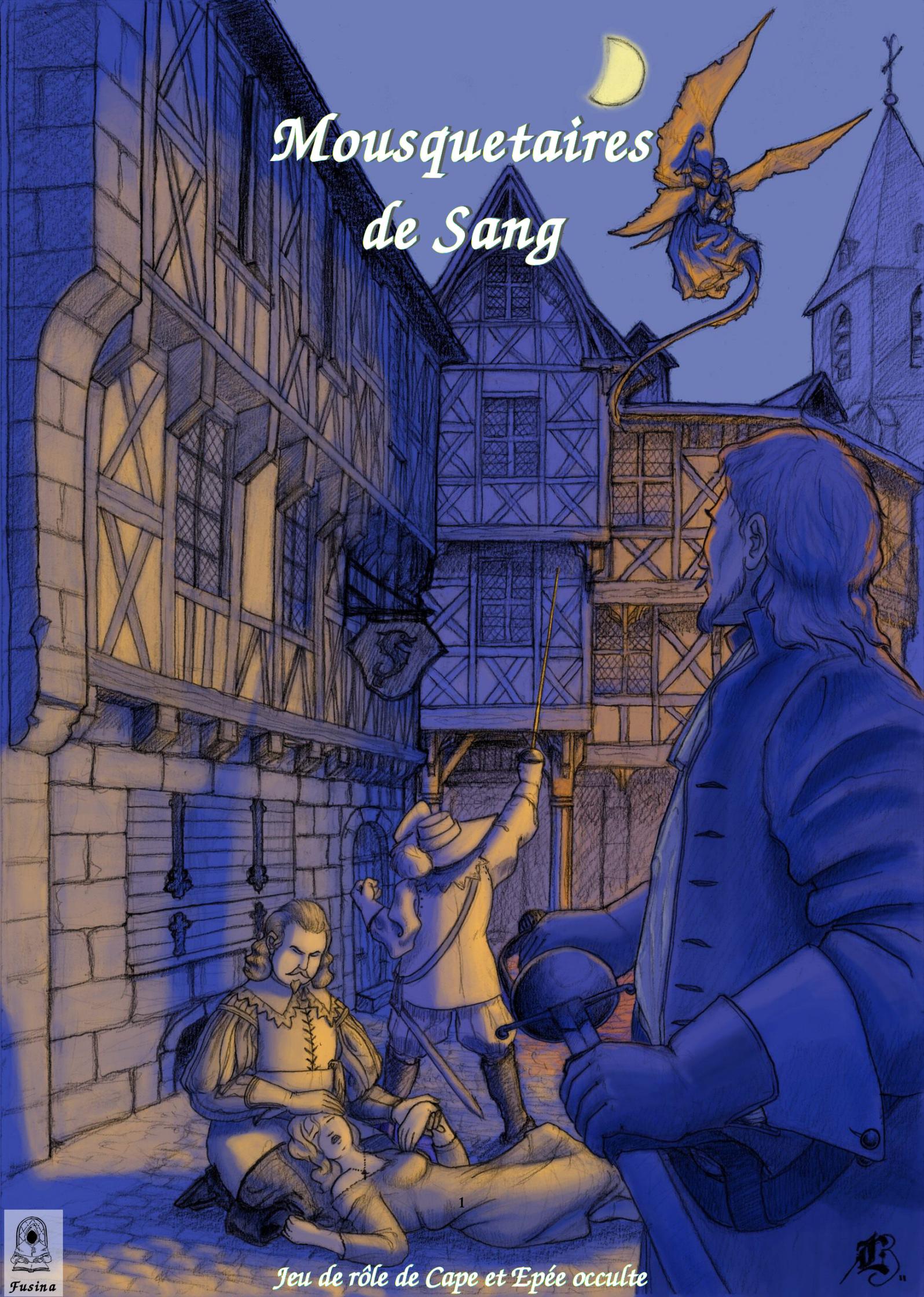


Mousquetaires de Sang

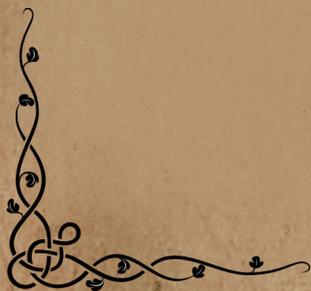


Mousquetaires
de sang

Mousquetaires
de sang

Lionel ZUBER

Version du 21 juillet 2014



Crédits



Idée Originale et Background

Lionel "Armaklan" Zuber

Conception graphique et maquette

Lionel "Armaklan" Zuber

Simon "Angeldust" Li

Système de jeu

Lionel "Armaklan" Zuber

Sébastien "Segle" Gélé

Relecture

Sébastien "Segle" Gélé

Alexandre Clavel

Léandre Bernier

Illustrations Originales

Léandre Bernier



Mousquetaire de sang est un univers de jeu de rôle, sous licence Creative Commons BY-NC-SA dont le détail est à cette adresse : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.fr>. Cette licence vous autorise à diffuser, modifier ce document, du moment que vous citez son auteur et que vos modifications soient sous cette même licence. C'est une licence virale. La seule interdiction est qu'aucun usage commercial de ce document n'est autorisé.

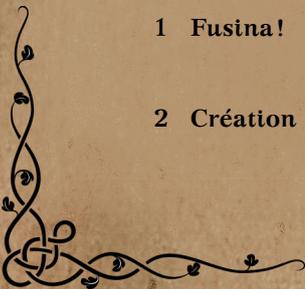
Toutes les images sont la propriété de leurs auteurs respectifs et sont utilisés ici dans le cadre des autorisations d'utilisation indiquées par les auteurs. Avant toute réutilisation, assurez-vous de bien respecter les conditions d'utilisation de leur travail.



Table des matières



1	Note d'intention	8
1	Ordo Sapientaë	10
1	L'Ordo Sapientae et son histoire	14
2	Les Mousquetaires de Sang	17
3	Nos ennemis	21
2	Vulgaris Mundis	25
1	Un peu d'histoire	26
2	La France au XVIIème siècle	31
3	Paganus Mundis	36
1	L'Église et l'occulte	38
2	Groupe profane s'intéressant à l'occulte	42
3	Groupe paiens	45
4	Paris, capitale Européenne	52
1	Une ambiance particulière	53
2	Lieux intéressants	56
5	Système de jeu	61
1	Fusina!	64
2	Création de personnage	67



3 La Résolution d'une action	77
4 Conflits	84
5 La magie	92
6 La Progression	97
<u>6 Conseil de maîtrise</u>	<u>99</u>
1 Maîtriser Mousquetaire de Sang	100
<u>7 Aventures</u>	<u>106</u>
1 La Bête du Gevaudan	107
2 Intrigue au Châtelet	114
3 Synopsis	117



Guide de Lecture



Pour faciliter la lecture, certaines zones ont été ressorties sur fond coloré. Ces zones illustrent ce qui est écrit dans le reste du document. Un petit logo en haut à droite de ces zones, ainsi que leur couleur de fond, indiquent leur type.

Note de conception



Ce type de zone indique une note de conception ou un exemple. Ces dernières servent à expliquer nos choix, tant au niveau des règles que de l'univers. Elles permettent au lecteur de mieux appréhender l'objectif présent derrière un élément.

Règle



Ce type de zone permet de préciser certains aspects du système ou d'expliquer comment gérer certains points précis. Elle permet d'isoler le système dans une partie qui ne lui est pas dédiée.



Un étrange moine



Édouard rode dans les rues de Paris. Il repense au duel qu'il a livré une demi-heure plus tôt. Ce n'était pas la première fois qu'il voyait un corps, loin de là, ni même qu'il arrivait à ce résultat à la suite d'un duel. Toutefois le fait que le maître d'arme avait dû prendre la vie de son propre élève le perturbait. Quel gâchis...

Édouard s'arrête devant une chapelle, sûrement l'une des plus anciennes de Paris vu son état.

- " Seigneur, prenez soin de ce vieux bougre de Matthias. Le geste qu'il a commis aujourd'hui va lui rester sur la conscience... " dit-il en grimaçant avant de rire légèrement, rajoutant : " et aidez moi à retrouver ma route aussi ! Il semblerait que mes jambes aient décidé de me mener dans des ruelles inconnues ! ".

Un bruit de métal retentit alors à quelques rues d'ici. Pas le choc de deux lames qui se rencontrent, plutôt le bruit que fait un fer quand il percute un mur de pierre. A cette heure-ci, marcher seul dans Paris est déjà très dangereux, mais s'occuper des affaires des autres tourne carrément au suicide. Édouard n'arrive toutefois pas à étouffer sa curiosité.

Un autre bruit similaire jaillit à nouveau. Édouard tend l'oreille pour identifier l'origine et s'approche d'un pas rapide. Il s'engouffre dans les ruelles de la cité, main sur le pommeau de son épée. Soudain, au croisement d'une rue, il entrevoit la forme d'un guerrier. Celui-ci porte les symboles des chevaliers hospitaliers. Il est vêtu d'une lourde cote de mailles et brandit une épée de bonne taille.

