à bord de ces clandestins. Là sera un affrontement grandiose entre les personnages et l'équipage... Et une fois la victoire venue ? Les PJ savent-ils manœuvrer un navire en mer ?

Les Pirates

Corps : 7 Esprit : 4 Santé : 14 Superbe : 8

Dé Encaissement : 1d8

Tir : 1d8 Bagarre : 1d14 Escrime : 1d10

Autres aptitudes : 1d6

Ils sont armés de sabres, de haches et de couteaux

Gardes suédois

Corps : 6 Esprit : 4 Santé : 12 Superbe : 8

Dé Encaissement : 1d8

Tir : 1d8 Arme à deux mains : 1d12

Escrime : 1d10

Autres aptitudes : 1d6

Ils sont armés d'épées, de pistolets et de hallebardes

EN GARDE !

Dès que leur présence à Stockholm est connue, les personnages peuvent être contactés par François d'Ourcel. Le français panique depuis près de trois mois. Deux de ses copistes et quatre des libres penseurs de son cercle ont disparus.

L'échoppe des époux d'Ourcel a été clairement identifiée comme relais / sympathisant de la couronne de France par un mouvement qui s'active dans l'ombre : la Fronde Grise. Cette organisation menée par des Galériens est très active dans les grandes capitales et affectionne particulièrement de pouvoir interroger des gens qui ne sont pas dans un système d'état verrouillé mais au contraire qui pensent par eux même et peuvent avoir connaissance du grand secret. Maître de jeu, vous vous engagez pour longtemps ! Si vous décidez d'amorcer la Fronde Grise, il vous faudra faire qu'elle devienne l'adversaire privilégiée des personnages et de la couronne de France. Les Galériens à sa tête sont des créatures intelligentes qui voient parfaitement que leur supériorité pourrait les amener à régner sur toute ou partie de ce monde archaïque qu'est notre 17e siècle. Depuis le crash du Galéon et leur évasion, ils n'ont eu de cesse de noyauter les institutions et les cours européennes.

Ajustez ici les forces en présence au plus juste pour vos personnages mais n'oubliez pas que la Fronde Grise peut, si nécessaire, déployer de très très nombreuses ressources.

Nous sommes ici dans des rouages d'enquêtes et de renseignements.

Göteborg

C'est avant tout une grande ville de commerce maritime et, depuis plus de vingt ans, un grand chantier naval. Göteborg se situe aussi au deuxième ou troisième rang des grandes villes de Suède.

La proximité du voisin et ennemi danois fait que la ville est rarement restée au calme. Les affrontements, escarmouches et autres essais de blocus furent très nombreux et la ville fut même détruite... Rien n'y fit. Les orgueilleux Suédois rebâtirent et firent de Göteborg ce qu'elle est aujourd'hui. C'est la principale ville étape de la Compagnie des Indes Orientales dans le nord et aussi la ville la plus fortifiée du littoral.

Un corollaire reste que cette cité est truffée d'espions, de gens de toutes nationalités, ses quartiers portuaires sont une vraie foire permanente où l'on peut trouver de tout à tous les prix et curieusement, dans une grande sécurité. Les armateurs ont compris que la confiance était bonne pour le commerce et entretiennent donc une vraie milice portuaire, efficace et reconnue. À la taverne *Julbrygd* vous pourrez contacter Baptiste Riage, un français qui travaille pour la capitainerie du port à la taxe des marchandises entrant dans la ville. Il pourra certainement vous apporter de l'aide pour ce qui sera de voyager facilement et avec aisance dans le pays.

Non non ! Resservez moi donc de ce... Heu... Pardon...

Une des particularités de Göteborg est de copier Amsterdam. Vous y trouverez des canaux, des maisons aux soubassements de briques rouges, des marchés flottants... On croise du monde de toutes les origines, même d'autres continents... Sur le port mais aussi surtout dans le quartier des vins, vous découvrirez une forte colonie française ou francophone. Göteborg serait une excellente base d'opérations. Enfin, ce n'est que mon avis de diplomate et chargé d'affaires...

EN GARDE !

Le patron de la taverne *Julbrygd* contactera discrètement les PJ lorsqu'ils viendront rencontrer Baptiste Riage. Il aimerait obtenir leur aide pour venir à bout d'une bande de malfaiteurs particulièrement audacieux. Il ne peut en référer aux autorités, redoutant une certaine complicité. Il agit en tant que représentant de tous les habitants des quartiers lacustres.

Depuis quelques mois, ces cambrioleurs ingénieux se déplacent en barque sous les maisons sur pilotis et pénètrent dans celles-ci en découpant les planchers. Deuxième point troublant, ils cambriolent la plupart du temps des demeures vides dont les occupants aisés sont absents sans que cela ne soit de notoriété publique. Les voleurs disposent d'un contact à la capitainerie du port qui leur signale les départs de toutes les personnalités susceptibles de devenir leurs cibles. Ils en ont un autre dans l'administration de la garde. Ces cambrioleurs sont très mobiles et jusqu'à présent, personne n'a réussi à les cibler ou à localiser un de leur receleur.

Cet épisode est bien sur l'occasion d'une folle poursuite sur les canaux de Göteborg, sous les constructions et les pontons... à la rame... Les duels et autres ferraillements de barque peuvent être très hauts en couleurs, d'autant que les brigands, eux, savent parfaitement nager.

Les Cambrioleurs amphibies

Corps : 7 Esprit : 5 Santé : 14 Superbe : 10

Dé Encaissement : 1d8

Gymnastique : 1d12 Bagarre : 1d14 Escrime : 1d10

Autres aptitudes : 1d6

Ils sont armés de sabres, de haches et de couteaux. Ils savent nager et ne risqueront pas leur vie outre mesure. Ce sont des bagarreurs, pas des tueurs.

Au *Tupp Till Vin* (coq au vin), auberge dans le quartier bourgeois, vous pourrez rencontrer Bernard et Christine Flanquin. Ils sont installés là depuis plus de dix ans et connaissent tout de la ville et de ses petits secrets. En plus, ils chapeautent une brigade de cuisine composée d'une douzaine de Français. De quoi vous sentir en pays ami, hé, hé... d'ailleurs Guy de Gaillac, l'échanson, est un excellent ami et... bref, si jamais vous souhaitez disposer d'un coup de main un peu plus - comment dirais-je - musclé, alors rendez-vous aux établissements Peyrusse. C'est un négociant en vins, et un bon vous pouvez m'en croire. Auguste Peyrusse emploie une trentaine de gros bras pour ses quais et ses chais... et Auguste est un fidèle de la couronne... La nôtre...

Fjord de Munkedal

Chers amis mousquetaires, une fois rafraîchis et désaltérés, comme à présent, vous déciderez certainement de prendre la direction du nord. Vous sortirez alors de Göteborg et vous rendrez vers le fjord... heu le fjord... Diantre, voici que j'oublie son nom... C'est le fjord... bref, c'est celui qui conduit jusqu'au grand village de Munkedal. Pardon ? Un fjord ? Ben... il me semble qu'il s'agit d'une vallée glaciaire très enclavée dans laquelle la mer est remontée. Je crois que la particularité vient du fait qu'au fond, c'est de l'eau de mer qui circule, l'eau douce formant les couches supérieures. Mais sommes-nous ici pour parler d'eau ? Cet élément oxydant ne vaut pas un bon verre de vin. Haaa...

Après tout, puisqu'on parle d'eau, si vous dirigez vos pas vers l'embouchure du fjord de Munkedal, vous devriez pouvoir trouver quelque soutient auprès d'un navire de la couronne, la nôtre, qui doit faire relâche non loin de là. Certes la position n'est pas forcément des plus agréable, les navires danois faisant souvent route non loin de là. Néanmoins, sous couvert de la Compagnie Rochelaise de Transport, la France dispose presque toujours d'un bâtiment dans les parages : en ce moment c'est le Saint Joseph qui est en chemin pour y passer une quinzaine avant son départ pour la Nouvelle France. Il n'y a, alentour de l'embouchure, qu'un très gros village, Ärgjedal, sur la rive sud du fjord. Sinon, plus à l'est vous pourrez trouver Uddevala, une grosse bourgade où se retrouvent toutes les marchandises abordant la Suède par un point quelconque

EN GARDE !

Les réserves d'eau du Saint Joseph ont été empoisonnées. C'est l'œuvre d'un espion danois qui évolue généralement à Uddevala. Il attendait l'occasion de porter un coup à cette « escale » française et on peut dire que c'est réussi. Cinq hommes d'équipage et neuf migrants sont morts avant que l'on ne comprenne où était la source du mal et que l'on ne vidange les barriques. Le danois a profité de ce que l'intendant du Saint Joseph venait à Uddevala pour se livrer à sa triste besogne. Il n'a, heureusement, pas eu le temps d'empoisonner autre chose. Débusquer le malfaisant ne sera pas une partie de plaisir. Remonter la piste jusqu'à la ville sera presque une évidence mais localiser le danois sera plus difficile, il est intégré à la vie locale depuis une bonne quinzaine d'années. Il connaît tout et tout le monde et peut compter sur quatre gros bras si nécessaire.

Le danois
Corps : 5 Esprit : 7 Santé : 10 Superbe : 14
Dé Encaissement : 1d6
Comédie & Jeux : 1d12 Savoir Vivre : 1d12 Filoutage : 1d12
Escrime : 1d10
Autres aptitudes : 1d6
Il dispose d'un pistolet, d'une épée et d'un couteau.

Les Gros Bras
Corps : 7 Esprit : 5 Santé : 14 Superbe : 10
Dé Encaissement : 1d8
Gymnastique : 1d12 Bagarre : 1d14 Filoutage : 1d10
Autres aptitudes : 1d6
Ils sont armés de hachettes, de gourdins et de couteaux. Dévoués au danois, ce ne sont pas toutefois de vrais criminels.

de cette côte ouest très sauvage. Ne cherchons pas trop près pour ce qui est des questions de légalité n'est-ce pas ? Mais la vie n'est pas toujours très douce dans ces régions là.
À

Uddevalla vous pourrez rencontrer quelqu'un qui parle notre langue : Athanaël de la Terre. Ce n'est pas un Français mais un émigrant de la Nouvelle France. Il exerce le métier de fondeur et vit depuis douze ans dans le pays.

D'une manière générale, même si les gens sont plutôt accueillants, n'oubliez pas que vous aurez à faire surtout à des pêcheurs et des bûcherons... leur raffinement n'est pas forcément en accord avec le nôtre mais ils n'en méritent pas moins notre considération. Et puis les premières effusions musculées passées, ils sont des amis tout à fait acceptables...

Voilà messieurs les mousquetaires, j'espère que ces quelques éclairages pourront vous épauler dans vos futures missions pour le Roi et pour le Cardinal...

Et maintenant, plus de fausse pudeur messieurs, vidons tous ces pichets avant d'en faire de même avec les bouteilles. Cette journée m'a donné grand-soif...

Amsterdam Tabloïd

« Ils sont parmi nous ! Depuis des années, ils sont parmi nous et nous observent. Aujourd'hui, le jour est proche : ils ont décidé de nous aimer et de nous aider à transcender notre état présent. Leur science, leur pensée, tout cela nous sera offert ! Gloire aux Étrangers, car le jour de notre éveil est proche ! »
Ça vous fait rire ? Pas Mazarin.

Synopsis

Un texte assez mystérieux transmis par des espions hollandais et parlant de créatures « hors des hommes » est parvenu jusqu'aux Mousquetaires de l'Ombre. Un groupe est immédiatement expédié à Amsterdam pour enquêter.

