

LES BRUMES DE SAINT-MALO

Un scénario pour Les Lames du Cardinal

Auteur : Diwall le Korrigan / Email : diwall.korrigan@wanadoo.fr



PITCH

Une simple mission d'escorte va se trouver radicalement transformée quand les Lames vont être confrontées aux dangers qui rôdent dans les brumes de Saint-Malo.

EN QUELQUES MOTS...

Les Lames sont chargées d'escorter Inès d'Alcantara, une diplomate portugaise, de Saint-Malo jusqu'à Paris pour une entrevue secrète avec le Cardinal Mazarin. La ville de Saint-Malo est le principal port européen par où arrive en contrebande la jusquiame dorée en provenance des Amériques. Ce trafic est entièrement sous le contrôle de la Griffes Noire par le biais de la Loge des Marcheurs. Quand une cargaison de contrebande est découverte dans un navire et que le principal agent malouin de la Loge des Marcheurs, Charles de Lesquen, est compromis, La Griffes Noire décide de recourir à des moyens drastiques et magiques pour prendre le contrôle de Saint-Malo : Sh'arl, un Saaskir, crée chaque nuit une brume magique qui envahit toute la ville. Cette brume s'attaque à tous ceux qui s'y aventurent en provoquant une maladie inconnue et mortelle. Tandis que l'épidémie se répand, les agents de la Griffes Noire approchent toutes les personnes influentes de la ville afin de leur proposer une « protection » contre la maladie et ainsi obtenir leur soutien inconditionnel dans leur prise de pouvoir.

À L'AFFICHE

LA LOGE DES MARCHEURS

Le Marchand est le cinquième membre du Conseil de la Griffes Noire. Il est le maître de la Loge des Marcheurs qui est responsable du soutien logistique de la Griffes Noire. Une tâche certes moins prestigieuse que celle des autres loges mais tout aussi indispensable, notamment quand on sait que la Loge contrôle toute la contrebande de Jusquiame Dorée.

La Loge des Marcheurs est très bien implantée dans toutes les strates sociales de Saint-Malo. Elle dirige ainsi la Compagnie des Marchands de Saint-Malo, son principal armateur, le Baron Charles de Lesquen, étant le principal agent de la loge.

LA GRIFFE NOIRE

Les dirigeants de la Griffe Noire ont prévenu les Marcheurs de Saint-Malo qu'il devait arrêter par tous les moyens Inès d'Alcantara avant qu'elle ne rencontre le Cardinal Mazarin. Les négociations entre la France et le Portugal ne doivent jamais avoir lieu. La Griffe Noire cherche par tous les moyens à récupérer les territoires portugais perdus par la couronne espagnole depuis 1640 et ne peut se permettre de laisser perdurer l'alliance entre le Portugal et la France.

MISSION DES LAMES

Les Lames sont chargées de retrouver au port de Saint-Malo Inès d'Alcantara, une diplomate portugaise qui a voyagé incognito depuis le Portugal jusqu'à la France pour venir rencontrer le Cardinal Mazarin afin de négocier l'aide de la France au Portugal dans sa guerre d'indépendance contre l'Espagne. La Griffe Noire, qui soutient l'Espagne, voit d'un très mauvais œil cette rencontre et a donné ordre à tous ses agents sur le parcours d'intercepter Inès par tous les moyens.

Mais la mission des Lames va devenir beaucoup plus complexe quand ils vont découvrir que la Loge des Marcheurs est en train de faire main basse sur la ville de Saint-Malo et qu'elle a bien l'intention d'officialiser la situation au nez et à la barbe du Roi. Les Lames vont devoir stopper les intrigues de la Griffe Noire et ramener Saint-Malo dans le giron de la France avant même de pouvoir envisager de rentrer à Paris avec Inès.

Le Cardinal demande aux Lames de faire un détour en chemin pour Saint-Malo par la malouinière de la Motte-Jean pour rendre une petite visite à Jean Ricordel, un malouin fidèle serviteur de la couronne, qui a écrit au Roi pour lui faire part de problèmes dans la région de la Côte d'Emeraude.

ENJEUX ET RECOMPENSES

Les Lames vont devoir retrouver Inès Alcantara dans une ville en quarantaine envahie par des mercenaires brutaux à la solde de la Griffe Noire. Ils vont aussi devoir lutter contre la magie maléfique d'un Saaskir responsable d'une terrible épidémie. Ils vont être confrontés aux machinations de la Loge des Marcheurs qui est probablement une branche de la Griffe Noire à laquelle ils n'ont jamais eu affaire ou dont ils ne pensaient pas qu'elle puisse représenter un si grand danger. Si les Lames échouent, la ville de Saint-Malo va devenir une enclave de la Griffe Noire sur le territoire français. Quand bien même les Lames arriveraient à ramener saine et sauve la diplomate portugaise sans arrêter le plan de la Griffe Noire à Saint-Malo, il est peu probable que le Cardinal Mazarin soit particulièrement ravi de leur action. Les Lames n'ont d'autre choix que de résoudre tous les problèmes de Saint-Malo avant de rentrer à Paris.

RIVIERE DRACONIQUE

Arcane 3 : Le Jongleur Indécis (Jeu)

Cet arcane représente l'anarchie qui règne en ville du fait que le pouvoir a changé de mains. Les mercenaires Loups Gris imposent leur loi en faisant régner la terreur.

Pour contrecarrer cet arcane, les Lames vont devoir se débarrasser des chefs des Loups Gris ou permettre à la milice de Saint-Malo de se débarrasser des mercenaires.

Arcane 16 : La Gardienne derrière le Miroir (Médecine)

La brume magique qui se répand chaque soir dans les rues de Saint-Malo provoque une maladie magique débilitante et mortelle.

Pour contrecarrer cet arcane, les Lames vont devoir trouver l'origine de la brume et éliminer le Saaskir qui en est le créateur.

Arcane 10 : L'Hérésiarque Couronné (Autorité)

Cet arcane représente le fait que la ville de Saint-Malo ne fait plus partie du territoire français mais est dirigée de facto par la Griffe Noire.

Pour contrecarrer cet arcane, les Lames vont devoir se débarrasser d'une manière ou d'une autre de Charles de Lesquen et remettre le gouverneur Pierre Courteuge à son poste.

LES ELEMENTS HISTORIQUES

PORTUGAL

Le Portugal était jusqu'en 1640 sous la domination espagnole mais bénéficiait de son propre gouvernement et d'une certaine liberté dans l'administration de son territoire et de ses colonies.

Le comte-duc de Olivares, grand d'Espagne et principal ministre de Philippe IV, entreprit en 1640 d'unifier tous les territoires de la péninsule ibérique sous la domination de la couronne espagnole. La noblesse portugaise se rebella contre les projets d'Olivares et déclencha en décembre 1640 la Révolte de Lisbonne pour restaurer la souveraineté du royaume portugais. Les conspirateurs prirent d'assaut le palais du gouverneur. Le duc de Bragance, Dom João, fut acclamé roi du Portugal sous le nom João IV (Jean IV) le 1^{er} décembre. Les portugais obtinrent l'appui de l'Angleterre et de la France (notamment celui du Cardinal Richelieu) dans leur lutte pour l'indépendance contre l'Espagne. Ils conclurent la paix avec les Provinces-Unies et parvinrent à repousser l'armée espagnole.

La Révolte de Lisbonne marque le début de la « guerre d'Acclamation » ou « de Restauration de l'Indépendance » qui va durer 28 ans. Dans leur lutte contre la domination espagnole, les portugais pourront compter sur le soutien inconditionnel de la France.

SAINTE-MALO

C'est avec la découverte des Amériques et le développement des échanges avec les Indes que Saint-Malo prend son envol et s'enrichit considérablement. Le XVII^e siècle marque le début d'une montée en puissance de l'économie maritime malouine qui devient l'une des premières du royaume. Saint-Malo a notamment profité de la perte par la France du port de la Rochelle après l'échec du siège de la ville en 1625.

Les Malouins conquièrent avec la morue de Terre-Neuve et les toiles bretonnes les abondants marchés de la Méditerranée et en rapportent des denrées variées et de l'argent. La couronne fait régulièrement appel à « ces Messieurs de Saint-Malo », considérés alors comme les plus capables de France.

Les armateurs malouins deviennent plus nombreux et plus riches. Ils se font construire des demeures particulières appelées malouinières dès 1639. Les armateurs se regroupent au sein de la Compagnie des Marchands de Saint-Malo. Dès 1631, le Roi octroie les premières lettres de marques pour les corsaires malouins qui harcèlent les marines marchandes et militaires ennemies de la France.

La devise officielle de la ville est « Semper fidelis », toujours fidèle. Elle est symbolisée sur ses armoiries par la présence de l'hermine. Elle parle de la fidélité réciproque entre la ville et ses habitants. Mais les malouins se reconnaissent dans le dicton « Ni Français, ni Breton, Malouin suis », issu de la devise « Malouin suis » utilisée pendant la période autonomiste entre 1590 - 1594.