L'homme recule tout en restant en garde. Il est étrange que des bandits aient décidé de s'en prendre à un guerrier de cet acabit. Son adversaire apparaît enfin en pleine vue. Il s'agit d'un homme de très grande taille, une force de la nature capable de vous soulever sans faire de réel effort. Visiblement il combat avec des sortes de griffes. Cette arme lui donne une allure de bête sauvage. Un combat de titan que voilà !

Édouard s'approche discrètement, décidé à en savoir plus. Instinctivement le moine lui inspire plus confiance que son opposant. Il arrive à approcher à quelques mètres sans qu'aucun des deux combattants ne l'aperçoive. L'ours donne un coup d'une rare violence à son adversaire qui roule au sol. A terre, le chevalier ne pourra pas s'en tirer. Il est mort, à moins que... Avant même de se rendre compte de ses actes, Édouard avait jailli de sa cachette et s'était interposé entre l'homme et sa victime, sa rapière sortie.

- " Tu l'as vaincu, va-t'en maintenant ! " hurle-t-il dans l'espoir de faire fuir l'agresseur.

Édouard se rend alors compte que les griffes sont naturelles et non des armes de métal. La créature se jette sur lui et le percute, le jetant au sol violemment et faisant voler au loin sa rapière. Édouard est convaincu que sa dernière heure est arrivé quand sa main se referme sa



le pommeau de l'épée de l'hospitalier. Au contact de l'épée, Édouard sent sa colère et sa haine se raviver comme un bête qui prend possession de son arme. Il se saisit de l'arme et la brandit devant lui. Toutes ses émotions se déversent dans son âme comme un torrent de lave avant de lui faire perdre conscience.



Note d'intention



1 Pourquoi Mousquetaire de Sang ?

Jusqu'à présent, deux types d'univers touchaient particulièrement ma sensibilité : le médiéval et le space opéra. Pour quelle raison ? L'aventure, la découverte ! Plus récemment, j'ai découvert (ou plutôt redécouvert) les romans de cape et d'épée grâce à un auteur : Pierre Povel. Je devrais citer plus particulièrement un cycle de romans qui m'a servi d'inspiration majeure : Les Lames du Cardinal. Ce cycle, que je vous conseille vivement, mélange habilement le cape et épée avec le fantastique. Ce roman a réveillé mon intérêt pour cette littérature et je me suis depuis replongé dans nombre d'ouvrages tels que les Trois Mousquetaires, le Cycle d'Alatriste, ou Wieldstadt.

Les romans de cape et d'épée offrent un cadre subtil, mélangeant aventure, panache et intrigues. Le XVII^{ème} siècle est une période riche dévoilant une société complexe en pleine mutation. La noblesse, déclinante, intrigue pour conserver sa place face à une bourgeoisie prenant toujours davantage d'importance. Le clergé n'est pas en reste dans ce jeu politique offrant de nombreuses excuses pour partir à l'aventure ! Rajoutons-y un soupçon de fantastique et vous arrivez directement dans le type d'univers qui me ravit : Panache, Intrigue, et Subtilité !

Au début, j'ai tout simplement commencé par faire jouer quelques one-shot directement dans l'univers décrit par Pierre Povel. Mes joueurs ont été ravis par ces quelques parties ! Enthousiasmé, j'ai commencé à interpréter plus librement l'univers, puis j'ai pris la décision de donner quelques pouvoirs occultes aux personnages, Mousquetaires de Sang était né ! L'engouement des joueurs lors des premières parties dans cet univers m'a forcé à le développer davantage et à construire un monde digne de ce nom !

2 Quels objectifs ? Quelles ambiances ?

Vous savez maintenant pourquoi je me suis lancé dans Mousquetaires de Sang, mais vous ne savez toujours pas à quoi vous attendre ! Pour quel type d'aventure est prévu MdS ? Quelle sera l'ambiance autour de la table ?

MdS est un jeu d'aventure plaçant les personnages au premier plan. Ils vivront des histoires hors du commun, affronteront de terribles monstres, frayeront avec les puissants de ce monde tels que le cardinal de Richelieu, Gaston d'Orléans, ou même le Roi !



MdS est aussi un jeu de découverte. Les personnages (et les joueurs) découvriront petit à petit le monde occulte et son organisation. Ils en apprendront plus sur leurs pouvoirs, sur leurs origines! Une grande part du plaisir de MdS repose sur cet apprentissage partagé entre le joueur et le personnage.

MdS est aussi un jeu d'intrigue. Les puissants du monde profane complotent pour acquérir toujours plus de pouvoir. Les créatures magiques intriguent pour regagner leur place. L'église et l'Ordo Sapientae essaient d'étendre leur domination à la fois sur le monde profane et sur le monde occulte. Au cours de leurs aventures, les personnages seront amenés à faire des choix, à peut-être trahir l'Église, voir à vendre leur âme pour intriguer à leur tour...

3 Comment lire cet ouvrage ?

Le livre premier est une introduction, sous forme romancée, à l'univers. Le but de cette introduction est de présenter l'univers tel que le connaîtront les personnages au début du jeu, de les plonger dans l'ambiance spécifique de Mousquetaires de Sang. Ce chapitre est donc le premier à lire. C'est également le seul qui doit être lu par les joueurs : une partie de leur plaisir tient à la découverte de l'univers et de ses spécificités, inutile de leur gâcher!

Les autres livres sont plutôt destinés à l'éminence. Ils présentent l'univers dans son ensemble, les factions du monde profane et occulte, les secrets de l'univers, ou tout simplement des idées de scénario. Rien ne vous empêchera de jouer en ayant lu ces parties, mais il faudra alors apprendre à faire abstraction de ce que vous savez. Ce savoir peut au final vous gâcher un peu la joie de la découverte, ce qui, vous en convenez, serait fort dommage.

Sur ce, je vous souhaite une agréable lecture. Lutte maintenant pour votre survie, apprenez à combattre les sbires de Satan, à résister à l'engouement mortel des sirènes et à sortir victorieux, la lame de sang haute, l'esprit du vent derrière vous! Entrez dans le monde de Mousquetaires de Sang!





Livre 1



Ordo Sapientiaë



Le secret de l'Église



Édouard se réveille doucement. Ses muscles sont douloureux comme ils auraient pu l'être après une longue journée sur le champ de bataille. Une vive douleur martèle son crâne de l'intérieur. Même la plus virulente des gueules de bois aurait été plus clémente. Il ouvre les yeux et regarde autour de lui. Quel est cet endroit? Un solide lit en bois, un coffre à vêtements, et un petit bureau. Une auberge de bonne qualité sûrement.

Le mousquetaire secoue la tête et tente de se rappeler ce qu'il fait ici. Il entend le bruit de la porte qui s'ouvre et voit une jeune femme rentrer dans la pièce en portant un lourd baquet d'eau. Il se redresse doucement sachant parfaitement qu'un geste brusque le forcera à se rallonger aussi tôt. La servante se tourne vers lui et s'aperçoit enfin qu'il est réveillé.

- " Oh Messire ! Restez couché ! Vous n'avez pas encore récupéré vos forces ! ", s'exclama-t-elle.

- " Où suis-je ? "

- " Vous ne vous souvenez de rien ? Remarque ce n'est guère étonnant vu l'état dans lequel frère Mutien vous a ramené ! Pourquoi vous êtes ici, je ne saurais vous le dire, mais je peux vous apprendre que vous êtes chez maître Théophile, tenancier du coq d'or. "

- " Frère Mutien ", demande Édouard étant donné qu'il ne se souvient pas avoir déjà entendu parlé du moine.

- " Monseigneur... Je vous prie de rester couché ! Vous avez dû prendre un mauvais coup... "

Édouard prend quelques secondes pour réfléchir et tenter de se souvenir.

- " Il s'agit du frère qui m'a amené ici ? "

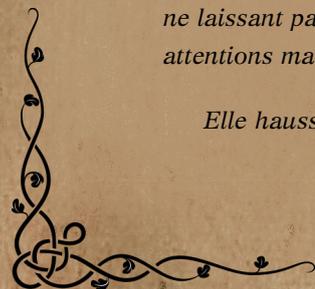
La jeune femme acquiesce puis montre le bureau.

- " Il a laissé un mot pour vous. "

Le guerrier se lève alors devant le regard réprobateur de la dame. Il saisit le papier et l'ouvre. Il est écrit : " Rejoignez-moi à la tour du Temple, nous reparlerons de tout ça. "

- " Merci d'avoir pris soin de moi ", dit Édouard à la femme. Il rajoute ensuite d'une voix ne laissant pas place à la discussion, " Je vous assure que je vais bien. Je vous remercie de vos attentions mais il faut que je retourne à des affaires plus importantes. "

Elle haussa les épaules et lève les yeux au ciel.



- " Les hommes, vous ne savez jamais vous arrêter ! "

En disant cela, elle disparaît dans le couloir.



Édouard marche dans les rues de Paris, se mêlant à la foule d'un pas pressé. Il sert dans sa main le billet de moine guerrier. La tour du temple... Une grande tour vestige des communautés templières de Paris, aujourd'hui aux mains des chevaliers hospitaliers. L'endroit est impressionnant, les chevaliers ont l'air tous aussi solide que ne l'est leur tour. Le lieu du rendez-vous ne peut signifier qu'une seule chose : l'Église est mêlée à toute cette histoire.