L'affaire se révèle tout d'abord n'être qu'une mise en scène d'un groupe d'artistes un peu fous, qui se déguisent en créatures monstrueuses pour amuser la galerie. Pourtant, les personnages deviennent inexplicablement la cible d'une tentative de meurtre et sont par là-même encouragés à fouiller plus avant.

C'est alors qu'ils se rendent compte que cette troupe d'artistes semble avoir un plan plus vaste : à travers des livres et des articles publiés dans les gazettes, ils souhaitent alerter le public intellectuel de

l'existence « d'intrus bienveillants » en Europe. Car derrière cette machination se cache un Galérien, Janosz, connu naguère pour son statut d'agitateur. Aidé par un suivant exalté et dément, Archibald de Kuhn, il est prêt à faire éclater au grand jour la présence d'extraterrestres.

Les personnages n'ont que peu de temps pour faire échouer ce plan, car une dernière action d'éclat, le sauvetage du Pensionnaire de Hollande (le chef de la république) par Janosz lui-même face à un attentat monté de toutes pièces, finirait de convaincre les gazetiers sceptiques. Mais c'est sans compter sur Archibald, plus royaliste que le roi, qui décide de frapper un grand coup en solitaire...



Introduction

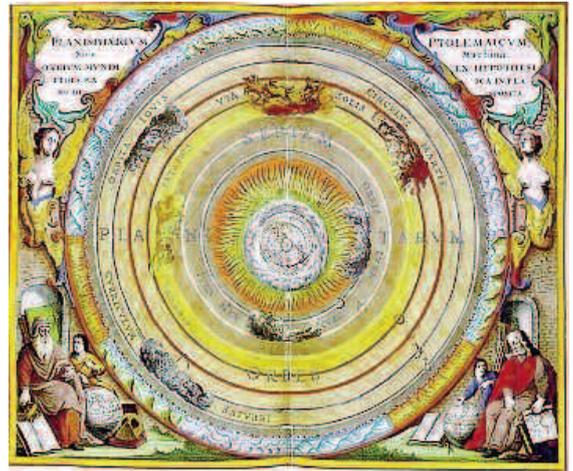
C'est une journée comme une autre pour les Mousquetaires de l'Ombre. La plupart d'entre eux s'entraînent ou lézardent dans la cour de Maurepas, jusqu'au moment où le premier lieutenant les rassemble et se met à hurler ses ordres. Arrive alors le Duc de Beaufort et, sous ses directives, plusieurs équipes sont expédiées dans la nature à la poursuite de quelques Galériens. Ceux qui restent (dont les personnages), déçus sans doute de n'avoir pas de nouvelle mission, s'en retournent déjà vers les salles d'agrès, lorsque le capitaine-lieutenant leur fait signe.

Les entraînant à distance, il leur annonce tout de go qu'ils vont se voir dépouiller de leur statut officiel.

Après un temps pour juger de l'effet de sa déclaration, il ajoute que leur nouvelle mission va les entraîner hors du Royaume de France, vers les Provinces-Unies, autrement dit les terres du nord.

Les frontières sont difficiles à surveiller et il est fort probable qu'un ou plusieurs Galériens aient réussi à se réfugier à Amsterdam. S'asseyant sur la souche d'un arbre abattu récemment dans la cour car ses branches menaçaient d'arracher la toiture d'un apprentis, il tend aux mousquetaires un imprimé déjà passablement froissé.

« Ne craignez plus l'avenir, car l'avenir sourit à l'homme. Ceux qui sont en dehors de l'homme se préparent à nous aider et nous aimer. Ne les craignez pas car, venant d'en bas, ils nous pousseront vers le haut par delà les faux maîtres. Avec eux, nous connaissons la science, les progrès et la félicité. Souriez, amis, car ils sont déjà parmi nous. »



Laissant à chacun le temps de le lire, il poursuit.

« Vous n'êtes pas sans savoir que le Grand Secret doit être maintenu à tout prix. La panique qui résulterait d'une telle révélation pourrait amener la France, mais aussi de nombreux autres pays à faire chuter toute gouvernance. Allez sur place, découvrez d'où provient ce texte et vérifiez qu'il ne s'agit que d'une fantaisie (comme celle de ce Monsieur Cyrano dont on parle tant). Mais attention : laissez vos casques ici. Elles ne feraient que vous encombrer. »

Le seul point de départ pour l'enquête est la marque de l'imprimeur sur le texte : un « S » et un « C » imbriqués. Il n'y a rien d'intéressant à glaner du côté des espions qui ont fait parvenir ce texte : le papier a été trouvé dans la rue, par hasard.

Le Major ne peut évidemment apporter aucune précision. À ce stade, un Galérien qui ferait connaître sa présence serait soit très stupide (et il y en a), soit très malin (et alors, il faut réellement s'inquiéter). Les personnages sont donc livrés à eux-mêmes.

Dernière précision : on autorise les personnages à emporter une arme de technologie extra-terrestre qui pourra leur être utile. Prenant la forme d'une simple canne, il s'agit en fait d'une arme paralysante (elle projette un rayon saturant le système nerveux). Compte tenu de la faible taille de l'objet, il ne peut servir que deux fois (voir encadré pour les éléments techniques).

Neuro-Bricolage

Comment décrire autrement cette adaptation de fortune fabriquée par les hommes du Major ? Il s'agit de démonter le mécanisme d'un vieux neuro-fusil pour le placer dans une forme certes moins maniable, mais plus discrète, afin de pouvoir être confiée à des mousquetaires de confiance dans les missions délicates.

Concrètement, l'arme fonctionne comme un neuro-fusil (voir Précis Kiou, p. 6) à la différence qu'elle ne contient que deux charges et que sa précision est diminuée (la portée maximum est impossible ; dans les autres cas, le mousquetaire subit un malus de 1).

Acte I : Un coup d'épée dans l'eau

Le voyage est long mais sans incident. Il serait sans doute préférable que les personnages se trouvent rapidement une couverture, même si le pays plat est en cette période une zone cosmopolite. La langue risque de poser un problème mineur. Bien que le Français soit très répandu, il n'est pas possible de passer pour un autochtone.

Amsterdam à l'âge d'or

Amsterdam est en 1657 la capitale de la République Hollandaise. Enclave « utopique » au sein d'une Europe encore franchement monarchique, cette république connaît depuis plus de cinquante ans un véritable âge d'or et s'est affranchie de la domination espagnole depuis 1648.

La population a été renforcée par toutes sortes de réfugiés politiques et la vie intellectuelle est florissante. La liberté est une notion relativement bien respectée et l'on assiste partout à la création de journaux, gazettes et maisons d'édition dirigées par de grandes familles, dont la notoriété dépasse les frontières. De nombreuses gazettes sont même rédigées en Français

afin de favoriser leur diffusion et, partout en

Europe, la bourgeoisie les lit avec avidité. La pertinence des écrits, qui traitent de tous les sujets, sans interdiction apparente, n'y est pas étrangère.

Construite sur les berges de la rivière Amstel, qui s'est formée au cours des inondations du XI^e siècle, Amsterdam a connu un développement rapide au cours des trois derniers siècles. La ville compte aujourd'hui près de 180 000 habitants. Son nom signifie littéralement « le barrage sur l'Amstel » et résume bien la construction de la ville. Les autochtones ont dû rivaliser d'ingéniosité pour développer un centre de vie à l'embouchure de la large rivière. Des dizaines de ponts enjambent l'Amstel et des canaux se mêlent aux rues pour quadriller la cité. Ce n'est que très récemment qu'en guise de murailles, un grand canal a été creusé pour entourer la ville et la placer ainsi sur deux « îles naturelles » séparées par le fleuve.

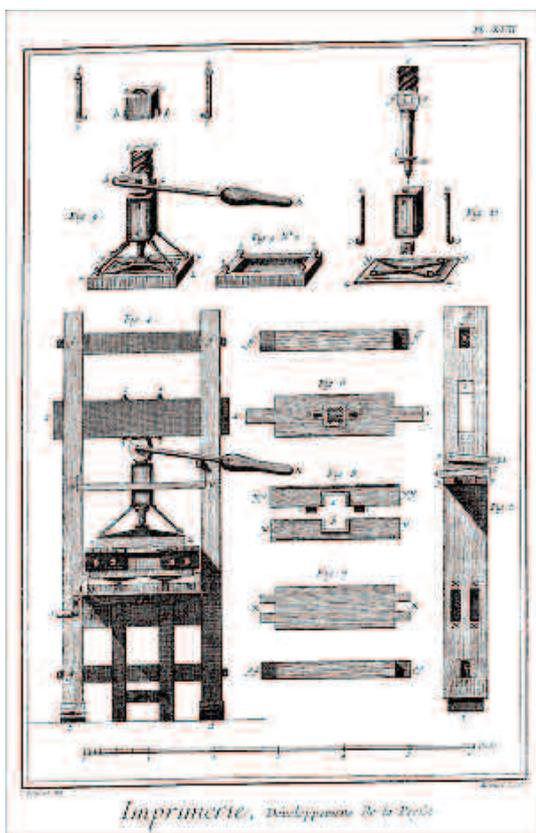
C'est une des bases les plus importantes de la marine marchande et le port de la cité est un des plus grands d'Europe. La flotte hollandaise compte à cette époque autant de navires que tous les autres pays réunis, mais ils se consacrent exclusivement au commerce. Grâce à cette nette supériorité, les bateaux hollandais sont affrétés par des marchands de toute l'Europe.

Se dotant d'un symbole à la hauteur de l'importance de la ville, les dirigeants ont commencé à élever en 1648 un bâtiment public, le Stadhuis, qui est destiné à devenir le siège des institutions. Inauguré officiellement en 1655, les travaux se poursuivront encore pendant dix années supplémentaires.

C'est donc une ville cosmopolite, vivante et riche

que découvrent nos mousquetaires.





Sigismund Carel

La seule chose susceptible de ralentir les personnages dans leurs recherches d'un imprimeur à la marque « SC » est la langue. Hormis cela, n'importe quelle guilde locale et les quelques libraires installés pourront facilement guider les mousquetaires vers un petit éditeur indépendant. Ses ateliers se trouvent dans un appartement au fond d'un jardinet. Sigismund Carel y passe ses journées (au grand désespoir de sa femme qui ne respecte pas autant que lui ces « lettres » qui ne les font pas vivre aussi bien qu'elle le souhaiterait) et y entretient toute une série d'écrivillons au talent contestable.

Gros monsieur à la barbe drue mais à la voix très douce, Sigismund gaspille considérablement encre et papier pour publier leurs textes, espérant que leur « talent » sera reconnu. Il reconnaît volontiers avoir imprimé le texte à l'origine de la venue des mousquetaires. Après une brève hésitation (il publie des centaines de petits imprimés chaque mois, à la demande de nombreuses person-

nes), il donne une description du demandeur : un homme fin et élancé, habillé de façon criarde à la manière des baladins et autres fantaisistes. Il parlait en roulant les « r » de manière exagérée et a mentionné faire partie d'une troupe de comédiens.

Carel a imprimé dix pages sur le même modèle, gratuitement. Le comédien lui avait en effet expliqué qu'il s'agissait d'une tentative pour étonner les gens du quartier de Nieumarkt lors d'un spectacle de rue.

Un des écrivillons s'immisce alors dans la conversation. Dans un français approximatif, il précise que la troupe est connue et qu'elle intervient très régulièrement dans les rues de la ville. Il y aurait, selon lui, une représentation l'après-midi même (à faire varier en fonction de l'heure d'arrivée des personnages).

Les personnages ne sillonnent pas les rues du Nieumarkt depuis très longtemps quand un mouvement de foule

EN GARDE !