L'HISTOIRE PASSEE

LES MESAVENTURES DE CHARLES DE LESQUEN

Jean Ricordel est un armateur de Saint-Malo qui s'est opposé toute sa vie à Charles de Lesquen. Il a découvert récemment que ce dernier se livrait au trafic de Jusquiamme Dorée. Le « Bonne Aventure » est le dernier navire de Charles de Lesquen à être revenu des Amériques avec de la Jusquiamme Dorée dans sa cale. Jean Ricordel s'est précipité chez le gouverneur de Saint-Malo pour dénoncer l'existence de la contrebande. Le gouverneur a envoyé la milice confisquer la cargaison du « Bonne Aventure » et mettre Charles de Lesquen aux arrêts. Il a ensuite envoyé un message au Roi afin de le prévenir de ce qui se passait.

LA PRISE DE SAINT-MALO

Les Marcheours malouins ont tout de suite réagi à l'emprisonnement de Charles de Lesquen. Ils ont décidé de prendre purement et simplement le contrôle de la ville. Pour ce faire, ils ont commencé par engager à prix d'or une troupe de mercenaires, la Compagnie des Loups Gris, et ont fait appel à un Saaskir pour créer une épidémie magique.

LA BRUME MALEFIQUE

Sh'arl est un vieux et puissant Saaskir. A la demande de la Loge des Marcheours, il pratique chaque soir un puissant rituel magique depuis une caverne située sur l'île du Grand Bé. A la tombée de la nuit, le rituel de Sh'arl crée une étrange brume blanche qui se répand depuis le Grand Bé jusqu'à Saint-Malo. Elle se mêle à la brume nocturne et envahit toutes les rues. Cette brume maléfique semble douée d'une vie propre. Les mouvements et tourbillons qui l'agitent n'ont rien de naturel et ne correspondent pas aux bourrasques de vent qui parcourent les rues de Saint-Malo.

La brume maléfique s'attaque au hasard aux personnes qui s'aventurent dans les rues de Saint-Malo après la tombée de la nuit, principalement à celles qui voyagent seules ou en petits groupes. La brume entoure ses victimes

puis les recouvre entièrement, se frayant un passage dans leurs bouches jusqu'à leurs poumons. La victime a l'impression pendant quelques instants de ne plus pouvoir respirer. La brume se retire rapidement mais elle a alors contaminé la victime avec une maladie magique. Les dracs et les sangs-mêlés ne sont pas affectés par la brume.

La maladie ressemble à une fièvre maligne. Le malade ne peut plus manger ni boire sans être pris de vomissements violents. Il est agité de tremblements et de quintes de toux sanglantes. Il s'affaiblit en quelques jours et meurt d'épuisement. Cette maladie est bien entendue complètement inconnue de tous les médecins. Aucun des remèdes de la médecine classique ne semble fonctionner. La maladie a été surnommée « Fièvre des Amériques » par les Malouins. Ils sont persuadés qu'elle a été rapportée en bateau par des marins malades depuis les lointaines colonies. Au début de l'épidémie, les malouins ont brûlé à quai un bateau en provenance des Amériques, persuadés qu'il s'agissait de celui qui avait apporté la fièvre en ville.

UN REMEDE PIRE QUE LE MAL

Non content d'avoir créé la brume maléfique, Sh'arl a aussi créé, à la demande de la Loge des Marcheurs, un moyen de s'en protéger. Il s'agit d'un talisman magique fait avec un morceau d'ambre. Sh'arl les fabrique par dizaines dans sa grotte avant de les remettre aux Marcheurs. Quiconque porte le talisman autour du cou est complètement immunisé aux effets de la brume. S'il était déjà malade, les symptômes de la brume disparaissent en quelques minutes, même au seuil de la mort.

Il y a juste un petit inconvénient : tout porteur de talisman tombe sous l'influence de la magie de Sh'arl. En se concentrant, ce dernier peut savoir où se trouve chaque porteur et influencer sa volonté. Les Marcheurs vendent très cher les talismans à toutes les personnes importantes de la ville, bourgeois et nobles, les seuls ayant les moyens financiers de se les procurer. Toutes les nuits, Sh'arl manipule l'esprit des porteurs de talismans pour qu'ils soient persuadés que le gouverneur Pierre Courteuge est le responsable du trafic de Jusquiamé Doré. Charles de Lesquen devient alors le héros qui a osé dénoncer le trafic et qui a été injustement emprisonné pour cela.

Au bout de la première semaine d'épidémie, toutes les personnes sous l'influence des talismans se sont rendues en délégation au château pour réclamer la libération de Charles de Lesquen et la destitution de Pierre Courteuge. Le propre capitaine de la Milice, Erwan Morin, étant porteur d'un talisman et les demandes des protestataires étant « appuyées » par les mercenaires des Loups Gris, Pierre Courteuge s'est rapidement retrouvé enfermé dans le donjon sous son propre château. Charles de Lesquen a alors pris « temporairement » le contrôle de la ville pour le plus « grand bien » des malouins en attendant que la situation soit revenue à la « normale » et qu'un nouveau gouverneur ait été désigné.

LE « NOUVEAU » GOUVERNEUR

Charles de Lesquen est le nouveau maître de Saint-Malo. Il s'est installé dans le château du gouverneur. La compagnie des Loups Gris est sous ses ordres et contrôlent la ville, la milice ayant été placée sous les ordres directs des capitaines mercenaires. Tant que la situation n'est pas entièrement réglée et qu'il n'a pas été désigné officiellement en tant que nouveau gouverneur par les personnalités les plus influentes de Saint-Malo, Charles de Lesquen a fait placer la ville en quarantaine et a donné l'ordre aux Loups Gris de tuer sans sommation toute personne tentant de s'enfuir ou de pénétrer en ville.

Quelques malheureux qui ont tenté de quitter la ville ont été massacrés. Plus aucun bateau ne peut quitter le port sans risquer de se faire tirer dessus à coups de canons depuis les remparts. Un bateau a tenté de forcer le blocus et a essuyé de nombreux tirs avant de couler. Les débris du navire sont toujours visibles, échoués au pied du Fort d'Alet de l'autre côté de la baie de la Rance.

LA COMPAGNIE DES LOUPS GRIS

La Compagnie des Loups Gris est une troupe d'une centaine de mercenaires expérimentés qui ont combattu sur tous les fronts en Europe ces dernières années. Ils ont la réputation de combattre pour le plus offrant, se moquant bien de la légitimité et de la morale du camp qui les paye. La Compagnie est composée pour deux-tiers d'humains et pour un tiers de dracs, principalement des dracs gris avec quelques dracs rouges et noirs. La direction de la Compagnie est assurée conjointement par Ark'ress, un drac rouge, et Conrad, un humain. Les deux hommes semblent à première vue ne pas s'entendre ailleurs que sur le champ de bataille pour réduire en pièces leurs ennemis. Mais malgré leurs fréquentes engueulades, ils ont réussi à faire prospérer la compagnie depuis sa création il y a près de dix ans.

Les Loups Gris étaient en train de combattre aux Pays-Bas lorsqu'ils ont reçu la proposition très alléchante de la Loge des Marcheurs. Ils ont abandonné en un instant leur précédent employeur, un noble hollandais, pour embarquer sur un navire à destination de Saint-Malo. Sous le commandement de Charles de Lesquen, ils s'assurent avec brutalité que la quarantaine de la ville est respectée. La milice de Saint-Malo a même été placée directement sous leurs ordres. Ark'ress et Conrad cantonnent la milice à des tâches subalternes comme la surveillance des remparts pendant qu'ils contrôlent les rues.

LA MISSION DES MOUSQUETAIRES

Le Roi a pris la décision d'envoyer une troupe de dix Mousquetaires à Saint-Malo pour ramener Charles de Lesquen à Paris où il doit être jugé et condamné pour son implication dans le trafic de Jusquiamme Dorée sur le territoire français. Le lieutenant d'Artagnan s'est vu chargé de mener cette mission à bien. Mais les Mousquetaires ont eu la désagréable surprise de se retrouver face à un Charles de Lesquen maître incontesté de Saint-Malo à leur arrivée en ville. D'Artagnan n'a jamais voulu accepter la version des faits inventés par les Marcheurs et implantés par la magie du Saaskir dans l'esprit des dirigeants de la ville. En désespoir de cause, les Loups Gris ont attaqué les Mousquetaires sur la place devant le château. Le combat a rapidement tourné en défaveur des Mousquetaires. La moitié d'entre eux ont été tués sur place, l'autre moitié a été blessée et capturée avant d'être enfermée dans le donjon sous le château. D'Artagnan a été gravement blessé mais a réussi à s'enfuir avant d'être capturé. Il se cache en ville en attendant de trouver un plan lui permettant de mener à bien la mission qui lui a été confiée. Les Loups Gris sont aussi à sa recherche.

La « version officielle » est que les Mousquetaires ne sont jamais arrivés à Saint-Malo. Sh'arl a même réussi à effacer de la mémoire des porteurs de talismans la bataille qui a eu lieu devant le château. Mais de nombreux membres du petit peuple de Saint-Malo ont été témoins de ce qui s'est passé et commencent sérieusement à douter de la santé mentale des dirigeants de leur ville.