Après une dizaine de minutes de marche, Édouard arrive à destination. Il s'approche de l'un des gardes surveillant l'entrée principale.

- " Je viens voir frère Mutien " .

Le garde regarde un instant Édouard avant de hocher la tête.

- " Il vous attend. Suivez-moi ! "

Ainsi le moine avait deviné qu'il n'attendrait pas avant de venir. Toute cette affaire commence vraiment à avoir une odeur étrange, se dit le mousquetaire. Il rentre dans la tour avec son escorte. Mutien le rejoint très vite.

- " Mon ami. Je suis content que tu sois venu de suite. "

Le guerrier les conduit dans une petite pièce confortable. Il sert également deux verres de vin.

- " Je suppose que tu veux comprendre ce qui s'est passé et ce qu'était cette créature ? "

Édouard lève un sourcil et prend l'air intrigué.

- " Toute cette histoire m'inquiète. Ce que j'ai vu hier... Ce n'était pas humain ! "

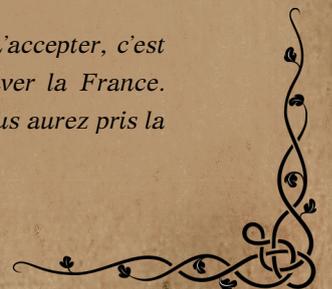
L'hospitalier hoche de la tête lentement.

- " Tu veux que je t'explique... C'est une très longue histoire, un secret réservé à un petit nombre. "

- " Ce que veut dire frère Mutien, c'est que ce secret s'accompagne d'une tâche pesante et difficile. "

Édouard se retourne pour voir qui a parlé. Il connaît cette voix mais se refuse à y croire tant que ces yeux n'ont pas confirmé. Le cardinal se tient là, derrière lui. Il est rentré dans le bureau discrètement, sans prévenir.

- " Il vous faut comprendre, sir De la Tour, qu'il s'agit d'un secret d'État. L'accepter, c'est également accepter de tout faire pour le préserver, et de tout faire pour sauver la France. Quittez cette salle, Mousquetaire, et réfléchissez bien. Vous reviendrez quand vous aurez pris la



décision. Si vous apprenez ce secret, vous continuerez à me servir, mais vous quitterez à jamais mes gardes. "

La voix du Cardinal est calme et rassurante. Toutefois Édouard perçoit que le cardinal est bien sérieux. S'il accepte, il n'y aura pas de retour possible. Il se lève et leur répond :

- " Laissez-moi une journée et je vous donnerai ma décision. "

Le cardinal acquiesce en silence. Frère Mutien se lève et attrape le mousquetaire par le bras comme il l'aurait fait avec un frère.

- " Puisse Dieu vous guider vers le bon choix. "

Édouard quitte la salle. Le cardinal annonce alors à voix basse.

- " Préparez-vous, demain il sera ici pour commencer son apprentissage. Sa décision est déjà prise. "

L'Ordo Sapientae et son histoire



Salutations à toi qui lis ces quelques lignes. Je suis Benoît de Varennes, j'appartiens à la communauté de Saint-Pétersbourg, une petite commanderie de moines-soldats sous les ordres directs de son éminence le Cardinal. À l'heure où j'écris ces lignes, je suis un vieillard, un vieil homme tout juste bon à assumer le rôle de moine copiste. J'ai encore toute ma tête, mais mon corps est affaibli. Ces longues années de combat l'ont fatigué. Je fus autrefois un glorieux templier. Au nom de notre sainte-mère l'Église j'ai combattu sans relâche les serviteurs du Malin. Aujourd'hui, le Cardinal me demande de coucher sur papier mon histoire, mon savoir. Il désire que mon ultime recueil devienne un guide pour ceux qui combattront, à leur tour, le Démon.

Au fil de ces lignes tu apprendras quel est notre rôle et comment l'assumer. Tu en sauras plus sur les dangers qui nous guettent.

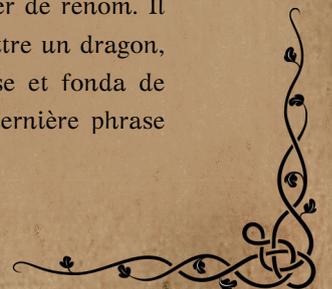
Bienvenue dans mon monde.



1 La naissance

Autrefois, bien avant la naissance de la chrétienté, les créatures païennes vivaient librement au sein des hommes. Elles se servaient de leurs pouvoirs, de leur magie pour nous impressionner et nous dominer, pour nous forcer à les vénérer. On les appelait alors Dieux, Déesses, Démons, Fées, Lutins et bien d'autres noms selon la région et l'époque. Les hommes pensaient alors être libres mais ce n'était pas le cas. Nous n'étions que les esclaves de ces monstres. Heureusement vint la Chrétienté et le rappel de l'un des commandements divins : " Tu n'auras pas d'autres dieux que moi." La chrétienté rappela aux hommes leurs croyances et leur redonna honneur. Au début, les créatures ont bien essayé d'étouffer l'Église dans l'œuf, s'appuyant pour cela sur l'empereur Romain, une marionnette soumise à leur cause. Mais l'homme s'était réveillé, il était trop tard. L'Église grandit en force et en puissance.

Le combat fut sanglant et embrasa le monde entier. Au début, l'Église était désorganisée et ne remportait que de faibles victoires mais Dieu nous envoya des héros pour nous montrer le chemin. C'est ainsi que durant le IIIème siècle vint Saint-Georges, un chevalier de renom. Il gagna de nombreux combats. Lors du plus notable d'entre eux, il réussit à abattre un dragon, combattant seul contre la bête! Saint-Georges organisa les troupes de l'Église et fonda de nombreux Ordres de Chevalerie prêts à lutter. Au moment de sa mort, la dernière phrase



de Saint Georges fut "pour vaincre ton ennemi, apprend à le connaître". C'est suite à cet enseignement que le Pape Anastase 1er ordonna la création de l'Ordo Sapientae, un ordre de moine dont le but serait d'apprendre et de comprendre la magie et ses créatures. Ainsi naquit notre ordre.

2 Le grand rituel

En cette période de conflits, de grands érudits ont rejoint l'ordre. Nos recherches évoluèrent très vite. Nous avons alors appris comment trouver les créatures, comment les combattre. Aucun guerrier ne servait directement l'Ordre, mais de nombreux chevaliers se lançaient corps et âme dans la bataille. Leurs forces associées au savoir de l'Ordre fit pencher la balance de notre côté. Chaque jour, nombre de créatures tombaient sous nos coups. L'empire de la magie déclinait. Nous allions gagner la guerre.

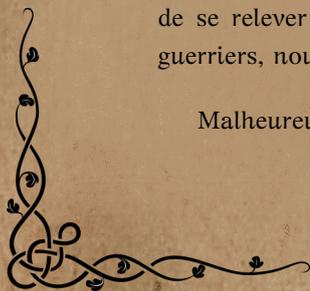
Les créatures païennes avaient néanmoins de la ressource. Quand tout semblait perdu pour elles, les plus puissantes des créatures se réunirent dans un grand concile pour trouver une solution. Elles n'ont pas décelé comment gagner la guerre mais ont découvert comment réaliser une sorte de retraite stratégique. Elles trouvèrent alors une méthode pour reprendre leur souffle. Les créatures magiques réalisèrent " le grand rituel ", une puissante magie capable de faire prendre forme humaine à la majorité d'entre elles. Sous cette forme, il leur était simple de se cacher, facile de passer entre les mailles de nos filets.

La soudaine disparition de toutes ses créatures nous mis en grande difficulté. Beaucoup pensaient avoir gagné et avoir fait disparaître la magie définitivement. Pendant les siècles qui ont suivi le grand rituel la lutte s'est affaiblie sournoisement. Les créatures disparurent des mémoires. Elles devinrent des mythes, des légendes. L'Ordre veillait toujours et cherchait à les débusquer, mais il devenait de plus en plus dur de trouver un allié pour mener le combat. L'Ordre continua ses recherches mais ses effectifs furent réduits. Chaque année, il devait se battre pour justifier son existence. Au début de l'an 935, saint Thomas écrivit ses lignes : " Les créatures guettent notre disparition. Dès que l'Ordre cédera elles reviendront et établiront à nouveau leur domination. L'esprit de l'ordre est encore aux aguets mais le bras qui tenait l'épée est maintenant mort. Le diable a-t-il gagné? ". L'ordre se sentait mourir à petit feu...

3 Le Temple

Alors que l'ordre était réduit à quelques commanderies isolées de tous, la providence nous envoya un nouvel allié : le Temple. Durant les croisades, il devint évident que les démons avaient survécu et s'étaient réfugiés en Orient. Le Temple fut fondé pour combattre les créatures pendant que l'armée régulière s'occupait des forces adverses. Le Temple prit très vite puissance et richesse. Il demanda l'assistance de l'ordre dans sa lutte et lui donna les moyens financiers de se relever d'entre les morts. Ce fut notre âge d'or. Le Temple était formé de l'élite des guerriers, nous ne pouvions espérer de meilleur bras armé.