Dans le port d'Amsterdam... Cet événement peut se dérouler presque n'importe quand. Un groupe de marins ivres sort d'une taverne en chantant. Ce faisant, les matelots heurtent malencontreusement les personnages, qui risquent fort sous la violence de l'impact de tomber à l'eau, ou pire, de pousser une gentille dame de passage dans le canal. En fait, les marins ne sont ni marins, ni ivres. En passant, ils ont simplement essayé de voler la bourse des personnages, s'attendant à ce que personne ne cherche d'ennui à un groupe de matelots saouls. D'ailleurs, ils poursuivent leur comédie très longtemps, espérant décourager toute remontrance (« oh, oublie, de toute façon, ils ne se souviendront de rien quand ils seront dégrisés »).

Seul un jet de vigilance opposé à leur talent de comédien peut permettre de se rendre compte que quelque chose est louche. Dans ce cas, leur stratégie est d'essayer de pousser un maximum de gens dans l'eau avant de fuir en traversant les ponts ou en sautant d'embarcation en embarcation.

Faux marins
 CORPS : 4 ESPRIT : 4
 Santé : 8 Superbe : 8 Dé d'encaissement :
 d6
 Bagarre d8, Escrime d8, Filouterie d8, Gymnastique d8
 Comédie/Jeux : d10
 Autres aptitudes d6

attire leur attention. En fait, un groupe de personnes s'éloigne en souriant d'une petite place remplie de monde. « Ils sont vraiment bons » se disent-ils, les yeux pétillants. D'autres, par contre, s'enfuient en courant, comme paniqués.

Après s'être frayés un passage dans la foule, les personnages sont témoins d'une scène très étrange : un homme est debout, en train de serrer la main à un... monstre ! Ce dernier, humanoïde, mais à la peau verdâtre aux excroissances fongoïdes, tend sa main munie de trois gros doigts, que l'homme prend avec gratitude. Autour d'eux, deux « malfrats » gisent au sol, visiblement assommés.

Avant que les personnages ne puissent faire quoi que ce soit (ils sont encore loin), le public libère un passage sur la gauche, par lequel arrivent en courant deux gardes de la cité. Immédiatement, le monstre prend la fuite, sous les applaudissements de la foule qui favorise son départ rapide et bloque tout poursuivant.

Il faut réagir vite !

Les mousquetaires ont tout intérêt à suivre également le monstre.

À vous de mettre en scène la poursuite pour la rendre digne de la cité des canaux ! Passée la place où a eu lieu la rencontre, le monstre provoque plutôt un sentiment de panique chez les citadins. Il n'est donc pas rare que les amsterdamois préfèrent plonger dans le canal plutôt que de croiser de trop près l'horreur verte !

Les gardes s'éclipsent quant à eux rapidement et interrompent la poursuite en passant par une ruelle. Ne restent donc plus en

lice que les mousquetaires et la créature. Se voyant poursuivi, l'extraterrestre commence tout d'abord par paniquer et poursuit sa course. Faites tout ce qui est possible pour que les personnages soient amenés



utiliser leur canne. Dans tous les cas, les mousquetaires finissent par rattraper le monstre... qui a perdu en route une bonne partie de ses verrues fongiques et dont la sueur a dilué la quasi intégralité de la peinture verte

qui le recouvrait.

L'homme, essoufflé, insulte copieusement les mousquetaires (en Flamand). Après tout, ils ont un peu gâché le spectacle et détruit son déguisement, si difficile à mettre en place. L'homme ôte ses gants en peau de cochon et est alors réceptif à des interrogations.

D'ailleurs, les deux « gardes », qui sont également des acteurs de la troupe, arrivent à ce moment pour compléter les explications. La troupe monte depuis des semaines des saynètes satyriques dans les rues d'Amsterdam. L'un des gardes parle Français en exagérant les 'r'. Il avoue sans peine avoir rédigé le texte demandé à Sigismund Carel pour présenter leur spectacle auprès des bourgeois.

Les mousquetaires risquent d'en être pour leurs frais... Les plus soupçonneux peuvent malgré tout rencontrer la « victime » et les deux « malfrats », qui font évidemment partie de la troupe. L'histoire est simple : un homme se fait agresser dans la rue et c'est un « monstre » qui le sauve, alors même que les autorités refusent d'accepter que de simples civils (représentés satiriquement par le monstre) puissent les remplacer pour aider le peuple !

Il n'y a rien de surnaturel là dedans...

Le « monstre »

CORPS : 4 ESPRIT : 3

Santé : 8 Superbe : 6 Dé d'encaissement : d6

Filouterie d8, Gymnastique d10

Comédie et Jeux d8, Vigilance d8

Autres aptitudes d6



Acte II : Fous devants !

L'affaire semble entendue. Après tout, pourquoi y aurait-il un Galérien à chaque mission ? Mais les personnages ignorent que leur poursuite du « monstre » a eu un témoin... Depuis la fenêtre d'une maison située sur au bord d'un canal, Janosz, un Galérien caché à Amsterdam, a suivi l'arrestation de l'acteur et a donc pu constater l'acharnement de ces « civils » à attraper leur cible. Peut-être même a-t-il vu l'un d'entre eux utiliser une canne et l'acteur s'effondrer net. Dans tous les cas, Janosz a parfaitement deviné que des poursuivants, sans doute membres de ces fameux « Mousquetaires de l'Ombre » dont les Galériens parlent entre eux lorsqu'ils ont la chance de se rencontrer, sont à sa recherche...

L'agitateur et l'agité

Janosz est un Khiz-Uack un peu particulier : sa psychologie est déviante par rapport à celle de son peuple. Contrairement à ses congénères, qui adoptent généralement un comportement grégaire et communautaire, Janosz est un agitateur né, opposé à toute forme d'ordre. Ce n'est donc pas étonnant qu'il se soit trouvé emprisonné à bord du Galérion suite à la déstabilisation provisoire de tous les systèmes khiz-uacks. À peine libéré après le crash, l'extraterrestre s'est mis à observer son environnement et son analyse l'a rapidement conduit à plusieurs conclusions. La première est que les Galériens sont coincés pour longtemps sur cette planète et que, durant tout ce temps, ils seront faibles, pourchassés, haïs et finalement capturés ou tués. La seconde, c'est que renverser cette situation n'est pas simple, malgré le caractère arriéré des Terriens. En particulier, il lui faut parvenir à

divulguer le Grand Secret de manière suffisamment subtile pour préparer la population à la présence de non-humains.

Amsterdam présente pour lui toutes les opportunités : d'une part, il s'agit d'un lieu de rayonnement culturel, religieux et scientifique. D'autre part, la ville est située loin des vestiges du Galérion et de ses gardiens. Son plan s'est bien mis en place depuis.



Tout d'abord, il s'est assuré la loyauté d'un homme influent (dans son domaine) et assez cinglé pour ne pas être paniqué, Archibald de Kuehn. Membre par alliance de la grande famille d'imprimeurs Elzevier, cet exalté fut immédiatement prêt à aider le Galérien dans son plan de

« libération de l'humain de ses préjugés et de sa condition pitoyable ». Archibald est ainsi devenu le bras droit de l'agitateur, qui ne peut sortir sans se faire remarquer.

Le plan de Janosz s'articule autour de plusieurs étapes : tout d'abord, il faut qu'il fasse parler localement de « gentils monstres » qui se cachent par crainte du courroux d'autorités soucieuses de garder les foules dans l'ignorance. Pour cela, des acteurs sont engagés pour jouer des saynètes satyriques dans les rues d'Amsterdam

Dans un deuxième temps, il faut convaincre les gazetiers de la perle du nord de parler de ces créatures, afin de donner à la fois du poids aux révélations (en particulier vis-à-vis des intellectuels du Grand Monde) et de prévenir les autres fugitifs que la Révélation se prépare et qu'ils doivent tous travailler dans le même sens.

Hélas, les chroniqueurs sont plus sceptiques que prévus et, pour finaliser la Révélation, Janosz doit mettre en place une action d'éclat, au cours de laquelle il doit prendre le risque de se révéler pour achever de convaincre la foule. À partir de là, espère-t-il, son action fera boule de neige et la vérité éclatera à travers toute l'Europe en une incroyable déferlante de changements !

Et voilà que tout cela risque d'être compromis parce qu'un groupe de Français s'intéresse de trop près aux prémisses de la Vérité.

La fin du commencement

Laissez les personnages mariner un peu et préparer leur retour vers la capitale. Vous pouvez en profiter pour placer un des épisodes « En Garde » de ce scénario pour détourner l'attention...

L'embuscade a lieu lorsque les personnages traversent un pont quelconque de la cité pour rentrer chez eux. Ils sont déjà bien engagés lorsqu'ils s'aperçoivent qu'une charrette obstrue l'autre côté du pont. Un des essieux semble avoir lâché et le propriétaire est en train de vitupérer en essayant de forcer ses bœufs à tirer

le chariot malgré l'absence d'une roue. Un observateur attentif, toutefois, peut constater qu'il n'y met pas tant de bonne volonté que cela. Mais à ce moment, il est déjà trop tard.

Sur le canal, un bateau qui dérivait au gré du courant est soudain débâché. Quatre malfrats se dressent, épaulant des mousquets. Les personnages peuvent rapidement se mettre à couvert, mais ils s'aperçoivent vite que des deux côtés du pont, la retraite est barrée

par huit autres gredins, armés de rapières. Sauter dans l'eau est une mauvaise idée, ne serait-ce que parce qu'on se trouverait alors à la merci des mercenaires embarqués. De plus, ces tireurs saisissent chaque occasion d'ajuster un mousquetaire isolé. Non, il faut chercher le contact, profiter des charrettes, des chevaux et du pont pour se débarrasser le plus vite possible de tous les adversaires.

Et pourquoi ne pas sauter sur la barque au moment où elle passe sous le pont pour continuer le combat dans un environnement mouvant ?

Malfrats (12)

CORPS : 4 ESPRIT : 2

Santé : 8 Superbe : 4 Dé d'encaissement : d6

Bagarre d8, Escrime d8, Filoutage d6, Gymnastique d6, Tir/Jet d8
Autres aptitudes d4

Fouiller les malandrins permet de mettre la main sur un papier intrigant. En fait, les mercenaires ont été payés pour tuer les personnages et laisser le mot sur les corps.

Le contenu du texte ne laisse aucun doute sur le lien avec la troupe d'acteurs.

Voici ce qu'il en coûte de mettre en doute le pouvoir des puissants. Jamais les non-hommes ne seront révélés et jamais le peuple ne s'élèvera. Que cela serve de leçon.

Signé : les Onze Familles



(Ne cherchez pas à comprendre le mot. L'esprit de celui qui l'a écrit est plus que dérangé...)

Looking for actors

Finalement, tout ne semble pas réglé en cette bonne ville d'Amsterdam... Les personnages vont certainement avoir envie de retrouver les acteurs de la veille pour les interroger. Seulement voilà : Janosz a fait passer un mot d'ordre de discrétion et les représentations sont désormais suspendues.

Notons au passage que le mot trouvé sur les mercenaires n'était pas une idée du Galérien, mais d'Archibald de Kuehn. Chargé de recruter les hommes, il a voulu ajouter ce détail au plan. Le pauvre homme s'enfonce de plus en plus dans une espèce de folie, de mission sacrée, qui en feront un intégriste sous peu.

Mais comment faire pour retrouver les acteurs ? C'est le moment de déployer les capacités sociales des Mousquetaires. Nous fournissons ici les informations en vrac. À vous, meneur, de les distiller au fur et à mesure de l'enquête. Là aussi, n'hésitez pas à animer la recherche d'informations avec des épisodes secondaires.