LA CACHETTE DE LA DIPLOMATE

Inès d'Alcantara a quitté le Portugal en bateau pour se rendre tout d'abord en Angleterre afin de prendre un bateau anglais pour l'amener jusqu'à Saint-Malo. Elle espérait ainsi brouiller les pistes pour d'éventuels agents espagnols ou de la Griffes Noire qui seraient à sa recherche. Le nom du navire qui l'a amené à Saint-Malo est le Saint-Georges. Dans le message qu'elle a fait parvenir au Cardinal Mazarin, elle a expliqué qu'elle arriverait en France par Saint-Malo en se cachant dans l'armure du tueur de dragon. Le Cardinal a donné cette information aux Lames en avouant qu'il n'en connaissait pas l'explication. A eux de la trouver une fois qu'ils seront sur place.

Le Saint-Georges est toujours au port de Saint-Malo. A cause de la quarantaine, il ne peut quitter le port sans risquer d'être coulé à coups de canons par les Loups Gris. En découvrant la situation, Inès a décidé de rester cachée dans la cale du bateau en attendant que les Lames la retrouvent et l'aident à quitter la ville.

FRISE CHRONOLOGIQUE

J-15 : Jean Ricordel dénonce le trafic de Jusquiamme Dorée. La milice emprisonne Charles de Lesquen.

J-12 : Sh'arl répand pour la première fois la brume maléfique dans les rues de Saint-Malo.

J-11 : Les premiers talismans sont vendus en ville / Début de la quarantaine.

J-5 : Arrivée de la Compagnie des Loups Gris à Saint-Malo.

J-4 : Les personnes sous l'influence des talismans réclament la libération de Charles de Lesquen et l'emprisonnement de Pierre Courteuge.

J-2 : Les Mousquetaires arrivent à Saint-Malo et sont massacrés devant le château.

J-1 : Jean Ricordel réussit à s'enfuir de Saint-Malo pour rejoindre sa Malouinière.

J+0 : Arrivée des Lames à la Malouinière de la Motte-Jean.

J+1 : Entrée des Lames dans Saint-Malo.

(Les événements suivants ne se produisent qu'en l'absence d'intervention des Lames)

J+3 : D'Artagnan est finalement capturé après une escarmouche avant d'être enfermé avec les Mousquetaires survivants.

J+4 : Inès d'Alcantara est découverte à bord du Saint-Georges. Elle est enfermée au château pour y être torturée afin qu'elle avoue tous ses secrets. Elle décédera des mauvais traitements reçus à J+6.

J+5 : Charles de Lesquen est désigné en tant que nouveau Gouverneur par les personnes sous l'influence de Sh'arl / Pierre Courteuge est exécuté sur la place devant le château / Les Mousquetaires survivants sont massacrés dans leurs cellules et leurs corps jetés à la mer.

J+6 : La brume maléfique ne réapparaît plus / La quarantaine est définitivement levée.

INDICES AUX JOUEURS

Hommes de Cour

Le Roi a dépêché en urgence une troupe de Mousquetaires avec à leur tête le lieutenant d'Artagnan jusqu'à Saint-Malo pour y chercher un criminel important et le ramener un Paris.

Lettrés

Des voyageurs ont rapporté de nombreuses rumeurs à Paris concernant une épidémie foudroyante d'une maladie inconnue qui sévit à Saint-Malo. La ville est actuellement en quarantaine.

Combattants

Une compagnie de mercenaires composée d'humains et de dracs, les Loups Gris, ont abandonné leur employeur, un noble hollandais, et quitté précipitamment les Flandres pour se diriger à marche forcée vers Saint-Malo.

Roturiers

La Jusquame Dorée est une marchandise de contrebande sur le territoire français. Malgré cela, il est très facile de s'en procurer dans la plupart des grandes villes françaises. La rumeur rapporte qu'un navire avec les cales remplies de Jusquame Dorée a été intercepté dans le port de Saint-Malo.

SCENARIO

ACTE I – SUR LA ROUTE DE SAINT-MALO

L'acte I permet aux Lames de prendre conscience que la situation est plus compliquée qu'il n'y paraît et qu'il va leur être difficile de se limiter à leur mission initiale ... Cet acte prend fin quand les Lames réussissent à pénétrer dans l'enceinte fortifiée de Saint-Malo.

SCENE 1 – UN MALOUIN EN DANGER

Lieu : Malouinière de la Motte-Jean / Heure : A la tombée de la nuit

Après une longue chevauchée depuis Paris, les Lames arrivent à la tombée de la nuit chez Jean Ricordel pour s'entretenir avec lui comme le Cardinal Mazarin le leur a demandé. Les Lames laissent derrière eux la route principale et les lumières du port de Cancale pour emprunter le chemin de terre qui descend jusqu'à la malouinière.

La Malouinière de la Motte-Jean

Elle se trouve dans le creux d'un vallon, cernée de douves et cachée au milieu des étangs. Elle est proche de la ville de Cancale sur la Côte d'Emeraude. La propriété compte deux bassins creusés à l'époque de du Guesclin qui y a tenu garnison. La construction de la malouinière date de 1625. Elle est composée d'un corps central, flanqué de deux pavillons en saillie aux extrémités; deux cheminées courtes s'élèvent au-dessus du toit de vieilles ardoises. Une chapelle, la Sainte Trinité, et un pigeonnier féodal complètent l'ensemble.



La malouinière est plongée dans l'obscurité à l'exception d'une lumière dans une pièce du premier étage dans le pavillon à gauche de l'entrée. Une légère brume se répand depuis les étangs qui bordent la propriété. Tout semble parfaitement calme.

Jean Ricordel est alitée dans sa chambre au premier étage. Lors de sa fuite de Saint-Malo quelques heures plus tôt, il a été blessé par balle au bras droit par un Loup Gris. Il a réussi à échapper à ses poursuivants et à venir se réfugier dans sa Malouinière où son valet Edmond tente maladroitement de le soigner.

Edmond est aussi âgé que son maître. Il est toujours tiré à quatre épingles et parfaitement rasé. Il a un côté hautain et c'est un maniaque du rangement. Il déteste profondément le désordre et toute forme d'agitation inhabituelle. Si les Lames frappent à la porte, c'est lui qui vient leur ouvrir. Son maître l'a prévenu qu'il attendait des « amis » du Cardinal mais Edmond ne les laissera entrer que lorsqu'il aura la preuve de leur identité – si une des Lames lui présente sa chevalière ou la lettre de mission signée par le Cardinal Mazarin par exemple.

Edmond conduit les Lames au premier étage jusqu'à la chambre de Jean Ricordel. Ce dernier est gravement blessé et sa blessure commence à s'infecter. Ils vont avoir beaucoup de mal à lui poser des questions s'il n'est pas soigné d'abord. Un test de Médecine (2) permet d'extraire la balle et de faire tomber la fièvre.

Mais avant que les Lames aient le temps de questionner Jean Ricordel, demandez leur un test de Vigilance :

- 1 ou 2 réussites : Une troupe à cheval se rapproche de la malouinière
- 3 réussites ou plus : Une vyverne avec un drac noir comme cavalier est en train de se poser à l'arrière de la malouinière

Une bande de Loups Gris a été envoyée à la poursuite de Jean Ricordel pour le faire taire définitivement. Il y a deux Loup-Gris humain et un drac par Lame. Ils sont armés d'épées et de pistolets. Le chef de la bande est un énorme drac noir armé une gigantesque hache. A l'exception de leur chef qui est à dos de vyverne, tous les autres Loups Gris arrivent à cheval par l'avant de la malouinière.

Edmond propose d'emmenner Jean se mettre à l'abri dans une cachette secrète dans la cave sous la cuisine dans un renforcement derrière un casier de rangement de bouteilles de vin amovible.

Les Lames ont la main pour le combat. Ils peuvent se positionner comme ils le souhaitent dans la malouinière et ouvrir le feu sur les Loups Gris avant qu'ils n'entrent dans la maison. Le drac noir pénètre par la porte arrière menant sur la cuisine. La vyverne n'est pas dressée pour le combat et attend placidement sur la pelouse derrière la maison. Les autres mercenaires Loups Gris investissent la maison par l'avant par petits groupes en brisant la porte d'entrée et les fenêtres du rez-de-chaussée. Ils combattent de manière organisée. Ce sont des vétérans de plusieurs batailles et ils n'ont pas pour habitude de battre en retraite. Le combat risque de se solder par la mort de tous les mercenaires.

Une fois le combat terminé, les Lames peuvent aider Edmond et Jean à sortir de leur cachette. Jean répondra alors à toutes les questions des Lames sur la situation de Saint-Malo du mieux qu'ils puissent. Ils invitent les Lames à dormir chez lui avant de reprendre la route le lendemain s'ils le souhaitent. Saint-Malo est à environ une heure de voyage de la Malouinière.

Adversaires

Mercenaire Humain « Loup Gris » : Attaque 2 / Défense 1 / Ténacité 1 / Armé

Mercenaire Drac Gris « Loup Gris » : Attaque 3 / Défense 1 / Ténacité 3 / Armé

Mercenaire Drac Noir « Loup Gris » : Attaque 3 / Défense 2 / Réserve 1 / Ténacité 5 / Ecailles (1) / Armé

JEAN RICORDEL

Serviteur de la Couronne / Armateur de Saint-Malo

Physionomie : Jean a presque 60 ans. Il est plutôt petit avec des cheveux blancs mi-longs ramenés en arrière sur son crâne. Il a des yeux bleus perçants et un visage marqué par sa vie de marin. Il est encore robuste malgré son âge.