Malheureusement, notre plus grand atout fut aussi notre plus grande faiblesse. Deux siècles



plus tard, en 1312, le Temple fut jugé hérétique par le pape Clément V lui-même. Il ordonna l'arrestation de tous les Templiers et de leurs alliés. Les créatures venaient de montrer une nouvelle fois à quel point elles étaient puissantes et rusées. À force de manipulations, elles avaient réussi à convaincre Philippe le Bel, roi de France et Clément V, pape de la Sainte Église, de destituer leurs plus puissants adversaires.

L'Ordo Sapientae ne fut pas accusé d'hérésie mais le coup faillit tout de même nous être fatal. Clément V ordonna la dissolution des commanderies Italiennes de l'ordre. La commanderie de Rome étant jusqu'alors notre maison mère, l'ordre se désorganisa. Chaque commanderie fut livrée à elle-même. La commanderie anglaise n'y survécut pas. En France, l'ordre fut pris en main par Arnaud d'Aux de Lescout, évêque de Poitiers, nouvellement élu Cardinal. En Espagne l'ordre devint une simple branche de l'inquisition. En Allemagne l'ordre, grâce à l'appui des Chevaliers Teutoniques, ne fut pas inquiété. Toutefois chaque commanderie allemande de l'ordre commença à agir seule, sans en référer à ses sœurs.

L'ordre était encore vivant, mais son unité et son indépendance politique avaient volé en éclat.

4 De nos jours

Depuis la situation ne s'est guère arrangée en Europe. En France, l'ordre a périclité jusqu'à l'arrivée du Cardinal de Richelieu. Son éminence a décidé de raviver le combat. Il nous a donné les moyens de rétablir la situation. En contrepartie, il exige un contrôle total sur nos agissements, ce qui, il faut le dire, déplaît à certains de mes frères. Toutefois, nous n'avions guère le choix. Grâce à lui, la lutte peut enfin reprendre.

En Espagne, l'ordre est victime des conflits politiques internes à l'inquisition. Le saint office est devenu un instrument politique avant d'être un serviteur de Dieu. Malgré tout, l'ordre Espagnol continue à remplir sa fonction, l'Espagne est sûrement le territoire où les créatures païennes ont le plus de mal à s'implanter.

En Allemagne, la guerre de trente ans fait rage, isolant encore davantage les différentes commanderies. La plus importante d'entre elles, la commanderie du Rhin, n'a pas donné de signe de vie depuis plusieurs mois. S'est-elle dissoute? A-t-elle été ravagée par une armée ou par des mercenaires? Des rumeurs parlent d'une destruction de l'intérieur, une expérience qu'ils auraient poussée trop loin.

Le reste de l'Europe est livré à lui-même, l'ordre n'y a plus d'existence. Aujourd'hui, lutter contre les démons est devenu tâche difficile.



Les Mousquetaires de Sang



18

1 La Fondation

Maintenant que vous en savez plus sur l'Ordo Sapientae et son histoire, nous allons pouvoir parler du sujet qui vous intéresse le plus : les Mousquetaires de Sang. Je ne les ai pas évoqués jusqu'à maintenant pour une raison simple, les Mousquetaires de Sang n'existaient pas lors du déroulement de tous ces événements. Ils ne sont nés que très récemment.

Pourquoi les Mousquetaires de Sang ont-ils été créés ? Le temple était notre dernier allié, notre lame. Suite à sa chute nous avons perdu notre seule force de frappe. Les créatures étaient de nouveaux libres de prospérer. Nous avons continué à les surveiller, à en apprendre davantage sur elles, mais à quoi bon ? Il nous manquait des soldats, des guerriers prêts à aller au front. De temps à autre, nous trouvions un allié temporaire pour parer à une urgence. Mais, dans la majorité des cas, nous n'étions que spectateurs de notre déchéance. Puis Armand Jean du Plessis, cardinal de Richelieu eut vent de l'Ordo Sapientae. Il prit la direction de l'ordre et d'une main de fer nous força au réveil. À cette époque le dragon nommé avait Erebus déjà

été capturé mais l'ordre avais cessé de l'étudier. Il nous ordonna de reprendre les recherches et nous donna des moyens supplémentaires.

Grâce à ce dragon et à son sang l'ordre créa le sanguis, mélange de fer et de sang. Certains hommes réagissent au sanguis et développent, à son contact, une capacité à utiliser la magie. Le cardinal a tout de suite vu l'opportunité offerte par cette découverte, mais il n'avait pas encore l'influence nécessaire à son utilisation. Le Dragon fut ramené dans la plus grande discrétion et enfermé sous le palais Cardinal alors que celui-ci était encore en construction. Son éminence tenait à garder la bête près de lui.

Durant l'année 1637, il regroupa un petit groupe sensible au sanguis et leurs confia la mission de lutter contre les créatures occultes. En 1638, les "Mousquetaires de Sang" furent fondée par ordonnance du Cardinal. Officiellement, les mousquetaires étaient une force secrète agissant dans l'ombre au service de la France. Cette version n'est pas loin de la vérité, mais elle néglige l'essentiel de notre mission : combattre les créatures païennes. L'objectif des mousquetaires de sang est de devenir le nouveau bras armé de l'ordre et du Cardinal. Les mousquetaires sont uniquement composés d'hommes et de femmes réagissant au sanguis.

Le Roi et la cour connaissent notre existence sous le nom des " Mousquetaires Pourpres ". Ils sont bien loin d'imaginer notre véritable fonction. Pour tous, nous sommes une force secrète servant les désirs de conquête et de pouvoir du Cardinal. Ils pensent que nous sommes ses espions, ses assassins et que notre couleur rappelle celle de sa fonction. Une réputation dure à porter, mais pour la protection de tous, Richelieu préfère que cela demeure ainsi.



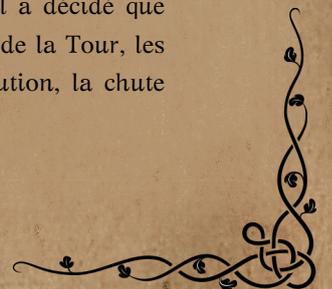
2 Organisation et effectif

À ce jour, l'ordre a formé une vingtaine de mousquetaires répartis en équipes de 4 à 5. Chaque équipe prend ses ordres d'un recteur, un membre de l'Ordo Sapientae. Le recteur est considéré à la foi comme le guide et le confesseur des mousquetaires. En dehors du recteur, les mousquetaires de sang ne peuvent recevoir d'ordres que de deux autres personnes : le Cardinal de Richelieu et le Père Joseph, premier conseiller du cardinal

Édouard de la Tour, le plus ancien des mousquetaires, sert de conseiller aux différentes équipes. Il lui arrive également de faire l'intermédiaire entre le Cardinal et des membres de l'ordre.

Les équipes de mousquetaires sont formées pour être autonomes. Une fois en mission, les mousquetaires ne doivent attendre ni ordre, ni aide. Ils doivent agir et faire leurs choix en leur âme et conscience. Faites toutefois très attention. Le jour où vous vous ferez prendre, le jour où vous aurez un souci, seul le Cardinal pourra décider de votre sort, et, à ce moment-là, il se souviendra de vos choix et de leur pertinence.

Étant donné la nature secrète de l'ordre et de ses adversaires, le Cardinal a décidé que chaque équipe agirait sans le concours des autres. Ainsi, en dehors d'Édouard de la Tour, les membres ne connaissent que ceux de leur propre équipe. Grâce à cette précaution, la chute d'un mousquetaire ne risque pas d'entraîner celle de l'ordre.



À l'intérieur des équipes aucune organisation ou hiérarchie claire n'est définie. Chaque équipe est libre de son mode de fonctionnement. Il ne faut pas oublier que les Mousquetaires de Sang n'ont aucune existence officielle. De plus la composition de ces équipes est très hétéroclite : on y retrouve d'anciens gardes, mais aussi des hors-la-lois, des mendiants, des espions, ainsi que des nobles. Une hiérarchie trop stricte serait cause de bien des soucis.

3 Solde et avantages

Pour le Cardinal, il est hors de question qu'un membre des Mousquetaires de Sang se retrouve bloqué ou exposé uniquement à cause d'un souci d'argent. Il fournit donc à ses mousquetaires divers avantages. Tout d'abord, un hôtel particulier est mis à disposition de chaque groupe. Ces lieux bénéficient d'un serviteur digne de confiance pour les servir et garder l'hôtel en leurs absences. Pour des raisons pratiques, l'hôtel se trouve en pleine ville, directement sur les lieux d'interventions des mousquetaires. En général, ce sera donc à Paris. À ce serviteur, le Cardinal fait parvenir suffisamment d'argent pour nourrir toute l'équipe et entretenir la maison.



FIGURE 2.1 – Philomène, mousquetaire en service

En plus de cet hôtel particulier, le Cardinal donne à chaque mousquetaire une solde correcte lui permettant de vivre de façon honorable. Cette solde ne permettra toutefois pas de devenir riche. Enfin, le Cardinal prend à sa charge la réparation du matériel de base (tels que les épées de Sang) et le prêt de chevaux pour les missions plus lointaines.