Le milieu interlope d'Amsterdam n'est pas facile à approcher, même si c'est auprès de lui que les mousquetaires peuvent apprendre un certain nombre d'informations.

✿ -La troupe d'acteurs n'est pas entièrement une troupe « professionnelle ». En fait, tous ses membres sont des petits truands sans envergure, dirigés par deux ou trois personnages charismatiques auto-proclamés comédiens.

✿ -On aurait vu beaucoup de ces « comédiens » chez différents éditeurs, ces derniers temps. Peut-être qu'ils ont décidé d'apprendre à lire ?

✿ -Un groupe de soldats mercenaires (en fait, des déserteurs de différentes armées espagnoles) se sont mis à dépenser beaucoup d'argent avant de disparaître purement et simplement de l'échiquier citadin. Sont-ils partis ou se sont-ils cachés ?

Auprès des imprimeurs et des gazetiers, les faits sont plus troublants encore.

✿ -Des individus sont effectivement entrés en contact avec de nombreux chroniqueurs pour leur proposer des « informations exclusives » sur des monstres qui vivent avec les humains et que les autorités essaient de cacher. Aucun gazetier n'a évidemment accepté les textes, même si certains les ont gardés (au cas où, mais ils refusent de l'avouer aux personnages)

✿ -Les presses d'un atelier secondaire de la maison Elzevier ont été dérobées et démenagées récemment, durant la nuit. Le matériel a disparu, mais les voleurs étaient sans doute des habitués de la maison, compte tenu de la rapidité et de la précision de l'action.

EN GARDE !

Le Hollandais volant

Alors que les personnages passent devant l'échoppe d'un primeur, un homme tombe soudainement sur l'étalage, dispersant les légumes dans tous les sens. Avant que les mousquetaires n'aient pu réagir, il s'enfuit en courant. Une voix d'homme retentit du premier étage, conjurant les passants d'arrêter l'homme, le désignant comme voleur. Empêtrés dans les poireaux, glissant sur les laitues, roulant sur les choux, les mousquetaires peuvent tenter de l'arrêter. S'ils y parviennent, ils constatent que l'homme, un jeune bellâtre assez séduisant, a la chemise déboutonnée, sortie de son pantalon et qu'il porte encore les marques d'un suçon. Évidemment, il s'agit de l'amant de la femme de l'homme qui a crié au voleur... Laissons les mousquetaires décider des suites de l'affaire...

L'amant

CORPS : 6

Santé : 12

Gymnastique d10

Savoir-Vivre d8

Autres aptitudes d6

ESPRIT 5

Superbe : 10

Dé d'encaissement : d6

Au sujet de l'affaire Elzevier :

la famille ne souhaite pas communiquer. Et pour cause : elle a découvert, suite à une enquête interne, que le responsable n'était autre que le mari d'une des filles Elzevier, Archibald de Kuehn. Il n'est toutefois pas difficile de découvrir les éléments suivants auprès des grouillots qui manipulent les presses de la famille.

✿ - L'affaire a été réglée en interne au sein de la famille. Archibald de Kuehn a été reçu par Jehan Elzevier, qui lui a signifié que, dès ce moment, il n'était plus considéré comme faisant partie de la famille. Il n'y a pas eu d'autre poursuite, mais Archibald a quitté la maison qu'il occupait avec sa femme depuis des années (et qui appartient en fait aux Elzevier).

✿ - L'état mental d'Archibald n'a jamais été bon, mais depuis quelques jours, il a complètement sombré dans une espère de folie hystérique. Il fulminait en particulier contre la frilosité et la pudibonderie des gazettes.

✿ - Archibald s'entraîne depuis des semaines au tir à l'arbalète. Il n'a jamais été mauvais dans cette pratique, mais il est devenu redoutable.

✿ - Archibald ne possède pas grand-chose en son nom. Mais il aurait reçu en cadeau de mariage (sic) de sa belle-famille un petit bateau de commerce dont il n'a jamais rien fait. Le navire porte le nom de *La Lettre Écumante* et mouille depuis des années au même endroit dans un port secondaire à l'extérieur de la ville.

Petit détail : pendant toute la phase d'enquête, glissez aux personnages qu'une espèce de fête se prépare en ville. On va célébrer l'anniversaire de la république et procéder à une énième inauguration du Stadhuis, la Maison de la Cité.

Cela ne concerne finalement qu'assez peu de monde, mais la place centrale de la cité

est déjà en cours de préparation (estrades, décorations, mise en place de stands, etc.). Si vous arrivez à glisser innocemment l'information à vos joueurs, la scène finale s'esquissera déjà dans leurs esprits et la continuité sera assurée.



La Lettre Écumante

La Lettre Écumante n'est pas difficile à repérer. Il s'agit d'un magnifique trois-mâts, dont la splendeur ne résiste toutefois pas à un examen plus attentif : le navire ne semble en effet plus entretenu. Les voiles ne sont plus en état de recevoir le vent et, de toute façon, les cordages qui les maintiennent sont usés et tombent en lambeaux. Il faut dire que le bateau n'a pas quitté le port depuis qu'il fut donné à Archibald il y a plus de dix ans.

Ce dernier l'a d'ailleurs considéré comme un cadeau empoisonné de sa belle famille. Malgré le prix impressionnant du navire, il n'est pas impossible que la famille Elzevier ait adressé un avertissement plus ou moins conscient à Kuehn en raison de son oisiveté...

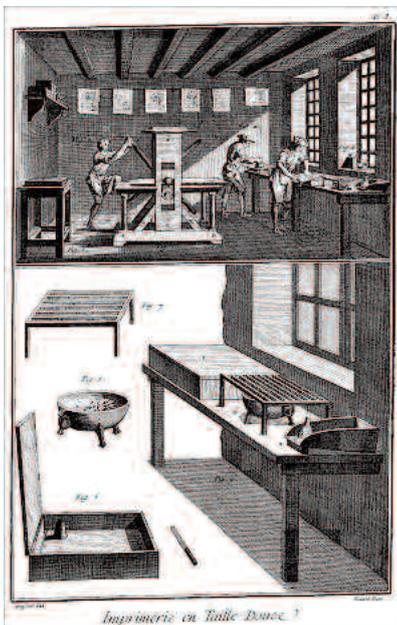
Sans doute les mousquetaires observent-ils un peu les allées et venues autour de *La Lettre Écumante*. Les passages sont nombreux et il ne fait aucun doute que le bateau est habité. Des hommes sortent régulièrement sur le pont pour prendre l'air et le soleil. On peut remarquer que leurs mains sont noires de l'encre qu'ils manipulent à longueur de journée.

Parfois, deux ou trois hommes empruntent la passerelle pour aller chercher du ravitaillement ou (cela arrive une fois par jour) une balle de papier destinée aux presses installées dans l'entrepont.

Les sabords sont également parfois ouverts pour profiter de la lumière rase du matin ou du soir, mais restent clos le reste du temps.

Si nos mousquetaires passent vraiment du temps en observation, ils peuvent dénombrer environ une trentaine de personnes. Cela fait beaucoup, même si les personnages ne peuvent pas se douter que, pour la plupart, il ne s'agit que d'imprimeurs et de lettrés. Ces derniers, en effet, ne se montrent jamais et on ne peut que deviner leur présence.

Chaque groupe aura sans doute sa propre stratégie. Mais la discrétion et l'infiltration sont dans un premier temps les méthodes les plus sûres. Une attaque frontale basée sur la surprise peut également être couronnée de succès, toutefois.



3 « chefs »

CORPS : 6 ESPRIT : 3

Santé : 12 Superbe : 6 Dé d'encaissement : d8

Bagarre d8, Escrime d10, Filoutage d8, Gymnastique d8

Savoir-vivre d8, Vigilance d8

Autres aptitudes d6

10 truands/comédiens

CORPS : 4 ESPRIT : 2

Santé : 8 Superbe : 4 Dé d'encaissement : d6

Bagarre d8, Escrime d8, Filoutage d8, Gymnastique d8

Autres aptitudes d6

15 imprimeurs/grouillots

(N'interviennent que s'ils sont amenés à se défendre ou pour donner l'alerte)

CORPS : 2 ESPRIT : 3

Santé : 4 Superbe : 6 Dé d'encaissement : d4

Vigilance : d6

Autres aptitudes d4

Décrivons ce que les personnages peuvent trouver sur le bateau.

Au niveau du pont, il n'y a rien de remarquable, si ce n'est les hommes qui s'y reposent de temps en temps.

L'entrepont a été complètement vidé de toutes ses installations et a été transformé en imprimerie. Deux grandes presses y sont postées, cernées de part et d'autre de tonnelets d'encre et de balles de papier. L'entrepont est de plus zébré tous azimuts de fils le long desquels pendent des feuilles en train de sécher. Une petite section est toutefois réservée au repos des ouvriers, qui se relaient jour et nuit pour imprimer. Les feuilles qui pendent semblent constituer le plus important projet de gazette jamais

réalisé : une nouvelle publication en trois langues (Hollandais, Espagnol et Français) intitulée « L'éclairé ».

Il y est question, dans des articles pas toujours très compréhensibles, d'amis venus des étoiles et de la Lune, qui attendent, pour aider l'humanité à atteindre un nouvel âge d'or, de n'être plus ostracisés par les pouvoirs en place.

Il faut noter que la plupart des ouvriers s'amusent beaucoup de ces textes et il n'est pas rare de les voir se gausser des élucubrations de leur auteur tout en buvant un pichet. Mais Archibald de Kuehn paie bien : toutes ses économies sont passées dans ce projet !

Les cales, enfin, ont été entièrement réaménagées pour y installer un bel appartement et des réserves. L'appartement est celui d'Archibald de Kuehn, mais un examen attentif permettra de constater qu'un autre individu a occupé les lieux récemment : de minuscules fragments de peau squameuse sont encore visibles dans le lit.

Dans la chambre d'Archibald, on trouve une lettre écrite par Janosz, qui indique aux personnages quelle est l'étendue du plan de l'extraterrestre.

[Un étui vide qui a contenu une arbalète et un unique carreau s'y trouve également, avec à côté une lettre adressée à Janosz. Tout dans son ton indique qu'il s'agit d'une espèce de testament. Les choses se compliquent donc encore un peu...

Cher Janasz,
Vous trouverez cette lettre si tout s'est déroulé comme prévu. Il est probable que je ne sois plus là pour voir cette nouvelle ère.
Vous ne connaissez pas les humains comme je les connais. Rien ne les fera bouger si ce n'est une série de chocs. Croyez-vous que votre action pacifique aura des retombées à long terme ? Je sais bien que non. Mais ce que je vais faire en aura. Parfois, un simple assassinat peut déclencher des guerres. La rumeur décidera de qui était le méchant. J'imagine qu'on attribuera mon acte au même groupe qui a engagé les mercenaires. Alors, nous aurons vaincu.
Le Pensionnaire doit mourir. J'y veillerai.
Amicalement,
Archibald de Kuehn]]

Cher Archibald,

Notre nouvelle cachette est très confortable, merci. Il est temps de passer à la suite de nos opérations. Avez-vous engagé les mercenaires comme prévu ? J'aurais aimé les rencontrer moi-même, mais cela n'aurait pas été discret. Et traverser toute la ville pour rejoindre leur cache n'aurait pas été simple pour moi, étant donnée la proximité du relais postal. Les avez-vous bien informés de tous les détails de notre plan ? Je ne voudrais pas avoir à rater mon apparition parce qu'un des éléments n'aurait pas été respecté.

La fête de la République est pour très bientôt et je ne voudrais pour rien au monde rater notre rendez-vous avec le Pensionnaire. Après cela s'ouvrira une nouvelle ère pour l'humanité et je sais que vous le souhaitez au moins autant que moi.
En espérant vous retrouver après la Révélation, sur votre navire, comme convenu.