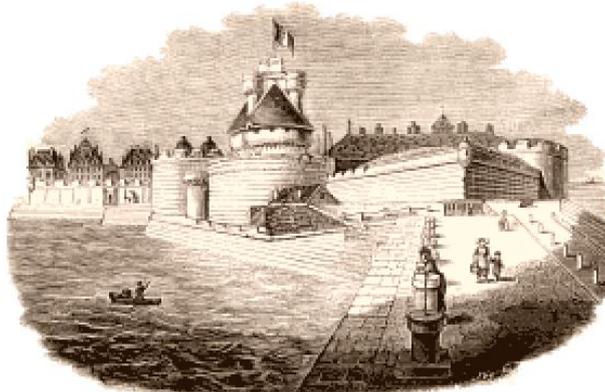
Comportement : Jean est énergique et déteste l'inaction. En tant qu'ancien capitaine de navire, il a l'habitude qu'on lui obéisse sans discuter.

Objectifs : Jean possède plusieurs amis et relations à la cour à Paris. C'est un homme fidèle au Roi et à sa patrie. Il place l'intérêt de la France avant le sien. Saint-Malo est « sa » ville et il déteste ce qui s'y passe en ce moment. Il incitera les Lames à faire tout leur possible pour sauver la ville.

SCENE 2 – PAR-DESSUS LES REMPARTS

Lieu : Les Remparts de Saint-Malo / Heure : De préférence en pleine nuit

A l'approche de Saint-Malo, Les Lames constatent que les portes de la ville sont bouclées. Les habitants des villages alentours leur confirment que la ville est en quarantaine suite à une grave épidémie. Ils n'en savent pas plus. Les remparts qui entourent la ville sont sévèrement gardés. Plusieurs bateaux sont au port dans la partie sud de la ville mais il n'y a aucune activité sur les quais. Une fumée noire épaisse s'élève au-dessus des remparts depuis le centre de la ville. Les Lames n'ont que deux solutions pour entrer en ville : en passant par la grande-porte ou par-dessus les remparts.



La grande-porte est gardée par des miliciens. Ils viennent accueillir toute personne qui s’y présente après avoir parcouru le Sillon, la bande de terre qui relie Saint-Malo au continent. Ils semblent mal à l’aise et expliquent que la ville est en quarantaine. Ils invitent les Lames à faire demi-tour rapidement.

Aucun argument ou menace proféré par les Lames ne réussira à convaincre les miliciens de le laisser passer. Attaquer les miliciens ne servira à rien : les portes sont fermées de l’intérieur. Par contre, si les Lames se font trop insistantes, elles ont la surprise de voir un drac gris surgir du poste de garde et venir s’enquérir de ce qui se passe. Le drac est un mercenaire Loup Gris, il ne porte pas l’uniforme de la milice. Par contre, les miliciens obéissent à ses ordres (certes sans enthousiasme). Le drac gris menace les Lames de leur faire tirer dessus si elles insistent, sur l’autorité du gouverneur par intérim, le baron Charles de Lesquen.

L’autre solution consiste à passer par les remparts. Les Lames peuvent traverser à pied à marée basse depuis le continent pour atteindre la partie ouest des remparts. Ils peuvent « emprunter » une barque dans un village proche de l’embouchure de la Rance. Toute tentative en pleine journée se soldera par un échec. La seule approche possible est l’approche discrète.

Demandez à toutes les Lames un test de Discrétion (2) pour s’approcher des remparts. La milice a pour habitude de lâcher des chiens à la tombée de la nuit pour patrouiller sur la grève au pied des remparts. Une Lame bruyante a de fortes chances d’attirer une meute de chiens du guet (autant de chiens que de Lames). Ils ne représentent pas une grande menace pour les Lames mais le bruit du combat risque d’attirer les miliciens qui patrouillent sur les remparts. Pour chaque tranche de deux rondes qu’a duré le combat, la difficulté du test de Discrétion à effectuer sur les remparts pour échapper à la milice augmente d’un point.

L’escalade du rempart nécessite un test d’Athlétisme (3). La difficulté peut-être réduite d’un point si l’on bénéficie de l’aide d’une corde. Un test raté entraîne un test de Discrétion supplémentaire pour le retardataire afin de ne pas être découvert. Tirer un arcane pour ce test entraîne une chute et la perte de deux points de Vitalité (l’armure ne protège pas).

Les Lames doivent réussir un nouveau test de Discrétion (1) une fois en haut des remparts pour échapper aux patrouilles des miliciens. Ces derniers patrouillent par deux sur le haut des remparts. Un test de Jeu (2) permet de discerner la fréquence du passage des patrouilles et ainsi de réduire la difficulté du test de Discrétion d’un point. Chose étonnante, les miliciens semblent plus observer ce qui se passe à l’intérieur de la ville qu’à l’extérieur. Les mercenaires Loups Gris humains possèdent tous des talismans les protégeant de la brume maléfique. Avec leurs confrères dracs, ce sont les seuls à patrouiller les rues de la ville. Les miliciens, dépourvus de talismans, sont cantonnés à la protection des remparts et des portes.

Un combat contre une patrouille de miliciens qui durerait plus de quelques rondes pourrait attirer l’attention d’autres miliciens, voire d’un groupe de Loups Gris.

Adversaires

Chien du Guet : Attaque 1 / Défense 2 / Taille 2 / Ténacité 1 / Armé

Milicien de Saint-Malo : Attaque 1 / Défense 1 / Ténacité 1 / Armé

ACTE II – A L’INTERIEUR DES REMPARTS

PRESENTATION

Cet acte présente les investigations et les rencontres des Lames à l’intérieur de Saint-Malo. Elles vont découvrir les intrigues qui se trament et les différentes personnes impliquées. Il n’y a pas d’ordre imposé pour le déroulement des scènes. Chaque scène correspond à un lieu ou à un évènement qui peut faire avancer l’intrigue. Vous pouvez organiser les scènes dans l’ordre que vous souhaitez en fonction des actions et réactions des Lames. Cet acte peut être résolu en temps de jeu en l’espace de quelques heures ou de quelques jours.

SCENE 1 – LA BRUME MALEFIQUE

Lieu : Rues de Saint-Malo / Heure : Toujours en pleine nuit

Tous les soirs à la tombée de la nuit, une brume épaisse envahit les rues de Saint-Malo et recouvre entièrement le sol jusqu’à hauteur de genoux. Les Lames se retrouveront forcément à un moment ou un autre en train de patauger dans cette dernière.

Un test d’Adaptation (3) permet de se rendre compte que les conditions météorologiques ne sont pas réunies pour qu’une telle brume se forme.

Un test de Vigilance (3) permet de discerner des mouvements étranges dans la brume (tourbillons, stagnation ou mouvements violents) qui ne correspondent pas du tout aux mouvements du vent alentours.

Afin de montrer la menace représentée par la brume, les Lames seront témoins d’une attaque de la brume. Bertrand est un jeune homme qui circule en pleine nuit dans les rues de Saint-Malo pour se rendre chez sa petite amie. Les Lames pourront voir la brume devenir plus épaisse, plus solide, sous les pieds de Bertrand avant de se

mettre à tourbillonner pour le recouvrir entièrement pendant quelques instants et de pénétrer dans ses poumons. Quand la brume se retire, Bertrand est à genoux et tousse frénétiquement, essuyant un filet de sang de sa bouche avec le revers de sa main. Affaibli, il décide de faire demi-tour et de rentrer chez lui en titubant.

Un test d'Occultisme (2) réussi par une Lame témoin de l'attaque permet de confirmer qu'il s'agit d'un rituel de magie draconique :

RITUEL DE LA BRUME MORTELLE

Arcane 16 : La Gardienne derrière le Miroir

Puissance : 4 (4 PE), Gros Village (+5 PE), Durée 1 journée (+3 PE)

Impératifs : la nuit (+2), une heure de cérémonie (+2)

Ce rituel crée une brume magique extrêmement dangereuse qui envahit les rues d'un village important. Toute personne non protégée par un talisman magique particulier et qui se promène dans les rues de la ville est régulièrement attaquée par la brume. Une fois que la brume a réussi à s'insinuer dans ses poumons, la victime tombe malade et perd un point de Ténacité (ou de Vitalité pour une Lame) toutes les nuits. Il n'existe aucun moyen traditionnel de soigner les blessures provoquées par la brume. Seule la magie permet de contrecarrer les effets de la brume. Les victimes ne peuvent plus boire ou manger sans se mettre à vomir. Elles sont prises de fortes fièvres et s'affaiblissent rapidement. Elles meurent généralement en l'espace de quelques jours.

Modalités : un pentacle magique, des cadavres d'animaux morts de maladie

Une Lame qui aurait l'idée de monter sur les remparts au nord de la ville pourrait voir que la brume recouvre aussi entièrement l'île du Grand Bé et qu'une bande de brume « descend » de l'île jusqu'à la plage du Bon Secours au pied des remparts de Saint-Malo. La bande de brume « escalade » ensuite les remparts pour se déverser dans les rues.