4 Les Mousquetaires et l'Ordo Sapientaë

Contrairement aux apparences, les Mousquetaires de Sang ne sont pas aux ordres de l'Ordo Sapientaë. Les deux groupes sont censés coopérer et partager leurs informations. La réalité est toutefois plus complexe.

Lorsqu'une nouvelle équipe de mousquetaires est formée, le Cardinal lui transmet la position d'un monastère de l'ordre. L'équipe est alors présentée à l'abbé dirigeant ce monastère. Pour des questions pratiques, le monastère se trouve dans les faubourgs de la ville qu'ils surveillent. En général dans la campagne de la ville d'interventions. À tout moment, les mousquetaires peuvent se rendre à ce monastère et demander à l'abbé de leur fournir des éléments de réponses à partir des livres de l'ordre. L'abbé n'est pas tenu de mettre sa bibliothèque à disposition mais, au moins, un moine qui sera chargé d'effectuer les recherches.

Toutefois, les chefs de l'Ordo Sapientaë n'apprécient pas le choix du Cardinal de séparer les deux ordres et de ne pas placer les mousquetaires sous leur commandement. La plupart

ont donc décidé de ne pas réellement coopérer, et de donner seulement le minimum vital. Il faudra que les mousquetaires fassent preuve de persévérance et d'autorité pour obtenir ce dont ils ont besoin.

5 Les Lames de Sangs

L'Église a trouvé le moyen de créer un puissant catalyseur permettant à des humains d'utiliser la magie, les épées de Sangs. Ces lames sont faites d'un fer mélangé au sang d'une créature magique très puissante. Le métal garde de cette opération de légers reflets rougeoyants. Grâce à la formation de l'Ordo Sapientiaë, vous avez appris à vous concentrer et à attirer la magie. La lame se met alors à luire comme si elle était remplie de braises ardentes. C'est à partir de ce moment que vous pouvez la manipuler.

Ne perdez jamais votre épée, l'ordre ne serait pas forcément en mesure de vous en fournir une autre. Face à nos ennemis, elle seule pourra vous sauver.

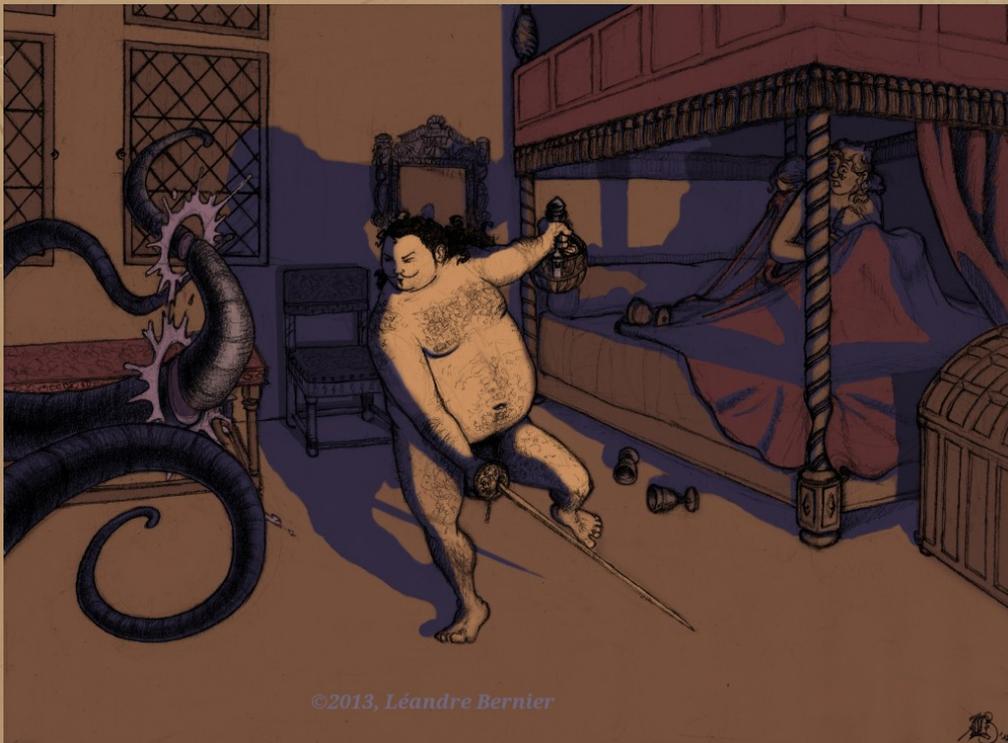
6 De l'importance du secret

Le combat de l'ordre vise avant tout à protéger le peuple et leur âme. Pour cela, l'arme la plus importante parmi toutes est le secret. Si la magie venait à nouveau à être connue, de nombreuses personnes se laisseraient corrompre pour acquérir plus de pouvoir, de nombreux cultes se formeraient autour de ces êtres. Une nouvelle guerre exploserait alors à nouveau, opposant l'Église et le monde occulte, un conflit sanglant qui ravagerait le monde entier.

Ne faites jamais preuve de vos pouvoirs en public, ne laissez jamais de témoin derrière vous. Le jour où il y a un témoin, assurez-vous qu'il gardera le silence, d'une manière ou d'une autre. Gardez à l'esprit qu'il faut parfois sacrifier une personne pour sauver toutes les autres.



Nos ennemis



L'Ordo Sapientae et par filiation les Mousquetaires de Sang luttent contre les créatures païennes et tout pratiquant de sorcellerie. Ces monstres sont partout, ils s'immiscent, ils influencent et corrompent le cœur et l'âme du peuple. Notre premier devoir est de le protéger, de maintenir le secret, et de les empêcher de nuire à nouveau. Invisibles, nous ne connaissons pas de moyen efficace de les mettre au jour. Tant qu'ils ne font pas usage de la magie, ils ne sont pas différents du commun des mortels. Pour s'assurer de leur nature démoniaque, nous sommes obligés de les pousser à la faute, de les amener à user de sorcellerie pour se trahir.

Toutefois, à travers les âges, l'ordre en a appris plus sur les créatures. Nous savons notamment que la majorité des cultes de petite taille ou des sectes œuvrant dans le plus grand secret sont en réalité sous l'influence d'une ou plusieurs créatures. Celles-ci se présentent alors comme une divinité ou l'un de ses représentants. Par le biais de ces sectes, elles amènent leurs féaux à les vénérer et à effectuer de sombres rituels. Les sages de l'Ordo Sapientae pensent que ces rituels et cette vénération leur fournissent un surplus de puissance magique. Certains sages ont même évoqué le fait que les prières réalisées en leur honneur seraient peut-être un

élément vital pour leur survie en ce moment. Toutefois ce point n'a jamais été prouvé. Mais l'Ordo Sapientae traque activement toutes les sectes.

Les fils de Satan sont en général classés en 4 catégories : les primitives, les mineures, les majeures et les sang-mêlés.

1 Les créatures primitives ou primitifs

Ce sont des animaux ayant évolué sous l'influence du Démon pour développer une ou plusieurs caractéristiques spécifiques liées à l'une des magies. Peau de pierre, intangibilité, corps mi-animal mi-végétal sont les aberrations les plus fréquentes. Souvent, leur apparence a été déformée par la corruption, les rendants plus terrifiants. Les créatures primitives sont des êtres sans intelligence, bestiale.

Dans les campagnes, ces créatures sont très dangereuses. Les villageois, trop isolés, ne sont guère en mesure de se défendre contre elle. Pour l'Ordre, elles doivent être abattues au plus vite, avant qu'elle ne cause trop de dommages. Nombre d'entre elles ont toutefois appris à se tenir éloigné de l'homme, et à se terrer lors des battues. Dans les cités, le problème est autre. Ces créatures se terrent aux endroits les plus sombres, les plus inaccessibles. Ils ne sortent que la nuit venue, espérant se saisir d'un malheureux imprudent. La première difficulté dans leurs traques reste d'identifier leurs tanières.



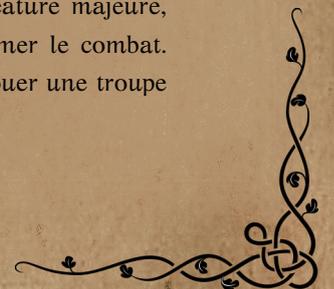
2 Les créatures inférieures

Ce sont des créatures païennes intelligentes dotées d'un pouvoir magique plutôt faible. Les créatures mineures ne savent que peu contrôler la magie et ses effluves. Elles sont donc, en général, soumises à des pulsions liées à leur magie principale, les amenant fréquemment à se trahir. Évoluant sous forme humaine, elles n'hésitent toutefois pas, dès qu'elles se sentent en danger, à reprendre tout ou partie de leur forme d'origine et ce même en public!

Dans le monde de la magie, les créatures mineures sont considérées comme des esclaves. La plus répandue des créatures mineures est la gargouille. Dans votre lutte, c'est face à eux que vous lutterez le plus couramment. Seul elles ne sont pas un véritable danger pour des guerriers tels que vous, mais en groupe...