Amicalement,
Janosz]]

Acte III : Coup d'éclat

Nos personnages connaissent maintenant tout le plan. Mais c'est à vous, meneur, qu'il appartient de rendre cette dernière partie vivante et épique.

Les Mousquetaires peuvent arrêter les mercenaires, mais dans ce cas, ils ne peuvent pas mettre la main sur Janosz. Ils peuvent laisser faire, mais ils courent alors le risque que l'existence des extra-terrestres soit révélée. Enfin, que penser de l'électron libre Archibald de Kuehn et de son ambition de tuer le Pensionnaire de Hollande ?



Les mercenaires

Après les différentes déroutes espagnoles et la mise en place de l'utopie hollandaise, quelques mercenaires parmi la soldatesque ibérique rêvent d'une vie meilleure et de conquérir leur indépendance.

Des hommes comme ceux-là, il en traîne beaucoup dans les tavernes de la cité. Mais ce groupe a la particularité d'avoir déjà été soudé par la guerre et d'avoir déserté ensemble, à l'instigation de Jonatan Nunez, un officier.

Jonatan Nunez
CORPS : 7 ESPRIT : 7
Santé : 14 Superbe : 14 Dé d'encaissement : d8
Escrime d10, Filoutage d8, Gymnastique d10, Tir/Jet d8
Art de la Guerre d10, Savoir-Vivre d8, Vigilance d10
Autres aptitudes d6

Les autres mercenaires lui obéissent par habitude et parce que Jonatan est le seul qui a une once d'intelligence dans le groupe. Néanmoins, une fois briefés, ce sont de parfaits exécutants et leur action est extrêmement efficace.

4 mercenaires
CORPS : 6 ESPRIT : 3
Santé : 12 Superbe : 6 Dé d'encaissement : d8
Escrime d8, Gymnastique d8, Tir/Jet d8
Art de la Guerre d8, Vigilance d8
Autres aptitudes d6



Le rôle des mercenaires est le suivant : une fois que le Pensionnaire est arrivé, ils doivent sortir leurs armes au sein de la foule et tenter tout d'abord d'assommer les quelques gardes en poste autour de l'estrade officielle. Pendant ce temps, Jonatan cherche à atteindre le Pensionnaire au plus vite pour le tenir en respect. La plupart des autres gardes mettent un temps considérable à fendre la foule, attendue nombreuse.

En fait, le principal danger vient de possibles mouvements de panique.

Puis, Jonatan doit prononcer une harangue expliquant la prise d'otage en se présentant de la manière la plus vile possible (en insultant la foule, en défendant des idées aristocrates de noblesse et royauté...)

Enfin, ça n'a pas besoin d'être cohérent.

C'est alors qu'un acteur déguisé en monstre doit sauter sur l'estrade (d'où ? C'est une surprise) et défier le lieutenant en combat singulier. Au terme de ce duel d'escrime, le lieutenant doit reconnaître sa défaite et négocier le libre passage avec l'acteur, ce qui lui est naturellement accordé.

Voilà en tout cas comment les hommes ont été informés. Ce qui se passe en vérité n'est pas très clair.

Les mercenaires ont établi leur campement de base dans une petite maison isolée en bordure de la ville (au-delà des digues et du canal extérieur).

Elle se trouve juste en face de l'unique relais postal et de ses écuries et pourra donc être facilement repérée par des PJ qui surveilleraient le quartier.

En cas d'attaque, les mercenaires se défendent avec fougue, mais si les personnages tentent de négocier (et s'ils ont quelque chose d'intéressant à proposer en échange), Jonatan peut décider de trahir son employeur et livrer des informations.

Archibald de Kuehn

Nous n'avons encore que très peu parlé de cet individu dans ce scénario. Pourtant, en tant que bras armé de Janosz, il est le seul à avoir été directement confronté à l'extraterrestre et c'est par son biais que toutes les actions sont coordonnées.

Coordonnées ? Vous l'aurez remarqué : il y a un sérieux manque de logique générale dans ses actions, sans parler de son idée folle d'assassiner le Pensionnaire. Aussi faut-il préciser un peu plus que ce scénario repose avant tout sur une incompréhension entre humain et extraterrestre : si Janosz agit dans le but d'assurer sa sécurité sur le long terme, voire pour prendre le contrôle de la Terre (rien que ça), Archibald de Kuehn agit dans un but purement anarchiste.

À plus de quarante ans, cet homme n'a toujours pas trouvé sa place dans la société amsterdamoise. Allié à une famille riche, lui-même issu (petit dernier) de la belle bourgeoisie, sa vie n'est qu'un immense vide, entamée qu'elle fut par une jeunesse débauchée, poursuivie par un mariage de raison et des activités sans stratégie. Petit à petit, il a pris cette société en haine. L'arrivée de Janosz lui a redonné espoir, un espoir en un changement radical et brusque.

L'enthousiasme d'Archibald a beaucoup intéressé Janosz, qui y a vu (à tort) une soumission sans faille, une réelle volonté d'aider. Et de fait, cette erreur d'analyse va sans doute lui coûter cher. Mais comment pourrait-on lui reprocher de ne pas comprendre les humains alors que les humains eux-mêmes ne se comprennent pas ?

Voici le plan tel que le voit Archibald :

l'attaque des mercenaires doit se passer comme prévu. Dans tous les cas, il est absolument impossible que le Pensionnaire continue à agir normalement après cet événement. Soit il se lie d'amitié avec Janosz et repart heureux vers sa demeure après



par ses gardes.

Dans tous les cas, le carrosse du Pensionnaire ne pourra emprunter qu'une seule rue, car toutes les autres sont encombrées de monde. C'est au bord de cette rue, au deuxième étage d'un immeuble surplombant un canal que se tient Archibald.

Son arbalète bien dissimulée par un rideau, il a encoché un unique carreau recouvert d'or... L'entraînement auquel il se soumet depuis des semaines l'a préparé à ce moment unique : tirer sur le Pensionnaire et l'abattre d'un seul coup.

(Toute ressemblance avec un certain Lee Harvey Oswald n'est pas totalement fortuite...)

Archibald espère que cela déstabilisera la Hollande, puis l'Europe toute entière, avant de déclencher une guerre entre les Étrangers comme Janosz et les puissants comme le Pensionnaire, avec comme pions et armée, le peuple !

Si son attaque échoue, il n'a pas de seconde chance : Archibald tente de fuir par les toits.

Archibald de Kuehn
 CORPS : 5 ESPRIT : 7
 Santé : 10 Superbe : 14 D é
 d'encaissement : d6
 Escrime d8, Gymnastique d8,
 Tir/Jet d14
 Savoir Vivre d10, Humanité et
 Sciences d10, Vigilance d10
 Autres aptitudes : d6

La fête de la République

Le meneur a deux options concernant cette scène : s'il veut hâter le dénouement du scénario et créer du stress chez les joueurs, il peut manœuvrer afin de ne pas laisser le temps aux personnages d'échafauder des stratégies.

Évidemment, si l'attaque du navire a eu lieu en pleine nuit, il risque d'avoir du mal à décréter que la fête a lieu à cinq heures du matin et qu'il faut se dépêcher...

L'autre option consiste tout simplement à faire monter le stress en permettant aux personnages de tenter de sécuriser la zone. Il faut savoir qu'évidemment, les Mousquetaires ne peuvent pas entrer en contact avec le Pensionnaire et que leurs avertissements ne sont pas pris au sérieux.

La fête se prépare tranquillement. La foule des grands jours se masse sur la place du barrage (Dam Square) en plein centre d'Amsterdam. L'estrade qui doit accueillir le Pensionnaire est déjà prête, entourée de gardes chargés d'en empêcher l'accès. Pour l'occasion, on a enlevé les échafaudages qui « décorent » le Stadhuis depuis plus de dix ans.

Circuler devient très difficile. Toutes les places qui ne sont pas occupées par la foule le sont par des vendeurs ambulants qui hurlent dans tous les sens afin que les passants achètent leurs marchandises. Bref, les Mousquetaires risquent d'avoir beaucoup à faire pour repérer les mercenaires.

Bientôt, le carrosse du Pensionnaire arrive dans la rue qui se trouve à gauche du palais et donc, de l'estrade. Des gardes maintiennent cette rue dégagée depuis le matin. Le carrosse fait demi-tour avant de laisser descendre le souverain, acclamé par la foule avant même qu'il ne grimpe sur l'estrade. La suite dépend entièrement des personnages. Vous avez pu lire dans les sections précédentes quelles doivent être les actions des différents protagonistes. Janosz est quant à lui caché sous l'estrade, de manière à grimper dessus sans problème le moment venu.

Dès que le Pensionnaire en a l'occasion, il tente de fuir, protégé par ses gardes. Il emprunte alors la rue dans laquelle est embusqué Archibald.

Pensez également à faire jouer l'effet de panique (en faveur des mousquetaires ou du scénario, comme vous le souhaitez). Les habitants d'Amsterdam, d'abord interdits face à ce qu'ils découvrent, finissent forcément par céder à la colère, la peur, etc.

Vous l'aurez compris, c'est à vous de gérer ce final comme dans un film de Clint Eastwood protégeant le président presque malgré lui...



Rappelons toutefois les objectifs des personnages (par ordre d'importance) :

1. empêcher que le Grand Secret ne vole en éclat
2. arrêter Janosz
3. empêcher que le Pensionnaire ne soit tué
4. arrêter Archibald

La chose n'est pas aisée et il est probable que l'un ou l'autre des objectifs ne soit pas atteint.

Par exemple, si les mercenaires sont tués, le premier point est assuré, mais tous les autres échouent sans doute.

Il existe tout de même quelques stratégies potentiellement gagnantes. L'une d'entre elles consiste à prendre la place des mercenaires (avec ou sans leur accord) et à jouer la scène comme prévu, puis, le moment venu, à faire monter un autre PJ déguisé en monstre en même temps que Janosz. Il faut ensuite faire croire au Pensionnaire qu'il s'agit d'une représentation d'un genre nouveau en démasquant le « faux monstre », tout en faisant croire que l'autre aussi n'est que déguisé...

Mais ce n'est qu'une idée et les joueurs en auront sans doute d'autres, plus imprévues.

Janosz (Khiz-Uack)
 CORPS : 7 ESPRIT : 7 Panache : d12
 Santé : 14 Superbe : 14 Dé d'encaissement d8
 Bagarre d10, Escrime d8, Filoutage d8,
 Gymnastique d14, Tir/Jet d12
 Comédie et Jeux d8, Humanité et Sciences d16, Vigilance d8
 Autres aptitudes d6

Conclusion

Dans tous les cas, vous pouvez utiliser la liste des objectifs indiquée précédemment pour savoir si la mission est une réussite ou non.

✿ - Si aucun des objectifs n'est rempli, la mission est un fiasco. Tous les hommes politiques de France et de Hollande doivent s'employer à rattraper le coup. Les personnages risquent de tomber très rapidement dans une disgrâce totale.

✿ - Si Janosz est arrêté, mais qu'il a eu le temps de faire grande impression, il est possible qu'un jeu de pouvoir subtil se mette en place entre Mazarin et la Hollande, pour étouffer l'affaire en échange de connaissances plus précises sur le Grand Secret. Mazarin risque de prendre les personnages en grippe.

Le Major, heureux de voir revenir un prisonnier d'importance, peut toutefois intercéder pour minimiser la chose.

✿ - Si Janosz n'est pas arrêté, mais que tous les autres objectifs ont été atteints, nul doute que les personnages retrouveront le Galérien dans un autre contexte. La mission est un demi-échec, mais le pire est évité.