Les Lames peuvent aussi croiser Antoine, un riche négociant portant un talisman magique, qui traverse une zone épaisse de brume sans aucun problème, cette dernière semblant même se désintéresser de lui. Si vous avez besoin d'orienter les Lames vers l'Hôtel Guilbert, Antoine peut se rendre à la fête organisée là-bas.

N'hésitez pas à maintenir la pression sur les Lames lorsqu'ils se déplacent dans la brume : des bancs de brume plus épais qui se forment devant eux, d'étranges tourbillons qui les suivent, une vague de brume qui avance vers eux, ...

L'étape suivante est de mettre en scène une attaque des Lames par la brume. A moins de posséder un talisman protecteur, ils n'ont d'autre solution que de prendre la fuite. La brume ne les poursuivra pas sur un toit ou à l'intérieur d'une maison. Demandez quelques tests d'Athlétisme pour échapper à la Brume. En cas de test raté, un test de Bagarre réussi permet à une Lame de se libérer de la brume avant qu'elle n'envahisse ses poumons. Si une Lame est contaminée, elle n'a plus d'autre choix que de trouver un talisman ou de tuer le sorcier responsable.

SCENE 2 – LE DISPENSAIRE IMPROVISE

Lieu : Cathédrale Saint-Vincent / Heure : Jour ou nuit

De nombreux malouins contaminés par la brume se rendent à la cathédrale Saint-Vincent qui a été transformée en dispensaire improvisé par les religieux de la ville sous la direction de Sœur Solange. Ils sont malheureusement complètement dépassés par l'épidémie. Aucun remède ne fonctionne et à part soulager quelque peu les souffrances des malades, ils sont complètement impuissants.

Les cadavres des mourants sont entassés sur la place devant la cathédrale et sont brûlés nuit et jour. Une odeur pestilentielle de chair carbonisée se répand dans les rues de la ville depuis la cathédrale. L'odeur ou la fumée des bûchers risquent d'attirer les Lames jusqu'à la cathédrale.

A l'intérieur de la cathédrale, les malades remplissent le moindre espace disponible. La cathédrale résonne des prières désespérées des vivants et des râles des mourants. On dirige rapidement les Lames vers la responsable des lieux, Sœur Solange.

Une Lame curieuse qui s'intéresse aux malades et aux morts peut remarquer une chose étrange avec un test d'Investigation (2) : il n'y a presque aucun noble ou bourgeois parmi eux. Le fléau ne semble s'en prendre qu'aux petites gens. Sœur Solange a aussi remarqué cet étrange détail. Si les Lames font preuve d'un peu de compassion ou de pitié, avec un test réussi de Séduction (2) ou Persuasion (1), elle leur parle d'une étrange rumeur qui s'est répandue en ville indiquant que quelqu'un vendrait à prix d'or des talismans censés protéger leurs porteurs et même les guérir s'ils étaient déjà atteints. D'après la rumeur, ce vendeur se trouverait à l'hôtel Guilbert où la propriétaire des lieux, Victoire Guilbert, tient salon tous les soirs.

(SŒUR) SOLANGE LE GALL

Responsable de la Cathédrale Saint-Vincent

Physionomie : Solange a à peine trente ans mais les soucis la font paraître beaucoup plus âgée. Elle est petite et blonde avec un visage émacié par de nombreuses privations. Elle est toujours vêtue d'une longue robe et d'une coiffe.

Comportement : Solange a la responsabilité de tous ceux qui viennent trouver refuge dans la cathédrale. Elle dirige la petite communauté religieuse avec un mélange de douceur et d'autorité.

Objectifs : Solange est la responsable du dispensaire improvisé installé dans la cathédrale. Elle cherche par tous les moyens une solution à l'épidémie. Elle est complètement dépassée par l'ampleur du phénomène et elle sait que ses maigres connaissances médicales ne lui permettront pas de trouver la solution.

SCENE 3 – EMEUTE DEVANT LE CHATEAU

Lieu : Place devant le château de Saint-Malo / Heure : De préférence le jour

Le petit peuple de Saint-Malo est désespéré : l'épidémie touche chaque jour de plus en plus de personnes, le gouverneur Pierre Courteuge est en prison, des mercenaires patrouillent les rues et un criminel notoire dirige la ville avec le consentement des nobles. Sans véritable concertation, les malouins s'amassent de plus en plus nombreux sur la place face au château pour manifester leur mécontentement. La grogne grandit jusqu'à se transformer en émeute. Les Lames seront probablement attirées vers le château à cause du tumulte de la foule.

Charles de Lesquen apparaît à une fenêtre du château pour tenter d'apaiser la foule sans succès. Les Loups Gris se sont massés devant les portes du château avec Conrad à leur tête. Sur un signe de Charles de Lesquen, les mercenaires chargent la foule pour réprimer l'émeute dans le sang. Les mercenaires massacrent sans pitié les malouins rassemblés devant le château. L'émeute tourne vite à la débandade générale. Si les Lames n'étaient pas aux premières loges, ils ont la possibilité de fuir sans se battre. D'un autre côté, ils voudront peut-être en découdre avec les mercenaires, au milieu de la mêlée générale et au bord des douves qui protègent le château.

(BARON) CHARLES DE LESQUEN

Membre de la Loge des Marcheurs / Armateur de Saint-Malo

Physionomie : Charles est un homme corpulent et trapu. Il a un visage aux joues épaisses, aux sourcils fournis et au nez épaté. Il a une tignasse de cheveux sombres et courts. Il est toujours vêtu de tuniques coûteuses et faites sur mesure pour son physique ingrat.

Comportement : Charles est un riche armateur de Saint-Malo. Il fait partie de la noblesse de robe, c'est-à-dire qu'il a acheté une fortune son titre de baron. Il siège depuis des années au conseil de la ville de Saint-Malo. Il est cordialement détesté par les marins et les armateurs malouins car il n'a jamais été un vrai marin : il déteste profondément l'eau. Il est aussi le principal dirigeant de la Compagnie des Marchands de Saint-Malo.

Objectifs : Charles souhaite devenir le nouveau gouverneur de Saint-Malo et s'élever au sein de la hiérarchie de la Loge des Marcheurs et de la Griffes Noire. Il ne reculera devant aucun moyen, aussi infâme soit-il, pour arriver à ses fins.

CONRAD

Capitaine des Loups Gris

Physionomie : Conrad est un géant allemand de près de deux mètres de haut. Il est revêtu d'une cotte de mailles qui a connu plusieurs batailles et une porte une large épée à deux mains. Il a une barbe noire courte mal entretenue et une cicatrice lui barrant le haut du crâne, souvenir d'un coup d'épée qui lui a laissé une « rigole » au milieu de son front. Le dos de Conrad est presque entièrement recouvert de Ranse (niveau 3).

Comportement : Conrad ne sait pas parler sans hurler. Il fait même peur aux dracs sous son commandement. Il est toujours le premier dans la mêlée et le dernier à quitter le champ de bataille. Il se moque de savoir qui il sert tant qu'il peut se battre. Avec le développement de sa Ranse, il a tendance à prendre de plus en plus de risques avec l'espoir secret de mourir en se battant.

Objectifs : Conrad est l'un des deux capitaines des Loups Gris. Il a accumulé une petite fortune personnelle en vendant plus offrant les services de ses hommes. Son amour de l'argent diminue proportionnellement au développement de sa Ranse. Il pense sérieusement à se retirer et à profiter de son argent ou bien à mourir au combat.

Caractéristiques : Attaque 4 / Défense 3 / Réserve 1 / Ténacité 6 / Cotte de Mailles (2) / Armé

SCENE 4 – LE DERNIER MOUSQUETAIRE

Lieu : N'importe où dans Saint-Malo / Heure : Jour ou nuit

D'Artagnan a été gravement blessé par un coup d'épée à la cuisse avant de réussir à échapper à l'embuscade qui a eu raison de la troupe de Mousquetaires qu'il commandait. Il se cache en ville depuis plusieurs jours, notamment grâce à l'aide de quelques bonnes âmes malouines. Il a toujours l'intention de mener à bien la mission que lui a confiée le Roi, c'est-à-dire libérer ses hommes encore en vie et capturer Charles de Lesquen pour le ramener à Paris. Il a parfaitement conscience qu'il n'a aucune chance de réussir seul et il attend une occasion opportune.

D'Artagnan peut intervenir in extremis pour aider les Lames lors d'un combat ou d'une fuite, par exemple en abattant un adversaire d'un tir de pistolet, d'un coup d'épée ou en provoquant une chute de tuiles ou de pierres depuis un toit. Une fois les présentations faites et le statut des Lames connu, d'Artagnan expliquera sa mission et ce qui lui est arrivé. Il est prêt à aider les Lames par tous les moyens.

Afin d'éviter que d'Artagnan ne vole la vedette aux Lames, il faut garder à l'esprit qu'il souffre d'une vilaine blessure à la jambe qui l'empêche de courir et de se battre dans des conditions optimales. Il devra se cantonner à des rôles secondaires dans les plans échafaudés par les Lames.