3 Les créatures supérieures

Ce sont les véritables maîtres du monde païen. Intelligentes, intrigantes, elles sont immortelles et terriblement puissantes. Si votre route croise le chemin d'une créature majeure, faites très attention et assurez-vous d'être suffisamment préparé avant d'entamer le combat. N'hésitez pas à appeler du renfort. Si possible, l'ordre s'arrangera pour vous allouer une troupe de mercenaires.



Les créatures supérieures ne se trahissent pas fréquemment. Agissant dans l'ombre, elles préfèrent donner leurs ordres à d'autres créatures qui s'acquitteront des basses besognes et prendront les risques à leur place. Les plus dangereuses des créatures supérieures sont sûrement les cinq anciens, un groupe que tout le monde craint, même dans le monde occulte.

Vous aurez souvent à faire face à leurs sombres complots. Avant d'essayer de vous en prendre à elle, essayez déjà de déjouer leur plan et de les forcer à effectuer une retraite stratégique. Ce sont des êtres puissants, un affrontement contre eux risque de vous coûter très cher...

4 Les Sang-Mêlés

L'Ordo Sapientae s'est aperçu que les créatures païennes, qu'elles soient inférieures ou supérieures, peuvent se reproduire avec un humain. Leurs enfants sont alors des bâtards, liés à la fois au monde des hommes et à celui de la magie. Leur forme primaire est la forme humaine, ce qui les rend particulièrement difficile à déceler. Leurs pouvoirs magiques n'ont guère à envier ceux de leurs parents. Toutefois les sang-mêlés semblent montrer plus de difficulté que leurs parents pour l'utilisation de la magie qui leur est moins instinctive.

Il leur est donc nécessaire de passer par une longue phase d'apprentissage. Même si leur père est une créature majeure, les sang-mêlés sont mortels et ont une espérance de vie à peine supérieure à l'humain moyen. L'Ordo Sapientae suspecte qu'à l'heure actuelle le monde occulte est composé de plus de moitié de sang-mêlés. Aujourd'hui, les sangs-mêlés sont la cible prioritaire de l'ordre.

24

5 Les cultes et leurs croyants

Les créatures païennes forment souvent des cultes autour de leur personne, incitant des gens du commun, des bourgeois, ou même des nobliaux à les vénérer et à les servir en échange de quelques faveurs... Ces cultes sont très dangereux, car ils sont avant tout humain, il s'immisce dans les sphères du pouvoir et cherche à corrompre toujours davantage d'âme. Il faut absolument les démanteler.

Dans cette tâche vous pouvez demander l'aide des autorités séculières. Amenez leur la preuve d'hérésie et les instances de l'Église se mettront en marche pour arrêter les coupables. De votre côté, il faudra vous occuper des créatures qui sont derrière tout ça.

6 Traquer l'ennemi

Arriver à trouver et à déloger nos adversaires n'est pas une chose facile. Les créatures sont malignes comme le diable, elles se terrent, elles savent que l'Église les recherche. Alors comment les trouver ? Il y a des signes, de petites choses qui peuvent les trahir : leur apparence, et leurs activités.

Par apparence je parle ici de quelques traits distinctifs, inhumains. La plupart des hommes trouveront ces particularités étranges mais les oublieront bien vite. Les hommes ont une faculté assez impressionnante à ignorer ce qui les gêne. Toutefois, un œil avisé saura les repérer, saura interpréter les signes. Une peau particulièrement chaude, des yeux bleus et instables tel l'Océan, une peau qui semble parfois être intangible comme une sorte de gaz, ... Voilà ce qu'il vous faudra repérer!

Je vous ai également parlé de leurs activités, car il s'agit finalement d'un point qui les trahit souvent. Je ne parle pas de leurs activités occultes, mais d'actes qu'ils vont répéter régulièrement. Certains vont avoir besoin de se livrer à des orgies, d'autre devront souvent sortir de la ville pour s'exposer en plein air, à un endroit où le vent est fort, ... Nous ne connaissons pas la raison de ces actes, mais ils existent bel et bien. L'ordre estime que ces créatures laissent, par ces actes, la magie pénétrer en eux. Ce serait donc une nécessité.

Mais prenez garde, faites très attention... Si les signes sont trop évidents, vous avez de forte chance d'être devant une créature extrêmement puissante...

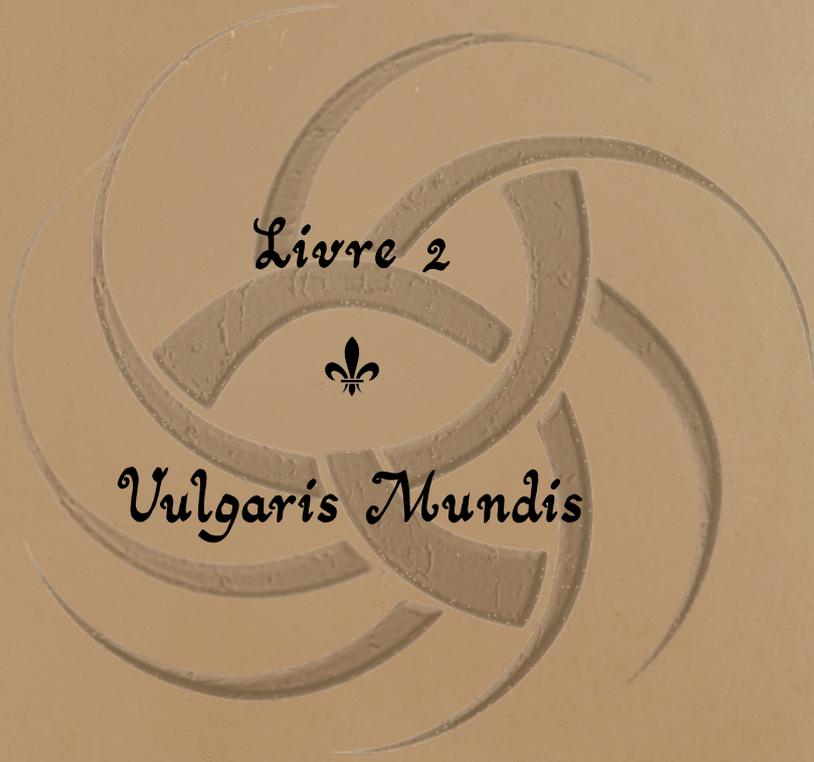




Livre 2



Vulgaris Mundis



Un peu d'histoire

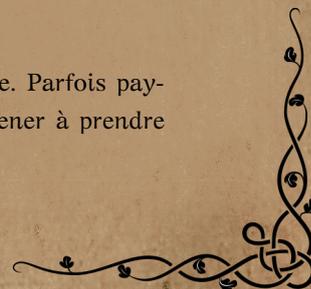


1 Une époque violente

Le XVIIème est un siècle de violence à tous les niveaux. Les populations souffrent en premier lieu des affres de la guerre. Le XVIIème siècle voit se dérouler la tragique guerre de Trente Ans, opposant en Allemagne les princes Catholiques et Protestants. Une guerre véritablement européenne : les forces de nombreuses nations s'y impliquent. La France soutient les princes protestants pour s'opposer à l'Espagne qui appuie les catholiques. À cette époque, la guerre entraîne nombre de désagréments pour les populations : pillages, viols, destructions. . .

Mais la guerre germanique n'est pas le seul conflit en cours. En France, le Roi mène une guerre contre les places fortes protestantes comme ça a été le cas au célèbre siège de la Rochelle. Les Français souffrent de la présence de l'armée qui cause bien des méfaits même parmi leurs compatriotes. La populace paysanne a peur et se terre dès qu'elle voit poindre au loin la silhouette d'un uniforme.

Les révoltes, autre forme de conflit, forment aussi le quotidien de ce siècle. Parfois paysannes, parfois urbaines, la moindre rumeur peut enflammer les cœurs et amener à prendre



les armes. Les hommes de ce temps en viennent rapidement aux mains. Parfois quelques échauffourées calment le peuple, parfois le roi est obligé de faire intervenir l'armée. Louis XIII n'hésite d'ailleurs pas un instant à cela. Il considère les révoltes comme une opposition à son propre pouvoir et les mate avec dureté. Richelieu n'est pas plus tendre avec ceux qui prennent les armes.

Mais la violence se retrouve également au quotidien, d'abord dans le brigandage. Les villes mais aussi les sentiers sont remplis de coupes-jarrets ou de petites frappes prêtes à vous délester de quelques piécettes. À côté du banditisme, on constate de nombreux actes de violence dus à des désaccords, à des accès de colère. La vie est dure, la plupart vivent dans la pauvreté. Le Français moyen est donc un homme solide et impulsif, prêt à défendre ses maigres biens de ses poings!

Violence également dans la noblesse qui se déchire au quotidien pour des questions d'honneur. La vieille noblesse, principalement d'épée, perd peu à peu son utilité et son influence. Désœuvrée, elle place alors le paraître au-dessus de tout. L'honneur devient une priorité et la défendre une obligation. À la moindre insulte, au moindre désaccord, le noble tire l'épée et se donne rendez-vous sur le pré.