✿ - Enfin, si vous ne souhaitez pas jouer dans une uchronie complète, faites en sorte que le Pensionnaire s'en sorte de toute façon : il peut n'avoir été que blessé par le carreau d'arbalète, à moins qu'un concours de circonstance ait empêché Kuehn de tirer...

Bref, la mission est difficile et les enjeux grands.

Mais à vaincre sans péril...

La moule et le parasite
Voici un PNJ récurrent que je vous encourage à faire apparaître comme par magie à chaque scène importante.
Mathilde Roth est une bourgeoise, veuve, d'une laideur à faire pâlir, mais surtout d'une masse corporelle imposante. Très riche, elle est également très bête et insupportable. Toutefois, malgré sa naïveté, personne n'a encore cherché à s'approprier ses richesses.

Gardes de la Cité (innombrables)
CORPS : 5 ESPRIT : 3
Santé : 10 Superbe : 6 Dé d'encaissement : d6
Escrime d8, Gymnastique d8, Tir/Jet d8
Vigilance d8
Autres aptitudes d6

Dès la scène du faux monstre (Acte I), elle se jette sur un personnage pour protéger sa fuite et c'est le coup de foudre... Elle fait alors tout pour retrouver le personnage en question (le plus beau et le plus séducteur du groupe, celui qui s'ennuie le plus autour de la table ou qui a le rôle le moins intéressant) et parvient la plupart du temps à ses fins, grâce à ses relations, son argent, etc.

Elle constitue en général une gêne pénible mais, en de rares occasions, peut rendre de menus services. Faites-la entrer en scène pour briser les plans des joueurs, menacer leur discrétion, etc. Prenez à chaque fois la même voix agaçante pour que, dès les premiers mots prononcés, les joueurs s'enfoncent dans leurs fauteuils en pleurant...
Aucune caractéristique n'est donnée pour Madame Roth, mais il est possible d'en faire un PNJ récurrent dans de nombreux scénarios.

Elle pourrait parfaitement être amenée à déménager à Paris pour voir plus souvent l'homme qu'elle aime. Et elle en a les moyens... Sans compter que cela pourrait bien être une extraterrestre d'un genre particulier qui s'intéresse de près aux personnages sans en avoir l'air...



Ancien hôtel de ville - 1657

Cavalcade dans la Capitale

Synopsis

Lors de sa tournée en province pour rôder son spectacle, la troupe de saltimbanques de Lucas Turilli, un transalpin, a fait une halte à Tours. Là, Lucas a rencontré et engagé Gav, un Gya-Esh Kolb, pour en faire une de ses attractions principale : l'homme le plus fort du monde !

Lucas ne connaît pas la nature particulière de Gav même s'il soupçonne un secret ne serait-ce que par ce que Gav est toujours encagoulé.

Au moment de repartir pour Paris, la troupe est prise en filature par Baptiste « le joyeux », un brigand disgracié de la cour des miracles parisienne en exil à Tours. « Le joyeux » voit en *l'homme le plus fort du monde* un moyen de faire amende honorable en « l'of-frant » au roi de Tunes pour ses opérations coup de poing.

Baptiste pense pouvoir soumettre Gav grâce à une préparation très en vogue en Angleterre, le Laudanum, aux puissants effets narcotiques et inhibiteurs.

Suivant l'arrivée de la troupe dans la capitale, Baptiste rapporte son idée au roi de Tunes qui, après avoir vu ce dont est capable cet homme, prends près de deux semaines pour planifier soigneusement l'enlèvement et le faire réaliser.

Le plan mis à exécution donnera lieu à une poursuite sur la Seine, dans les rues de Paris, avec cascades, voltiges et affrontements.

note : si les personnages comptent une femme dans leurs rangs, alors elle peut prendre la place de Catherine Roccancourt dans les situations à venir, mais ce n'est en rien obligatoire. Deux mousquetaires en jupon peuvent aussi avoir leur intérêt et apporter un certain piquant.

Prologue / mise en place du décor 24 avril 1659.

Une nouvelle rotation vient d'avoir lieu à l'hôtel Sainte-Prudence. Trente Mousquetaires de l'Ombre viennent d'y prendre leurs quartiers pour deux semaines.

La section est sous les ordres du premier lieutenant, le comte d'Estrades. Mousquetaires et domestiques finissent de s'installer et les occupations sont nombreuses.

Les hommes de la troisième compagnie prennent du repos ou se rendent en salles d'exercices tandis que les valets prennent possession de la cuisine ou vont effectuer les achats de victuailles et autres provisions. C'est ainsi, chaque détachement investit les lieux et s'organise.

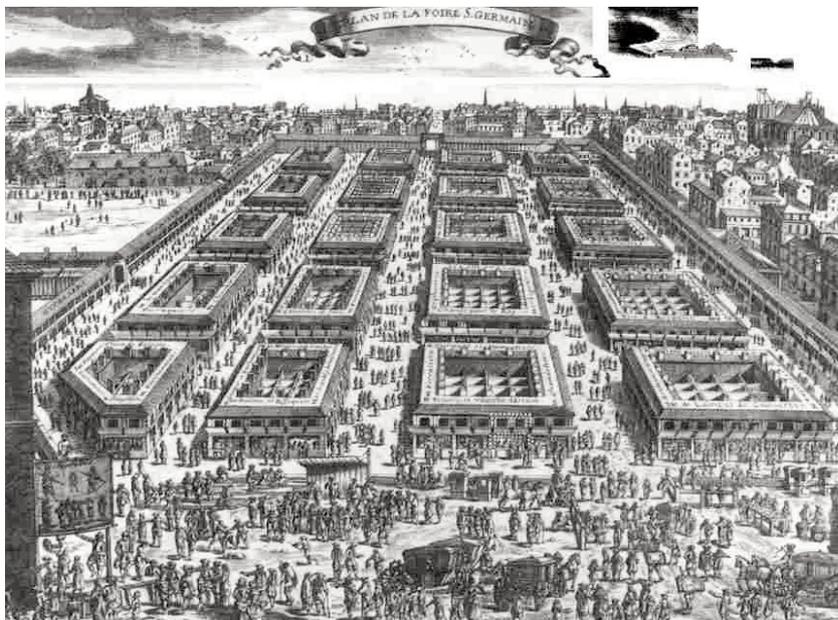
Le comte d'Estrades est un vieux militaire et il sait fort bien qu'il est illusoire de vouloir faire respecter la vie monastique souhaitée par Mazarin à Sainte Prudence.

Aussi les entrées et sorties sont elles assez libres.



Cavalcade dans la Capitale

En milieu d'après-midi, « le beau » Gaspard, ordonnance du Mousquetaire Pierre-Rémy de Manset, rentre à Sainte Prudence avec la charrette de provisions qu'il vient d'acquérir. Cinq autres domestiques viennent l'aider et Gaspard leur conte le quartier Saint Germain, la foire permanente où il a réalisé ses achats.



Ils en arrivent à parler des très nombreux artistes qui peuplent le quartier, peintres, poètes, comédiens, jongleurs, sculpteurs, dresseurs, chanteurs de rue...

Gaspard se rappelle ainsi un crieur de rue qui annonçait « l'homme le plus fort du monde », présenté par une troupe sur les quais de Malague, près du pont des Tuileries.

L'attraction est exceptionnelle paraît-il.

Gaspard et cinq autres valets ou domestiques font ce soir là parti du public de la troupe de Lucas Turilli.

Où cela se précise

Au jour naissant, la majorité des Mousquetaires de l'Ombre se lèvent et vaquent à leurs occupations.

Les personnages peuvent se montrer assez mécontents de ne pas trouver leurs valets ou en tout cas leurs affaires prêtes.

Ils devraient alors se rendre au dortoir de la domesticité.

Là ronflent encore six hommes. Les six même qui, après avoir assisté au spectacle sur les bords de Seine, ont marqué leur retour de nombreuses haltes dans divers cabarets et tavernes.

Les PJ leur organisent un réveil à grande eau puis, après les cris et les rires, se font expliquer le pourquoi de la situation.

La conversation évoque « l'homme le plus fort du monde ».

Les valets sont dithyrambiques. « il fait du tir à la corde contre vingt homme ! » « il soulève des charrettes à bout de bras ! » « il retient dix chevaux ! » « il tord des barres de fer ! » « il jongle avec des tonneaux ! »...

Les joueurs devraient se dire qu'après tout, même si les exploits de cet homme sont augmentés du nombre de pintes éclusées par les domestiques, s'il existe un tel phénomène, il serait dommage de ne pas aller le voir.

Alternative

Si les PJ n'entendent pas se rendre à la représentation du soir, alors le lendemain, à l'occasion d'une pérégrination dans le quartier Saint Germain, les Mousquetaires pourront croiser la route d'un des rabatteurs de la troupe Turilli. Il crie son boniment dans les rues et trimballe une pancarte sur son dos. Sur celle-ci est stylisée la silhouette de Gav, l'homme le plus fort du monde. Les PJ ne peuvent plus avoir de doutes, même devant ce dessin sommaire, il s'agit d'un Gya-Esh Kolb. Il leur faut donc rentrer à Saint Prudence faire leur rapport à d'Estrades.

Le soir venu, les personnages accompagnés d'une condisciple, Catherine Roccancourt, se rendent en toute décontraction sur les quais de Malague assister au spectacle et surtout voir « l'homme le plus fort du monde ».

La notoriété naissance de la troupe attire tout de même plus de quatre cents personnes ce soir là et il est aisé de se faire discret.

Le spectacle commence, deux puis trois petits numéros d'adresse se succèdent avant un impressionnant numéro de lanceurs de couteaux réalisé par deux frères, Gustave et Clément Salsjberg. Ils jettent, lancent, jouent et même jonglent avec leurs lames, de vrais virtuoses. Pour clôturer leur passage, l'un des deux frères prends place sur une classique roue verticale qui est mise en rotation et l'autre va lancer ses couteaux sur la roue sans toucher le premier. Exercice somme toute banal pour des saltimbanques si le lanceur n'était lui aussi grimpé sur une roue en mouvement, horizontale celle-ci. Le succès est tel que les Mousquetaires de l'Ombre eux même ne peuvent qu'applaudir, crier et lancer quelques pièces sur le pavement.

Pendant le numéro des lanceurs, tellement excellent que tout le monde devrait avoir le regard fixé sur eux, un (ou plusieurs) PJ peut remarquer trois hommes qui ne semblent pas intéressés. Ils observent au contraire la foule, les roulottes de la troupe, regardent vers la Seine... Ils ressemblent à trois gens du peuple, ordinaires.

jet de Vigilance, difficulté 13 pour les remarquer. Par contre, jet de Filoutage, difficulté 20 pour en attraper un. Si c'est réussi il dira simplement qu'il cherchait des bourses ou des valeurs à dérober.

Il s'agit d'hommes de main du Roi de Tunes (roi de la cour des miracles parisienne) venus inspecter les lieux une dernière fois, l'enlèvement de Gav étant fixé au lendemain soir.

Pour ramener le calme intervient Maria, la diseuse de bonne aventure. Elle prend place au centre de la piste et entreprend un numéro de divination avec quatre personnes successives avant d'aller à sa roulotte pour d'éventuelles consultations.

La soirée se poursuit par un numéro comique et arrive enfin l'instant attendu de tous, le numéro de *l'homme le plus fort du monde* !

- Gentes Dames et Gentilshommes, la troupe de Lucas Turilli est fière de vous présenter, pour la première fois à Paris, Gav, l'homme le plus fort du monde !