(COMTE) CHARLES DE BATZ-CASTELMORE D'ARTAGNAN

Lieutenant des Mousquetaires

Cf page 51 du Livre 2

Caractéristiques : Attaque 3 / Défense 3 / Réserve 2 / Ténacité 9 (il ne lui reste que 3 à cause de sa blessure) / Armé

SCENE 5 – LA MILICE EN COLERE

Lieu : A proximité d'une porte ou des remparts / Heure : Jour ou nuit

Les miliciens de Saint-Malo sont en colère. Les Loups Gris ont pris leur place et leur donnent des ordres. Leur capitaine, Erwan Morin, un grand échalas chauve, reste enfermé dans son bureau sans se préoccuper de ce qui se passe en ville. Malgré le talisman qu'il porte autour du cou et qui lui a été gracieusement offert par un ami de Charles de Lesquen, il est terrorisé à l'idée de tomber malade.

Les miliciens sont tous des malouins. La plupart d'entre eux souhaitent la même chose que la majorité des habitants de la ville. Le lieutenant Grégoire Cariou est un jeune homme apprécié de ses hommes qui cherche un moyen de lutter contre Charles de Lesquen et ses mercenaires. Si les Lames montrent qu'ils ont à cœur les intérêts de la ville, en protégeant la foule des mercenaires lors de l'émeute par exemple, il approchera les Lames pour leur proposer son aide et celle de la milice. Il ne se lancera pas dans une mission suicide pour lui-même ou ses hommes mais il est prêt à soutenir tout plan sérieux qui lui serait proposé par les Lames.

GREGOIRE CARIOU

Lieutenant de la Milice de Saint-Malo

Physionomie : Grégoire est plutôt petit et costaud. Il a de larges épaules et un visage quelconque avec une épaisse barbe noire qu'il coupe très court.

Comportement : Grégoire est très appréciée de ses hommes. Il connaît le nom de chacun d'entre eux et prend toujours le temps de s'inquiéter de tout le monde. C'est un malouin pur et dur et il considère qu'assurer la sécurité de Saint-Malo comme une mission sacrée plus qu'un travail.

Objectifs : Grégoire déteste son capitaine, le baron de Lesquen et les Loups Gris. Il ne sait pas comment s'y prendre pour se débarrasser de tout ce petit monde mais il sera prêt à aider les Lames si on le convainc qu'ils ont les moyens de ramener la paix à Saint-Malo.

Caractéristiques : Attaque 2 / Défense 2 / Ténacité 4 / Pourpoint de Cuir (1) / Armé

SCÈNE 6 – LA FÊTE À L'HÔTEL GUILBERT

Lieu : Hôtel Guilbert dans Saint-Malo / Heure : Soirée ou nuit

Depuis le début de la quarantaine, un seul endroit échappe à la morosité ambiante à Saint-Malo : l'hôtel Guilbert appartenant à la jeune et jolie veuve Victoire Guilbert. Cette dernière tient salon tous les soirs dans son hôtel. Elle y reçoit tout ce que la ville compte de bourgeois et de nobles. Tous ses habitués portent le talisman magique qui les protège de la maladie.

Trois Loups Gris, deux dracs et un humain, gardent l'entrée de l'hôtel de jour comme de nuit. Il s'agit du seul bâtiment privé de la ville qui bénéficie d'une telle protection. Si les Lames se présentent de jour, l'hôtel est fermé. Le soir, l'hôtel est toujours ouvert. Quand les Lames arrivent, ils constatent qu'une fête est en cours et que tous les invités sont masqués. Les gardes ne laissent entrer que les personnes masquées dont les vêtements dénotent un certain statut social. Si les Lames tentent d'entrer sans remplir ces critères, ils vont devoir réussir un test de

Persuasion ou de Duperie. La difficulté est de 1 (+ 1 s'ils n'ont pas de masque et encore +1 s'ils n'ont pas la bonne tenue).

Dans la rue devant l'hôtel se trouve une jeune femme du peuple et sa fille de sept ans. Jeanne est la femme d'un marin qui a pris la mer pour plusieurs mois. Sa fille Loïse est malade depuis deux jours. Elle est venue chercher un remède pour sa fille car elle a appris que le vendeur de talismans se trouvait dans l'hôtel. Mais les gardes ne la laissent pas entrer car elle n'a visiblement pas les moyens de payer la somme demandée. Jeanne est désespérée. Si elle voit les Lames entrer, elle peut se jeter à leurs pieds pour les supplier d'aider sa fille. Si les Lames la repousse, elle pourrait commettre une folie en s'introduisant avec un couteau dans l'hôtel.

Une fois à l'intérieur de la fête, les invités renvoient tous les Lames vers leur hôtesse, Victoire Guilbert. Le problème est que tout le monde est masqué. Les Lames vont devoir réussir un test d'Intrigue (3) pour identifier Victoire au milieu de ses invités. Les discussions avec les invités de la fête sur les événements qui se déroulent en ville pourraient être surprenantes pour les Lames. Tous les porteurs de talismans sont persuadés que Pierre Courteuge est le responsable de la contrebande de Jusquiamme Dorée depuis les Amériques et que Charles de Lesquen est le sauveur de Saint-Malo.

Seule Victoire sait où se trouve le vendeur de talismans. Il faudra pour cela que les Lames réussissent à la convaincre de les amener jusqu'à lui. Un test de Persuasion, Duperie, ou Séduction ou Investigation avec une difficulté variable en fonction de l'approche des Lames sera nécessaire pour la convaincre. Les Lames devront surtout prouver qu'elles ont les moyens de payer la somme exorbitante demandée pour l'acquisition d'un talisman.

VICTOIRE GUILBERT

Riche veuve malouine

Physionomie : Victoire est une jeune femme de 28 ans avec un visage d'adolescente. Elle est de taille moyenne avec un corps aux formes généreuses. Elle a de longs cheveux blonds et des yeux gris.

Comportement : Victoire s'est mariée très jeune avec Henri Guilbert, un armateur malouin beaucoup plus âgé qu'elle. Victoire n'a jamais caché son goût pour le luxe et l'argent. Épouser Henri lui a permis d'échapper à une vie de labeur même si elle n'a jamais aimé son mari. Le malheureux Henri a disparu en mer avec tout son équipage il y a plus d'un an maintenant. Elle n'est pas restée veuve bien longtemps : elle est la maîtresse d'Armand depuis quelques mois. Elle héberge ce dernier dans l'hôtel de son mari et le laisse faire tout ce qu'il veut. Victoire est belle mais pas particulièrement intelligente. Elle est par contre très douée pour profiter du trouble que sa beauté provoque chez les hommes.

Objectifs : Le seul but dans la vie de Victoire est de mener une vie oisive et luxueuse. Elle pourrait devenir extrêmement agressive envers toute personne qui menacerait cet idéal.

SCENE 7 – LE VENDEUR DE TALISMANS

Lieu : Hôtel Guilbert dans Saint-Malo / Heure : Soirée ou nuit

Armand est installé dans un salon isolé et au calme du dernier étage de l'hôtel Guilbert. La porte du salon est toujours fermée. Seuls Armand et Victoire en ont la clé. Armand reçoit ici les acheteurs potentiels de talismans. Une vingtaine de ces derniers sont rangés dans un coffre ouvragé dont Armand garde la clé autour du cou en permanence. La cassette contenant l'argent des transactions est par contre toujours ouverte. Armand est assis dans un confortable fauteuil installé près d'une grande fenêtre perpétuellement ouverte et donnant sur les toits.

Armand est très méfiant et il est peu probable que les questions et le comportement des Lames apaisent sa paranoïa latente. Il se contrôle parfaitement et n'en laisse jamais rien paraître. Une fois qu'il a compris la véritable raison de la présence des Lames, il s'enfuit soudainement en plongeant à travers la fenêtre ouverte sur le toit le plus proche. Il se dirige en sautant de toit en toit en direction du château où il sait qu'il pourra se réfugier et alerter les Loups Gris.

Les règles de poursuite se trouvent à la page 74 du Livre 3 des Arcanes. Armand commence la poursuite à la distance proche et avec l'initiative. Ses scores d'attaque et de défense sont tous les deux de 3. La Compétence nécessaire pour les tests est l'athlétisme et la fréquence est d'une minute (soit une ronde de dix secondes). Armand connaît parfaitement le chemin sur les toits jusqu'au château. S'il est rattrapé avant d'avoir atteint le château, il dégainera son épée et se battra avec férocité, tentant de faire chuter ses adversaires du toit. S'il arrive à une distance supérieure à éloignée, les Lames voient Armand disparaître sur les toits en direction du château.

A chaque ronde de poursuite, l'une des Lames (la plus proche d'Armand ou choisie par le Maître de Jeu) est confrontée à l'un des incidents suivants. Son test d'Athlétisme ne lui permettra pas ce tour de se rapprocher d'Armand mais juste d'échapper au danger et de ne pas perdre deux points de Vitalité.

- Armand bouscule avec son épaule une cheminée branlante dont les pierres s'abattent sur la Lame.
- Armand s'empare d'un pistolet qu'il avait préalablement dissimulé à l'abri sur le chemin de sa fuite et fait feu sur la Lame.