Violence aussi dans les intrigues et les complots. Richelieu, l'homme le plus influent après le Roi, est haï par la noblesse. Celle-ci tente de l'arrêter par des complots visant son pouvoir, mais aussi sa personne. Richelieu, habile politicien, riposte avec force et astuce. Les têtes à tomber sont nombreuses. Les exécutions se succèdent. Celles-ci se font en public, sur la grande place. Le peuple s'habitue donc à voir de tels spectacles macabres.

2 Une époque d'inconfort

Le confort est un luxe que même les plus grands ne peuvent se payer. Que l'on soit Roi, ou simple paysan, le quotidien est rempli de situations physiquement éprouvantes.

Tout d'abord, quelle que soit la demeure, on se chauffe très mal. La seule source de chaleur dans une habitation consiste en une petite cheminée dans la pièce principale. Les grandes demeures sont parfois pourvues de plusieurs foyers, mais en nombre bien insuffisant pour ramener l'intérieur à une température acceptable. De plus, à cette période les hivers sont particulièrement rudes. Chaque année, la Seine gèle jusqu'au point où des cavaliers peuvent la traverser sans craindre de failles. Le froid fatigue, rend malade. Il emporte chaque année bon nombre de personnes.

En ville, les rues ne sont pas du tout éclairées. Dès que la nuit tombe l'obscurité envahit la ville, laissant place à des coupes-jarrets guettant l'imprudent marchand seul dans le noir. À l'intérieur des maisons, l'éclairage est réduit à son minimum : un chandelier à une ou deux branches que l'on transporte avec soi d'une pièce à l'autre. Ces chandeliers fabriqués à l'aide de graisse de bœuf (ou équivalent) fument beaucoup et sont malodorants. Les plus riches s'éclairent à l'aide de bougies de cire. Dès qu'elle n'est plus nécessaire, la lumière est éteinte afin de l'économiser.

Inconfort également par la faible disponibilité de l'eau. Il faut aller au puits pour récupérer

de l'eau. Cette dernière est ensuite transportée dans des seaux jusqu'à l'intérieur des maisons. Là, elle est stockée dans des fontaines à faible contenance, puis utilisée avec parcimonie. On se lave peu, juste les mains et la bouche. On ne boit que très peu d'eau pure, par peur de sa mauvaise qualité. Une fois les eaux usées, on s'en débarrasse directement dans la rue. Les cités sont alors de vrais cloaques dégageant une odeur pestilentielle. Les pots de chambre, à l'hygiène douteuse, ne sont pas là pour arranger le tout.

Et finalement, inconfort par la faiblesse du mobilier, réduit en général au strict minimum. Dans les maisons modestes, on trouve à peine un lit, un coffre et une crémaillère au-dessus de la cheminée. Pour une population un peu plus aisée, le coffre est remplacé par une grande armoire. Souvent le lit est un lit familial : toute la famille s'y blottit pour se protéger du froid et essayer de se reposer.

3 Nations Européennes

L'Espagne décadente

Avec la découverte et la conquête du nouveau monde, l'Espagne s'est enrichie plus que de raison et est entrée dans son âge d'or. L'augmentation de la richesse s'accompagne toutefois souvent de la montée en puissance de la corruption. De l'âge d'or, l'Espagne a donc sombré petit à petit dans un âge de décadence où les grands sont avant tout intéressés par leur propre fortune plutôt que par la grandeur de leur pays.

Dominant jusqu'alors les mers européennes, l'Espagne s'est vue concurrencée par la flotte anglaise qui lui enlève sa domination absolue. Sur la terre ferme, elle s'est enlisée dans des conflits très coûteux tels que la conquête des Flandres.

Au XVII^{ème} siècle, l'Espagne est encore la principale puissance européenne. Toutefois, elle perd peu à peu du terrain face à des nations en pleine progression telles que l'Angleterre ou la France. Elle s'est également faite de nombreux ennemis, tels que les Pays-Bas, qui cherchent à lui nuire par tous les moyens.

Le Saint Empire et la guerre de Trente-Ans

Le Saint Empire Germanique est en proie à la guerre civile le divisant en deux camps : d'un côté le protestantisme qui connaît une pleine montée en puissance, de l'autre la maison des Habsbourg. L'empereur Ferdinand II est un fervent catholique et, appuyé par la sainte Ligne Catholique, il tente d'imposer son pouvoir. Les princes protestants se sont rebellés contre Ferdinand et la guerre a éclaté.

Conflit interne à l'Allemagne, autant religieux que politique, il va enflammer l'Europe. Les grandes puissances environnantes (Espagne, Danemark, France) vont prendre part au combat et soutenir l'un ou l'autre des groupes. Le Saint-Empire germanique s'est finalement transformé en un immense champ de bataille pour toute l'Europe.



L'Angleterre et le nouveau monde

De son côté, l'Angleterre s'impose petit à petit comme un pays sur lequel il faut compter militairement. Sa puissance s'affirme particulièrement dans les colonies du nouveau monde. Elle va notamment forcer la France à abandonner sa colonie de Québec. Influencé par les Questeurs (cf Groupe Occulte), l'Angleterre tente de s'accaparer les ressources de ce continent et particulièrement ces richesses occultes.

En interne, le royaume est toutefois fortement secoué par des révoltes contre le pouvoir en place. En 1649, Charles 1er est décapité. La monarchie est alors remplacée par le Commonwealth jusqu'en 1660. L'Écosse et l'Irlande tentent de regagner leurs indépendances à de multiples reprises.

Les Provinces Unies et le protestantisme

Les provinces unies, puissance financière non négligeable, tente de soutenir la cause protestante et de s'opposer à l'Espagne. En cela, elle trouve dans la France un allié de poids pour s'opposer aux Habsbourg et à la puissance catholique hispanique.

Leurs puissances commerciales va également s'imposer dans le nouveau monde où elle formera un formidable contrepoids à la force anglaise.

L'Autriche et la Turquie

L'Autriche catholique est la principale puissance d'Europe centrale. Dirigé par les Habsbourg, c'est un allié naturel de l'Espagne. Toutefois sa puissance est fortement mobilisée par le risque présenté par la menace Turque qui pèse encore lourdement sur Vienne.

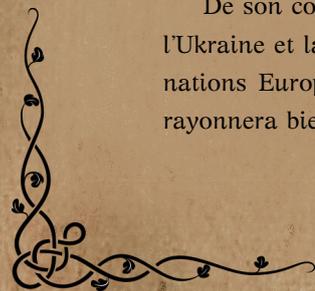
Les cités états Italiennes

La péninsule italienne est composé de cités états tenus par de puissantes familles marchandes. Toutefois, durant ce siècle le commerce s'est déplacé vers le nouveau monde où les cités ne sont que peu engagé. Leurs influences à donc diminuer avec ce changement.

De plus l'Italie est coincée entre plusieurs grandes puissances qui ne rêvent qu'à s'étendre davantage (France, Espagne, Autriche).

La Russie conquérante

De son coté, la Russie est en pleine expansion agressive, s'attaquant à ces voisins tels que l'Ukraine et la Pologne. La puissance militaire Russe est encore lointaine pour les principales nations Européennes mais les tsars posent les bases pour faire de leur pays une nation qui rayonnera bien au-delà de ses frontières.



Le Nouveau Monde

De nombreuses légendes et rumeurs circulent sur le vieux continent : il suffirait de se baisser pour ramasser de l'or, de puissants chamans tiendraient en échec les conquistadors, les Wyverns ne seraient pas les seules créatures inconnues, ... La réalité n'est pas, au final, forcément très éloignée : le nouveau monde est une terre mystique et étrange. Là bas, la magie et l'occulte est complètement intégré à la culture des sauvages. Les rapports ne font pas état de créatures païennes comme en Europe, mais il est certain que leurs sages et leurs sorciers ont de véritables pouvoirs.

Heureusement, le nouveau monde reste une terre lointaine et peu de gens accordent un véritable crédit aux racontars de marins...



La France au XVIIème siècle



1 Affermissement du pouvoirs royales

Les derniers rois qui se sont succédé sur le trône ont entamé une reconquête du pouvoir royale qu'il soit territorial ou judiciaire, réduisant peu à peu les privilèges de la noblesse aux profits de l'administration.

Depuis sa montée sur le trône, Richelieu a amplifié le rythme des réformes et continue de diminuer les pouvoirs, y compris dans la haute noblesse. Celle-ci s'oppose fortement aux décisions du Premier ministre. Durant son mandat, son éminence va être victime de nombreux complots : conspirations de Cinq-Mars ou de Chalais, journée des Dupes, ...



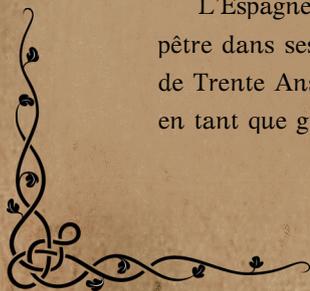
2 Une noblesse désœuvrée

Suite à la diminution de leurs pouvoirs, la noblesse vit principalement de deux activités : la guerre et l'entretien de leurs terres. La loi du royaume leur interdit tout simplement de pratiquer d'autres activités. Il en résultat qu'en temps de paix, la noblesse mineure est particulièrement désœuvré. Hommes d'épée à l'honneur haut placé, la noblesse s'est rabattue sur la tradition des duels pour prouver leurs valeurs et gagner en renommé.