Les applaudissements cessent dès l'apparition de Gav. C'est un véritable géant et qui vaut bien au moins deux hommes de large. D'un élan commun, la foule se retire de trois ou quatre mètres avant de se remettre à le fêter. L'homme le plus fort du monde ne dit rien, il se dirige vers deux tonneaux de vins et commence son numéro. Tout est tel que l'avait décrit Gaspard, c'est réellement très impressionnant. Le géant enchaîne ses numéros.



Cavalcade dans la Capitale

Les PJ sont sidérés.

Bien sur « l'homme » dissimule sa tête sous un lourd masque de cuir mais le doute n'est pas permis. Il s'agit là de l'un des galériens évadés, un représentant de la race Gya-Esh Kolb.

(illustration page précédente)

Remis de leur stupeur, les Mousquetaires de l'Ombre devraient envisager déjà la manière de capturer et ramener le fugitif. Mais Catherine Roccancourt et les PJ se rappellent une journée d'instruction menée par le chevalier de Préchac et l'effroi que lui causait encore une telle créature. Aussi laissez leur la possibilité de juger plus avisé de rentrer à Sainte Prudence, rapporter au premier lieutenant et vraisemblablement monter une expédition plus conséquente pour capturer le galérien.

Alternative

Si les PJ veulent quand même tenter quelque chose contre Gav : arrivés aux roulottes, point de galérien. Dans l'agitation du spectacle on peut tout de même questionner un membre de la troupe. « Gav ? Ben comme d'habitude depuis que nous sommes à Paris, après son numéro, il a pris sa barque et il est parti. ». Tout cela annoncé dans un chantant mélange d'italien, de français et même d'espagnol. Il ne faudra pas le pousser beaucoup pour savoir que le Galérien a pris la direction du pont Neuf et de l'île de la cité mais il n'en sait pas plus (les autres non plus). Le quai donne sur un petit ponton où se trouvent amarrées une dizaine de barques.

Son numéro terminé, Gav ne reste pas avec la troupe.

Soucieux de sa sécurité, il s'est dégotté un abri dans les soubassements de Notre Dame. Il y accède par le terrain vague à l'est de l'île qu'il rejoint en effet en barque.

Où cela démarre enfin

Le comte d'Estrades, sidéré d'apprendre qu'un Galérien se montre en plein Paris, décide d'intervenir sans attendre.

Un détachement de quinze Mousquetaires de l'Ombre (comprenant les personnages) se rend sur les quais mais malgré les demandes pressantes des PJ, Turilli ne peut qu'avouer son ignorance du lieu où se trouve actuellement Gav.

Cela semble être habituel et il devrait être là le soir pour honorer son numéro, assure le transalpin.

un simple jet de Vigilance, difficulté 7 peut prouver que Turilli dit bien la vérité.

Si les PJ envisagent une chasse au Galérien, d'Estrades veut bien envoyer les Mousquetaires de l'Ombre quadriller le quartier, interroger les logeurs potentiels, fouiller et rechercher mais le tout dans la plus grande discrétion et à la condition expresse de se réunir à temps pour l'intervention du soir. Ils n'ont en théorie aucune chance de localiser la planque de Gav. Mais après tout, cela peut dépendre de la perspicacité des PJ et de l'humeur du maître de jeu ou de l'orientation qu'il souhaite donner à son aventure.

Les PJ sentent qu'il serait inutile de laisser des hommes monter la garde. Autant que tout le monde prenne du repos afin d'intervenir le lendemain.

À Sainte Prudence, d'Estrades décide quand même d'envoyer deux guetteurs pour la nuit qui seront relevés au petit jour, surveillance qui restera en place toute la journée et infructueuse.

En début de soirée le lendemain, c'est une troupe dûment informée et préparée de vingt hommes qui se rend sur les quais de Malague.



Les Mousquetaires de l'Ombre se répartissent discrètement dans la foule qui commence à être conséquente alors que Roccancourt et deux autres mousquetaires demeurent au bout de la rue de Beaune, contre les bâtiments.

Les PJ ont libre choix de leur disposition.

La représentation débute et les numéros s'enchaînent selon leur ordre habituel. Jusqu'à son entrée en scène, les Mousquetaires ne voient pas trace de Gav. Il est probable que le Galérien arrive directement depuis le fleuve. Son apparition provoque le même mouvement de reflux que perçu la veille par les Mousquetaires. Son numéro est toujours aussi fascinant, même pour des Mousquetaires connaissant son secret.

Son exhibition terminée, Gav se dirige derrière la ligne des roulottes.

Si des PJ sont postés près du fleuve, ils pourront voir arriver le Galérien, en barque, descendant le fleuve. La vélocité de l'esquif est impressionnante. Gav accoste au ponton, se rue sur le quai et stoppe entre les roulottes. Il attend une minute que Turilli l'annonce puis entre en scène.

Sinon, un des Mousquetaires de l'Ombre de l'unité pourra donner discrètement l'alerte.

Si les PJ pensent que détacher les barques du ponton est une bonne idée pour couper toute retraite à Gav, laissez les faire.

Il serait bon toutefois que l'un d'entre eux se rappelle qu'ils ne savent théoriquement pas nager, comme l'immense majorité de la population (les personnages non plus ne savent pas nager, sauf s'ils en ont fait la demande précise lors de la création de leur personnage).

Si les PJ, ou des compagnons mousquetaires, ont pris position sur le quai, près du ponton, ils pourront voir arriver, en barque également, six individus, juste après le début du numéro de Gav. Les six hommes, épée au côté, montent et restent sur le bord du quai (ils s'avancent un peu vers les roulottes si des mousquetaires sont

présents). Une question les laissera de marbre, une deuxième, les énervera et une troisième déclenchera les hostilités. Cinq d'entre eux sont des hommes de main, le sixième est Ibliss, celui au chapeau emplumé (voir annexes).



Où l'on est enfin dans l'action

Les PJ et Catherine Roccancourt se rapprochent du bord de Seine et des roulottes (ou s'y trouvent depuis leur arrivée).

Les autres Mousquetaires de l'Ombre commencent à discrètement s'extraire de la foule.

Les compagnons ne distinguent pas encore le galérien et se demandent ce qu'il fait lorsqu'un coup de feu éclate.

Cavalcade dans la Capitale

D'autres personnes ont certainement envie de « parler » à Gav et visiblement ils prennent moins de précautions que les Mousquetaires de l'Ombre.

Les hommes du roi de Tunes sont à l'œuvre et tentent d'enlever le Galérien. Il y a les six hommes qui sont arrivés par la Seine (en fonction de la situation avec les éventuels Mousquetaires présents sur le quai depuis le début) et il s'en trouve six de plus disséminés dans la foule.

La surprise est totale et Catherine Roccancourt perd son couvre-chef dans l'action. Les Mousquetaires se précipitent sur le bord du quai. Roccancourt, passablement énervée, se penche la première pour voir une grande barque en train de s'éloigner du ponton pour remonter le fleuve. Catherine les interpelle. L'un d'eux arbore un chapeau emplumé.

- Ola messieurs ! Au lieu de semer du plomb vous auriez pu cultiver l'excuse !

- Alors pardonnez-moi de ne point avoir le temps de m'excuser ! répond l'homme au chapeau

- Votre hardiesse n'a d'égale que votre bêtise. Où donc croyez-vous pouvoir aller ?

- Par là, fait l'homme, en désignant la direction du pont Neuf, et sans vous ! Souquez ! dit-il aux rameurs.

- Très bien, dit Catherine en sautant à son tour dans une barque, j'espère que votre lame est dotée d'autant de vélocité que votre langue ! J'en serais autrement déçue ! Messieurs ! lance-t-elle en invitant ses compagnons.

- Ha ha ha !

L'homme éclate de rire tout en commençant à s'inquiéter de cette barque garnie de mousquetaires qui se lance à leur poursuite.

note : si Roccancourt est remplacée par une PJ, alors il faut l'encourager à tenir cet échange. Le générateur de joute oratoire présent dans l'Écran de l'Ombre peut s'avérer un bon soutien.

note : Même si nous ne sommes pas dans le cas d'une joute à proprement parler, ce petit échange peut-être traité comme une « Joute oratoire ». Il y a suffisamment de public sur les quais et l'homme au chapeau (qui abandonnera après deux ou trois échanges) aura peut-être ensuite des difficultés à ramener le calme au sein de son groupe pour s'être fait battre, par une femme qui plus est.

Si les barques ont été détachées, l'affrontement peut se dérouler avec Catherine sur le quai et les hommes sur le ponton, ou bien totalement sur le quai. Il serait dommage de ne pas le faire jouer.

Le Galérien arrivant au bord du quai, à travers la mêlée de ceux qui veulent s'emparer de lui, constate qu'il n'y a plus de barques. Qu'à cela ne tienne, le temps de retirer son masque (ce qui ne va pas manquer d'en impressionner plus d'un) et Gav plonge dans la Seine. Il nage une dizaine de mètres avant de plonger et de disparaître.

 Au moment où il enlève son masque, Gav est atteint par une fiole de Laudanum. Faites résoudre le jet pour toucher par l'un des PJ: si c'est réussi avec une petite marge de réussite, Gav revient en surface après le pont neuf et s'endort complètement une fois rejoint son abri. Si c'est réussi avec une grande marge de réussite, Gav sera quasiment endormi avant de rejoindre les derrières de Notre dame. On peut alors le voir, au gré du courant, flotter ventre en l'air. Si vous souhaitez le maximum de piment dans la poursuite, alors Gav est récupéré par les hommes du Roi de Tunes. Ils le dissimulent sous une bâche où il ronfle avec entrain.

La petite embarcation gagne peu à peu du terrain sur celle des kidnappeurs (qu'ils aient ou non enlevé Gav, on considère ici que oui).

Depuis la barque, Un PJ pourra commander aux Mousquetaires de l'Ombre

restés sur le quai de se diriger vers le pont neuf, accès à l'archipel Notre Dame. Cinq d'entre eux franchiront d'abord le pont des Tuileries pour arriver par l'autre berge de la Seine.

On peut simuler la poursuite sur la seine en faisant des jets en opposition sur la valeur de Gymnastique des rameurs.

Si les canots ont été détachés, la poursuite s'effectuera sur les quais, suivant le même cheminement.

L'objectif des assaillants reste le bateau qui les attend derrière Notre dame.

À ce moment là, c'est l'un des PJ qui peut emmener derrière lui le reste des mousquetaires présents sur la place.

Les personnages se rapprochent de l'autre barque quand, sur les quais, à hauteur de la rue des Petits Augustins, une série de quatre coups de feu éclate. La troupe de Saint Prudence vient de se faire intercepter par sept ou huit coquins qui ont la ferme intention d'en découdre.

Les PJ doivent bien se rendre compte qu'ils ne peuvent rien faire et que par là même, ils ne pourront peut être pas compter sur ces hommes.

Si la poursuite des PJ se déroule aussi sur les quais, il va leur falloir s'extraire de cette mêlée.

Dans tous les cas, Ibliss et les hommes qui lui restent tentent de rejoindre leur bateau.

Si la poursuite n'est pas très véloce, elle est intense, au moins pour ceux qui rament et doivent contrer le courant. Le pont Neuf se rapproche doucement.

Il est difficile de voir correctement dans l'obscurité de la nuit.

L'un des malfrats réarme un pistolet afin de faire feu sur les Mousquetaires de l'Ombre *jet en Vigilance difficulté 13 pour l'anticiper.*

Si l'un des PJ ou Catherine est touché, rappelez-vous qu'on ne sait en général pas nager (même les marins) !