- Armand traverse étrangement un toit à un endroit particulier. Il sait que les tuiles sont pourries et que l'endroit où il traverse est juste au-dessus d'une poutre solide. La Lame qui veut couper à travers le toit sent les tuiles céder sous son poids et chute à l'intérieur d'une maison.
- Armand glisse sur les tuiles d'un toit particulièrement pentu avant de bondir au dernier moment sur le toit d'en face. La Lame qui le suit doit effectuer la même manœuvre ou atterrir sur les pavés quatre mètres plus bas.

ARMAND

Sang-mêlé / Membre de la Loge des Marcheurs

Physionomie : Armand est grand et mince avec une peau très pâle, presque blanche. Il a des traits très fins, presque féminins. Ses yeux ont une étrange couleur turquoise. Il n'a aucune pilosité sur tout le corps (ce qui inclut le dessus de son crâne et ses sourcils).

Comportement : Armand a toujours un mince sourire moqueur sur les lèvres. En tant que sang-mêlé, il se considère comme étant supérieur au reste de l'humanité. Il est toujours hautain et condescendant avec tout le monde. Si une femme lui plaît, il ne reculera devant rien pour la mettre dans son lit. Il apprécie les plaisirs de la vie, surtout les plus onéreux.

Objectifs : Armand a pour mission de servir les intérêts de la Loge des Marcheurs à Saint-Malo. Il travaille pour le baron Charles de Lesquen mais il déteste cordialement cet humain qu'il considère comme faible et inférieur. Son travail actuel consiste à vendre le plus de talismans possibles aux habitants de Saint-Malo les plus « intéressants » pour la Loge.

Caractéristiques : Attaque 3 / Défense 3 / Réserve 2 / Ténacité 6 / Armé

ACTE III – CONFRONTATIONS

PRESENTATION

Une fois que les Lames ont réunies toutes les informations dont ils avaient besoin pour se faire une idée précise des problèmes qui accablent la ville de Saint-Malo, ils vont pouvoir passer à l'action pour résoudre chaque problème. Cet Acte présente les Scènes permettant la confrontation et la résolution de ces problèmes.

SCENE 1 – DIPLOMATE A FOND DE CALE

Lieu : Port de Saint-Malo / Heure : De préférence en pleine nuit

L'accès au port nécessite de passer par une porte à travers les remparts. Cette dernière est perpétuellement fermée et surveillée par la milice. S'ils veulent accéder au port, ils vont devoir à nouveau escalader les remparts ou s'être fait des amis parmi la milice.

Une demi-douzaine de navires seulement est à quai. La carcasse calcinée du navire brûlé par les malouins en colère est toujours visible dans le port. A cause de la quarantaine, les marins non originaires de Saint-Malo sont consignés à bord de leur navire. Les Loups Gris patrouillent régulièrement sur le port.

Le « Bonne Aventure » est toujours au port avec son chargement de Jusquiamme Dorée. Si les Lames arrivent de nuit, ils pourraient assister au déchargement de caisses par les Loups Gris depuis le navire jusqu'à un entrepôt qui appartient à la Compagnie des Marchands de Saint-Malo. Un coup d'œil dans n'importe quelle caisse révélera qu'il s'agit de Jusquiamme Dorée.

Le navire qui devrait attirer l'attention des Lames est le « Saint-Georges », un bateau anglais. C'est bien entendu à l'intérieur de celui-ci qu'Inès se cache. Les Loups Gris ont déjà fouillé tous les navires sans succès. Inès se dissimule dans une cache prévue pour de la contrebande sous le pont inférieur.

Les marins anglais n'opposent aucune résistance aux Lames et les laissent fouiller leur navire sans résistance. Si Inès se rend compte que ce sont les Lames qui sont à sa recherche, elle sortira de sa cachette. Les marins peuvent être convaincus assez facilement par les Lames qu'ils sont des alliés d'Inès.

Si vous voulez corsez la découverte d'Inès, un des marins anglais peut avoir « vendu » sa cachette. Il conduit au « Saint-Georges » une troupe de Loups Gris dont les Lames vont devoir se débarrasser sur le pont supérieur, sur la passerelle étroite ou dans les couloirs exigus du navire marchand avant de pouvoir quitter le port avec Inès.

INES D'ALCANTARA

Diplomate Portugaise

Physionomie : Inès est petite et menue. Elle a de longs cheveux châtain sombres et longs. Son visage est constellé de tâches de rousseur. Elle est vêtue d'une tenue de voyage sombre et près du corps.

Comportement : Inès parle avec une voix très douce, obligeant ses interlocuteurs à se taire pour l'écouter. Elle est toujours très calme et maîtresse d'elle-même. Elle a une détermination sans faille et n'hésite pas à dégainer la rapière qu'elle porte au côté en cas de besoin.

Objectifs : Inès doit rencontrer le Cardinal Mazarin à tout prix pour négocier auprès de ce dernier une nouvelle aide de la part de la France pour le Portugal dans sa lutte pour l'indépendance.

Caractéristiques : Attaque 1 / Défense 2 / Ténacité 3 / Armé

SCENE 2 – LA CAVERNE DE SH'ARL

Lieu : Ile du Grand Bé / Heure : De préférence en pleine nuit

Sh'arl, le responsable de la brume maléfique, passe son temps terré dans une caverne creusée sur le flanc est de l'île du Grand Bé. Le jour, il somnole ou enchante des talismans. Dès la tombée de la nuit, il vient se placer au centre du pentacle inscrit dans la pierre au fond de la caverne et il incante le rituel pour créer la brume qui se répand jusqu'à Saint-Malo. Une fois que les Lames ont fait le lien entre la brume et la maladie et qu'ils ont relié la brume à l'île du Grand Bé, ils ne leur restent plus qu'à suivre la brume jusqu'à son point d'origine.

L'île du Grand Bé étant un ghetto drac, les Lames vont devoir se montrer très discrètes s'ils ne veulent pas se retrouver avec toute la population de l'île sur le dos. A la demande de Sh'arl, des dracs armés montent la garde sur le pourtour de l'île pour prévenir toute intrusion. Dès la tombée de la nuit, le ghetto drac s'anime. Des chants gutturaux se font entendre, entrecoupés de cris de douleur et de plaisir. Des braséros sont allumés un peu partout sur l'île. On y fait griller toutes sortes de poissons. Un alcool de mauvaise qualité circulent parmi les dracs, développant leur agressivité.

La caverne de Sh'arl s'ouvre au niveau de la grève par un couloir étroit d'une dizaine de mètres qui donne sur une large grotte dont le centre est envahi par un pentacle complexe. Un unique braséro à l'entrée de la grotte peine à éclairer les recoins éloignés où grouillent des syles apprivoisées par le saaskir. Elles restent dans l'ombre en attendant le signal de Sh'arl pour passer à l'attaque. Les Lames doivent affronter plusieurs groupes de syles pour espérer atteindre le drac (comptez un groupe de sykes pour deux Lames). Une brume épaisse envahit en quelques instants toute la grotte dans laquelle Sh'arl disparaît.

Les attaques et défenses du Saaskir correspondent à sa manipulation de la brume. Décrivez la brume qui dévient les attaques des Lames ou qui se transforme en tentacules solides pour les frapper à la poitrine ou balayer leurs jambes. Sh'arl peut même manipuler la brume pour créer des illusions, amenant les Lames à frapper ou à se défendre contre des manœuvres illusoire. L'utilisation de la réserve de Jusquame de Sh'arl correspond à ces manipulations magiques de la brume.

Si l'une des Lames porte un Talisman, Sh'arl peut utiliser une de ses attaques pour contrôler le porteur et l'obliger à se retourner contre ses camarades s'il échoue à un test de Volonté (4). Le seul moyen d'arrêter leur camarade envoûté est de l'assommer – test de Bagarre (3) ou attaque avec une carte de Croc – ou de lui arracher son talisman – test de Bagarre (2) ou attaque avec une carte de Souffle. Si la carte jouée n'est pas une figure, la Lame contrôlée subit une perte d'un point de Vitalité.

Une fois Sh'arl mort, la brume se dissipe rapidement. Le rituel est définitivement rompu. Les talismans perdent tous leurs pouvoirs et les personnes encore malades recouvrent la santé en quelques minutes. Par contre, il est probable que le bruit du combat ait attiré les habitants de l'île. Les Lames risquent d'avoir à fuir l'île du Grand Bé en pataugeant jusqu'à la plage de Bon Secours poursuivis par une horde de dracs très en colère après la mort de leur Saaskir.

Adversaires

Groupe de Syles : Attaque 4 / Défense 0 / Taille 3 / Ténacité 3 / Armé

Drac du ghetto : Attaque 1 / Défense 1 / Ténacité 2 / Armé ou non

SH'ARL

Drac Blanc / Saaskir

Physionomie : Les écailles blanches de Sh'arl sont sales et abîmées. Il est vieux et marche lentement avec l'échine courbé. Il est aveugle de l'œil gauche qui est complètement vitreux. Il ne se sépare jamais d'un long bâton qui l'aide à se relever et à se déplacer.

Comportement : Sh'arl est un Saaskir, un prêtre-sorcier du peuple drac. Malgré son âge et son apparent état de faiblesse, Sh'arl impose le respect à tous ceux qui l'entourent grâce à la peur qu'impose sa maîtrise de la magie.