Voyant le massacre que les duels causent dans les rangs des élites Françaises, Richelieu a promulgué un décret visant à les interdire, toute infraction pouvant mener à la peine de mort. Le cardinal fit respecter ce décret jusqu'à dans la haute noblesse où il fit, par exemple, exécuter le Duc de Montmorency. Cette décision ne fit qu'amplifier les contestations à l'égard du ministre.

3 Une puissance en pleine expansion

L'Espagne, jusqu'alors dominante en Europe, est maintenant en pleine décadence et s'em-pêtre dans ses trop nombreux conflits. Le Saint-Empire est, depuis peu, plongé dans la guerre de Trente Ans qui va totalement le ravager. Ce décor est favorable à l'ascension de la France en tant que grande puissance Européenne.



Alors même qu'il affermit le pouvoir royal à l'intérieur des terres, le Cardinal œuvre à contrecarrer les Habsbourg (dynastie Espagnole et Autrichienne) dans le reste de l'Europe. Les soutiens et efforts de guerre menés dans ce but commencent à coûter cher au trésor royal qui amplifie chaque année les impôts, au risque de créer des révoltes paysannes qui seront sévèrement matées.

4 Personnages importants

Louis XIII

Fils d'Henri IV et de Marie de Médicis, il monte sur le trône en 1610, à l'âge de 8 ans, mais ne commence réellement à régner qu'à l'âge de 15 ans où il fait assassiner le favori de sa mère, Concino Concini et prend définitivement le pouvoir. Entre temps, c'est Marie de Médicis qui assure la régence. Le règne de Louis XIII est marqué par l'affaiblissement de la noblesse, la lutte contre les protestants et contre la dynastie des Habsbourg.

Louis XIII est avant tout un militaire. Il tente toutefois de régner et de s'impliquer dans tous les domaines de l'état. Il va notamment beaucoup s'appuyer sur le Cardinal de Richelieu qui deviendra pour lui presque un ami. Louis XIII meurt de maladie en 1643.

Cardinal de Richelieu

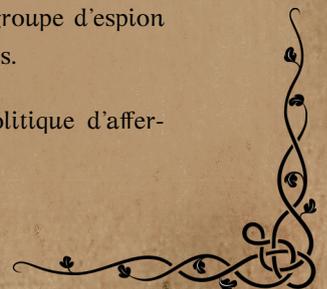
Armand Jean du Plessis, cardinal-duc de Richelieu est un homme habile et strict. Il entre au conseil du Roi en 1616 grâce à Marie de Médicis. Il arrive ensuite à gagner la confiance du Roi jusqu'à devenir son premier conseiller. Lors du "coup d'État" de Louis XIII, il est obligé de suivre la reine dans son exil. Il arrive toutefois à regagner sa place en 1624. Marie de Médicis se rend compte bien trop tard du pouvoir que gagnait son protégé. Elle essaye de l'évincer sans succès. Richelieu devint cardinal en 1622. C'est à ce moment qu'il prend connaissance de l'Ordo Sapientiae.



FIGURE 2.1 – Richelieu à la rochelle

En parallèle de sa fonction de premier ministre, Richelieu va affermir son autorité sur l'ordre et prendre connaissance des recherches des moines. Deux ans plus tard, il crée les Mousquetaires de Sang. Bien sûr la création de ce corps armé ne passe pas inaperçue dans la noblesse, toutefois grâce à son habileté, Richelieu fait croire qu'il s'agit d'un groupe d'espion sous son commandement. La noblesse les nomme alors Mousquetaires Pourpres.

Richelieu gouverne la France au nom du roi Louis XIII. Il mène une politique d'affermissement.



missément du pouvoir royal, s'attirant ainsi l'antipathie de la haute noblesse Française. Son réseau de renseignements et sa garde personnelle arrive toutefois à déjouer tous les complots ou les tentatives d'assassinat contre sa personne.

Père Joseph

François Leclerc du Tremblay, de son vrai nom, est l'éminence grise du Cardinal de Richelieu. Il reçut une éducation très soignée avant d'embrasser la carrière des armes. En 1599, il abandonne sa vie de militaire et rentre dans l'ordre religieux des capucins. Grâce à ses contacts chez les moines Capucins, il fournit à Richelieu un vrai réseau de renseignements. Son nom d'éminence grise fait allusion à la grande robe de bure grise qu'il revêt en permanence.

Le père Joseph est un homme intelligent et doté d'un très grand sens de la diplomatie. Fermement opposé aux protestants, il saura toutefois mettre sa rancœur de côté pour servir la France dans la guerre de Trente Ans et négocier l'entrée en action de la Suède, puis le traité de Westphalie.

Le Cardinal a confié au père Joseph la mise en place et la direction des Mousquetaires de Sang. Pendant ce temps le Cardinal s'attache à contrôler totalement l'Ordo Sapientae et à maintenir le secret pour éviter que la noblesse et le Roi n'en apprenne trop.

Marie de Médicis

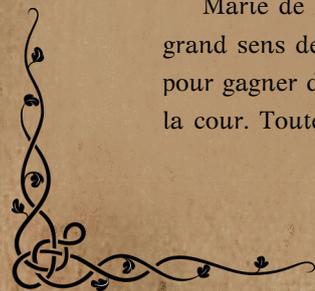
Couronnée la veille de l'assassinat d'Henri IV, Marie de Médicis, mère de Louis XIII, va assurer la régence en attendant que le roi soit suffisamment âgé. Elle va alors suivre une politique de rapprochement avec l'Espagne, ce qui crée de nombreux mécontents. Elle s'accapare le pouvoir et refuse de voir Louis XIII s'impliquer dans le gouvernement. Son fils va finalement récupérer par la force son trône, assassinant le favori de la Reine, et ordonnant sa mise en exil.

En 1619, le roi acceptera que sa mère revienne à la cour. La reine reprendra sa place au côté du roi, ainsi que dans le conseil. Elle sera à nouveau mise en exil au Château de Compiègne en 1630 et fuira vers Bruxelles un an plus tard.

Marie de Médicis n'a jamais accepté le "coup d'État" fait par le Roi à son insu. Elle cherche à récupérer la couronne. Nous savons que plusieurs créatures païennes ont l'oreille de la Reine. L'Ordo Sapientae a positionné auprès d'elle de nombreux espions en charge d'alerter le Cardinal sur les complots de la Reine et de ces créatures.

Duchesse de Chevreuse

Marie de Rohan, duchesse de Chevreuse, est une femme réputée pour son charme et son grand sens des intrigues. Durant toute sa vie elle va séduire des nobles de haute ascendance pour gagner davantage d'influence. À plusieurs reprises, Marie va être envoyée en exil loin de la cour. Toutefois, elle profitera toujours de cet éloignement pour séduire son hôte et gagner



de nouveaux partisans.

Marie va se lier d'amitié avec la reine Anne d'Autriche. C'est elle qui va essayer de pousser Anne dans les bras du charmant duc de Buckingham.

Marie est prête à tout pour conserver ou agrandir son influence politique, même si cela veut dire jouer avec des forces qui la dépasse. Pour l'instant l'Ordo Sapientae n'a aucune preuve que la duchesse fraye avec ces créatures, mais nous la gardons à l'œil.

Gaston, duc d'Orléans

Frère benjamin de Louis XIII, il est prince de sang et premier dans l'ordre de succession jusqu'à la naissance de Louis XIV. Durant toute sa vie il va intriguer, d'abord contre Louis XIII, puis contre le Cardinal de Richelieu. Il est fortement opposé à l'idée de monarchie absolue que tente de mettre en place le Roi actuellement. Il lui préfère une monarchie tempérée par les assemblées d'états provinciaux et généraux. Durant sa vie Gaston alterne les phases de conflit puis d'entente avec le Roi. Il mènera par exemple le siège de la Rochelle au nom du Roi. Gaston ne se contente toutefois pas d'être en désaccord politique avec son frère, il convoite la couronne!

Grâce à ses multiples espions et ses intrigues constantes, Gaston a découvert non seulement l'existence du monde occulte, mais aussi celle des Mousquetaires de Sang! Il a alors informé son réseau d'espions et d'agents, nommé le secret du Roi, et tente de tirer parti de cette connaissance. Gaston n'ira pas jusqu'à devenir le serviteur de créatures païennes, toutefois il est tout à fait probable qu'il envisage des alliances temporaires, sûr de tout contrôler, pour favoriser la réalisation de ses objectifs.

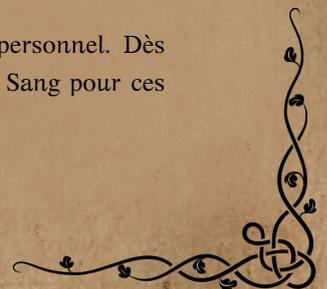


Cardinal de Mazzarin

Depuis quelques années à peine, Guillio Mazarini, plus couramment appelé Cardinal Mazzarin, appuie