Où l'on atteint le Pont Neuf

La barque des kidnappeurs atteint le Pont Neuf avec peu d'avance, alors que sur les quais l'affrontement entre les Mousquetaires de l'Ombre et les brigands tourne clairement à l'avantage des hommes de Mazarin.

Si la poursuite a eu lieu sur les quais, il serait préférable que les joueurs ne soient pas pris encore dans la mêlée mais en train de courir après les adversaires.

L'homme au chapeau emplumé décide d'abandonner et de fuir avec ses hommes, espérant toujours pouvoir terminer sa mission lorsqu'ils auront semé les mousquetaires et que le calme sera revenu.

Les PJ peuvent être surpris de voir la barque s'immobiliser contre une des piles du pont et l'homme au chapeau engager aussitôt la délicate escalade de l'ouvrage, suivi de ses compagnons.

Deux options principales : poursuivre les kidnappeurs ou s'occuper du Gya-Esh Kolb (où les deux ?) Gav semble toujours immobile sous la toile, les malfrats s'échappent !

Pendant que les trois derniers brigands escaladent le pont, un (ou plusieurs) PJ peut faire une découverte sidérante.

L'un de leurs adversaires n'est pas ce qu'il prétend être, et cela complique les choses.

jet sous Vigilance difficulté 10 Un des PJ croise le regard de l'un des fuyards, ce dernier le regarde bien dans les yeux. Or, il est face au pont en train d'escalader ! Sa tête est à 180° ! Pas de doute, il s'agit d'un Khiz-Uack !

Alors là il faut faire un choix rapide, choisir entre un Galérien qui est couché dans une barque et un second qui est en train de s'enfuir ! Une a déjà choisit, Catherine, elle, engage la poursuite. (si Catherine Roccancourt a été remplacée par une PJ,

alors faire en sorte que le Khiz-Uack prenne pied sur le pont juste devant elle. Un geste insolent de la part du galérien peut accélérer le choix). Si Gav n'a pas été kidnappé mais s'est enfui par la seine, les allusions à sa condition sont caduques.



Où l'on se poursuit

L'on peut facilement imaginer que le Gya-Esh Kolb demeurant inconscient, les PJ choisissent de poursuivre le Khiz-Uack.

Les Mousquetaires de l'Ombre sur les quais, victorieux de leurs assaillants, détachent cinq hommes qui accourent vers le Pont Neuf. Les kidnappeurs changent de cap et se ruent sur l'île de la cité, vers la place Dauphine qu'ils traversent en désordre.

Le nouvel objectif des fuyards est double. Semer les Mousquetaires dans les ruelles de l'île et rejoindre les terrains non construits à l'est de l'île où une embarcation plus conséquente les attend, prête à descendre le fleuve cette fois.

L'homme au chapeau emplumé n'oubliera pas d'essayer récupérer alors sa victime endormie dans la barque.

Le MJ peut profiter de cette course poursuite sur l'île pour gérer le temps de jeu. Il peut aussi être intéressant d'ajouter une touche « vaudeville » par des apparitions / disparitions à un coin de rue, une entrée d'échoppe...

Et que dire d'une éventuelle poursuite du Khiz-Uack dans les structures hautes de la cathédrale !

Bazin¹ ne sera certainement pas content.

Le pavement de l'île de la cité résonne du bruit des bottes et de la cavalcade. La poursuite se déroule certainement au sol mais peut aussi s'engager de balcon en balcon ou sur les toits... Cette approche d'ailleurs donnera toute la grandeur à l'aventure de vos personnages. Envol, sauts, voltiges...

Du beau et du panache !

La course prendra une autre tournure dès que l'homme au chapeau aura rejoint le navire en attente. À ce moment là, il fait larguer les amarres et tant pis pour ses hommes, seul l'intéresse le Galérien, dont il ignore pourtant la nature.

Où l'on se poursuit... encore...

Demi tour et on remet ça !

Le navire quitte son ancrage et commence à descendre le fleuve par le nord de l'île. Une manœuvre sera sûrement engagée pour récupérer Gav dans sa barque.

Un test de Vigilance (diff 9) pour être assez prêt de l'homme au chapeau, suivi d'un *test de Gymnastique (diff 13)* peut permettre à un PJ de s'accrocher à l'arrière du bateau.

Si le Khiz-Uack n'a pas encore été neutralisé, c'est le moment de le faire réapparaître, juste histoire de distraire et ralentir nos PJ. Le Khiz-Uack peut également avoir rameuté deux ou trois hommes du roi de Tunes dans le quartier Saint Denis.

1 - Bazin est bedeau à Notre Dame mais il est aussi le serviteur du chevalier d'Herblay, alias Aramis.



On retraverse l'île de la cité, cette fois ci, d'Est en Ouest.

Le navire dispose d'un mat mobile (pour le passage des ponts) et d'une grand voile. Pour l'instant l'ensemble est affalé, et sur trois bancs de nage, six rameurs lui font aller bon train dans le courant. Il n'est pas facile de maintenir la même allure à pieds. Heureusement, les passages sous les différents ponts ralentissent l'embarcation. Alors que les PJ empruntent le quai du Grand Cours, ils se retrouvent face à un affrontement opposant leurs condisciples Mousquetaires de l'Ombre à une nouvelle vague de brigands. Le roi de Tunes semble tenir à récupérer *l'homme le plus fort du monde*. Catherine Roccancourt reste d'ailleurs auprès d'un mousquetaire blessé. Le navire franchit le Pont Neuf et engage sa manœuvre pour aborder la barque. Si Gav n'a pas été kidnappé mais s'est enfui par la seine, les allusions à sa condition sont caduques et Ibliss ne fait pas stopper son bateau, il file pour sortir de Paris.

Cavalcade dans la Capitale

Les PJ peuvent choisir de descendre en escaladant le long du pont ou, œuvrer avec héroïsme et bravoure, sauter depuis le pont dans le bateau. La voile toujours affalée et étalée peut s'avérer une excellente aire d'atterrissage.

Où l'endormi s'éveille un peu

Le navire aborde la barque. Les PJ sont en train d'investir le bateau, peu importe la manière et sur le pont, les Mousquetaires de l'Ombre mettent en fuite les derniers brigands.

Sur le bateau, l'homme au chapeau emplumé ordonne aux six rameurs d'aller chercher Gav sous la bâche, tandis que lui-même et les trois autres hommes dont il dispose sont bien décidés à jeter à l'eau les intrus que représentent les PJ.

Échange éventuel entre l'un des PJ et l'homme au chapeau. Le classique et le grandiloquent seront toujours du meilleur effet.

- Messires ! C'est trop d'honneur !
- Rendez-vous monsieur et cessons là !
- Diable ! Votre jeune compagne était bien plus combative que vous !
- Maniez-vous aussi bien l'épée que la parole ?
- Désirez-vous vous en assurer monsieur ?
- À votre demande monsieur. Quel est donc votre nom ? Que je sache qui je tue ce soir.

Et bien ! Vous ne doutez jamais vous ! Soit, je suis le comte Ibliss, serviteur.

Et les fers se croisent, les lames s'entrechoquent. Dans la barque, les six hommes cherchent comment attraper cette masse lorsque Gav se réveille. Le Laudanum fait encore de l'effet mais n'est plus assez puis-

sant pour le maintenir endormi. Même déroulement si Gav s'est enfui à la nage après avoir été victime de Laudanum et qu'il est repêché flottant sur la Seine

Le Galérien se débarrasse, presque sans s'en apercevoir, de quatre hommes et expédie dans le fleuve les deux autres d'une baffe, donnée « dans le doute de leurs intentions ».

Que les PJ s'en rendent compte ou non, Gav, encore tout embrumé, renoncera à faire le coup de poing contre tous ces « petits hommes » qui ferrailent et plongera dans la Seine pour s'échapper. C'est un excellent nageur et sa robuste constitution fait de lui un apnéiste hors pair.

Les personnages ne pourront malheureusement pas l'en empêcher, ils ne font "pas le poids".

Le comte Ibliss fera de même dès que le combat tournera à son désavantage. Il sait tout juste nager et se laissera surtout porter par le courant pour s'enfuir. La nuit couvrira rapidement sa fuite. En sautant du bateau, il lance :

- à très bientôt, Mousquetaires !

La mission se termine sur un semi échec. Un Khiz-Uack capturé, un Gya-Esh Kolb dans la nature et un personnage a priori inamical dont on ne sait que penser.



Où l'on trouve les annexes

Les hommes de main du roi de Tunes disposent (pour la moitié d'entre eux) d'un fragile récipient de verre contenant du Laudanum. Ce puissant narcotique opiacé, très en vogue en Angleterre (et pas que pour la médecine) se présente sous une forme liquide dont les émanations sont opérantes.

Les acolytes comptent bien arriver à lancer les fioles pour qu'elles se brisent sur le visage ou le torse de Gav.

S'ils y arrivent, le galérien verra tous ses scores de compétences réduits de moitié.

Si un humain, Mousquetaire ou brigand est victime du Laudanum, en moins d'un tour il tombe dans un profond sommeil pour une durée variable de 16h00 moins son dé d'encaissement.

Les Hommes de Main

Corps :5 Esprit :3 Santé :10 Superbe :6
Panache : 1d10 Encaissement : 1d6
Bagarre : 1d8 Gymnastique : 1d8
Filoutage : 1d10 autres aptitudes à 1d6

Le Khiz-Uack Page 35 du livre de règles

Le Gya-Esh Kolb

Page 36 du livre de règles

Après la tentative d'enlèvement, Gav est sous l'emprise de Laudanum, un puissant narcotique opiacé. Réveillé, sa force reste identique mais il ne sait plus l'utiliser. Ses aptitudes voient leurs valeurs réduites de moitié.

Catherine Roccancourt

Mousquetaire de l'Ombre

Corps :7 Esprit :7 Santé :14 Superbe :14
Panache : 1d12 Encaissement : 1d8
Bagarre : 1d8 Escrime : 1d10 gymnastique : 1d8
Tir : 1d12 Vigilance : 1d12
Autres aptitudes à 1d6
Monture : Santé : 21 Équitation : 1d10
Instinct animal : 1d6

*Fidèle Destrier

*Œil de Lynx

*Libertin

Italien Allemand

contact : Prévôt et Maître Artisan

Comte Ibliss

Louis-Marie de la Junie

Corps :7 Esprit :6 Santé :14 Superbe :12
Panache : 1d10 Encaissement : 1d8
Filoutage : 1d10 Gymnastique : 1d10
Escrime : 1d14 Vigilance : 1d10 Savoir Vivre : 1d12
Autres aptitudes à 1d6

Le comte Ibliss est issu d'une très vieille famille du centre de la France, à une dizaine de lieues d'Aurillac. Du prestige passé, il ne reste qu'une demeure de maître, la famille est ruinée depuis près de deux siècles et ne dispose plus que de quelques arpents de terre. Louis-Marie, avec son caractère expansif et ses envies au dessus de ses moyens, a choisit de rejoindre la capitale et d'œuvrer à remplir ses coffres, et accessoirement ceux de sa famille. Il rejoint alors presque naturellement le roi de Tunes et devient en moins de trois ans un de ses « lieutenants ». L'enlèvement n'est pas trop son domaine, il lui préfère largement les cambriolages de classe et les vols de haute tenue. Curieusement, le comte Ibliss garde un profond goût de l'honneur, du bien et du mal au sens large et est adepte en général des valeurs de la bonne société. À contrario pourtant, son titre de « Comte Ibliss » est tout à fait fantaisiste.

Cavalcade dans la Capitale



- 1 : troupe et spectacle de Lucas Turilli
- 2 : première vague de brigands
- 3 : barque contenant Gav
- 4 : repaire de Gav
- 5 : navire en attente du comte Ibliss