Objectifs : Sh'arl est au service de la Griffes Noire. Il est venu à Saint-Malo porter assistance à la Loge des Marcheurs. Le rituel de la brume mortelle est une de ses créations et il en est très fier.

Caractéristiques : Attaque 3 / Défense 3 / Jusqu'ame 4 / Ténacité 5 / Armé

SCENE 3 – LA LIBERATION DU GOUVERNEUR

Lieu : Château de Saint-Malo / Heure : Jour ou nuit

Il reste un dernier détail à régler pour les Lames : libérer Pierre Courteuge, capturer Charles de Lesquen et se débarrasser des Loups Gris. Pour cela, ils vont devoir s'introduire dans le château du gouverneur. Plusieurs solutions s'offrent à eux :

- Tenter une intrusion discrète pour libérer Pierre Courteuge avant de l'amener au quartier général de la milice d'où il coordonnera la reprise de la ville
- Si les Lames se sont déjà alliées avec la milice, elles peuvent planifier un assaut en règle sur le château pour libérer en une fois le gouverneur et chasser les Loups Gris.
- Des Lames aventureuses pourraient même envisager de tenter d'arriver jusqu'aux appartements de Charles de Lesquen pour le prendre en otage et obliger les Loups Gris à quitter la ville.

Quelque soit la solution choisie, il faut garder à l'esprit que le château abrite la moitié de la compagnie des Loups Gris ainsi que leurs deux capitaines (ou juste Ark'ress si les Lames ont réussi à tuer Conrad lors des émeutes). Le château est entouré de douves et a été construit pour rendre la vie très difficile à des assaillants.

Décrivez un assaut furieux et confus en utilisant de simples tests d'Escrime plutôt que les règles d'opposition dramatique tant qu'ils n'ont pas affaire à l'un des capitaines des Loups Gris soutenus par quelques mercenaires. Il s'agit normalement du final du scénario alors libérez les enfers :

- Des mercenaires surgissent par vagues dans l'unique couloir donnant accès au donjon.
- Charles de Lesquen s'enfuit en hurlant au milieu des couloirs tandis que des Loups Gris s'interposent entre lui et les Lames.
- Une partie du château prend feu pendant le combat. Les flammes et une fumée noire se répandent partout menaçant les combattants des deux bords.
- Conrad décide de mourir face à un adversaire digne de ce nom. Il continue à combattre malgré des blessures mortelles qui auraient dû le terrasser (faites une entorse aux règles sur la Ténacité et permettez à Conrad de continuer à combattre malgré un score négatif).
- Ark'ress leur tend une embuscade dans un escalier où ils se retrouvent cernés par des mercenaires ayant pris position en haut et en bas de ce dernier.

Les Lames devraient utiliser leurs derniers points de Ténacité pour venir à bout de leurs adversaires et perdre une bonne partie de leurs points de Vitalité. Ils doivent sortir du château en peinant à se tenir debout.

PIERRE COURTEUGE

Gouverneur de Saint-Malo

Physionomie : Pierre est au début de la cinquantaine. Malgré l'âge, il affiche toujours un ventre plat et la vigueur d'un homme de vingt ans son cadet. Ses cheveux châtain grisonnants sont coupés court et il est toujours rasé de près.

Comportement : Pierre est né et a grandi à Saint-Malo. C'est un ancien capitaine de navire de guerre de la flotte royale de sa majesté. Il a toujours eu d'excellents états de service et est très apprécié de ses concitoyens qui n'ont pas hésité une seconde à le désigner comme gouverneur de la ville. Il dirige la ville comme un navire de guerre, avec une précision et une rigueur militaire.

Objectifs : Pierre veut sortir du donjon où il a été enfermé et passer ses mains autour du cou de Lesquen pour se débarrasser de lui une bonne fois pour toute. Ensuite il reprendra le contrôle de la milice pour chasser les mercenaires qui infestent sa ville.

ARK'RESS

Drac Rouge / Capitaine des Loups Gris

Physionomie : Ark'ress est un drac rouge de taille et de gabarit moyen. Il a des écailles épaisses portant les traces de nombreux combats. Quelqu'un connaissant bien les dracs pourra discerner les premières traces de vieillesse sur son corps.

Comportement : Ark'ress est un fin tacticien. Il est toujours prudent et laisse ses hommes prendre tous les risques. Il se bat avec un lourd fléau et un bouclier.

Objectifs : Ark'ress est l'un des deux capitaines de la compagnie des Loups Gris. Seule sa réputation de stratège et de guerrier invincible l'intéresse. Il combat toujours pour le plus offrant. La Loge des Marcheurs n'est que son dernier employeur en date. Il n'a aucun respect particulier pour la race des dragons qui ont asservi son espèce au fil des siècles.

Caractéristiques : Attaque 4 / Défense 3 / Réserve 1 / Ténacité 6 / Ecailles (2) / Armé

EPILOGUE

Si tout s'est bien passé, les Lames devraient avoir mis fin à la brume maléfique, libéré Pierre Courteuge, chassé ou éliminé Charles de Lesquen et retrouvé Inès d'Alcantara. Les mercenaires Loups Gris décideront de plier bagage précipitamment, surtout si l'un de leurs capitaines ou les deux sont décédés en combattant les Lames. Les malouins risquent de vouloir fêter leurs héros, ce qui risque de ne pas être forcément compatibles avec l'emploi du temps chargé des Lames ni avec la discrétion indispensable à leur métier d'agents du Cardinal.

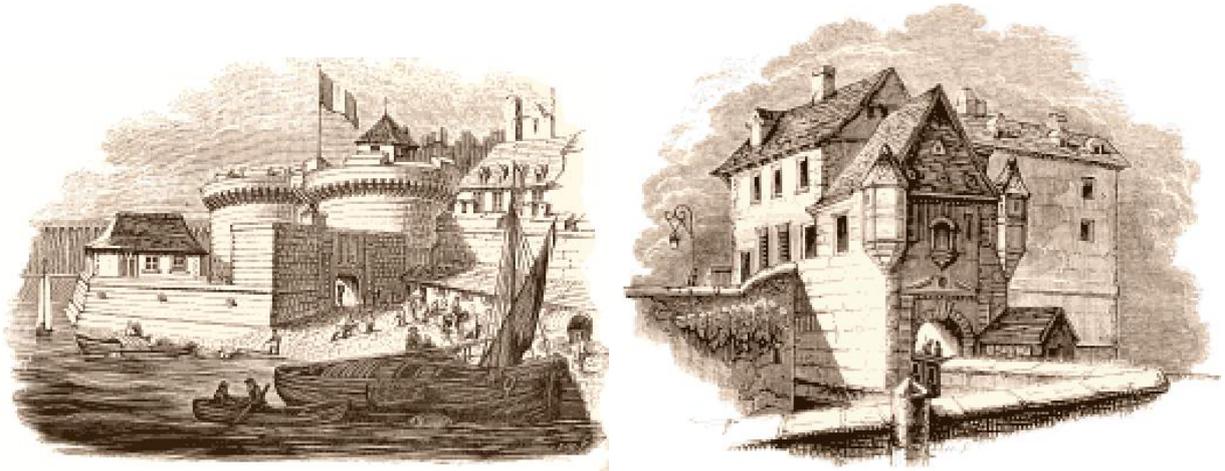
Le retour à Paris avec Inès se déroule sans incident et la rencontre avec le Cardinal Mazarin peut enfin avoir lieu. La France renouvelle une fois de plus son soutien au Portugal dans sa lutte contre l'ennemi espagnol. Qui sait si la prochaine mission des Lames ne se déroulera pas quelque part sur la péninsule ibérique ?

SAINT-MALO

CARTE DE SAINT-MALO



PORTES DE LA VILLE



En 1643, la ville de Saint-Malo ne possède que deux portes d'accès. La grande porte est l'entrée principale de la ville. Elle est entourée de deux tours et surmontée d'une plateforme de tir. L'autre porte permet d'accéder à la grève et au port.

CHATEAU

Le château de Saint-Malo est une construction défensive entourée de douves et ceinturée de tours. C'est le siège du Gouverneur de la Ville. Charles de Lesquen a délaissé son hôtel particulier pour s'y installer. Une moitié des Loups Gris y ont pris leurs quartiers ainsi que leurs deux capitaines.

ILE DU GRAND BE

Au nord de Saint-Malo, en face de la ville, se trouve l'île du Grand Bé. C'est une île rocheuse tout en longueur. Elle est accessible à pied à marée basse. Elle accueille le principal ghetto drac de la Côte d'Emeraude. Les dracs habitent dans des abris de fortunes entassés les uns contre les autres. Ils ont creusé ou élargi de nombreuses grottes dans les flancs rocheux de l'île. De nombreuses embarcations de toutes sortes sont arrimées sur tout le pourtour de l'île. Tous les dracs de la région savent parfaitement nager et n'hésitent pas à parcourir à la nage la courte distance qui les sépare de la côte.

BASTION DE LA HOLLANDE

Cette large construction défensive au nord-ouest de la ville abrite une large esplanade envahie de canons permettant de tirer dans toutes les directions. Le bastion abrite le casernement de l'autre moitié des mercenaires Loups Gris qui ont la main mise sur les canons défendant la ville.

VUE DE SAINT-MALO

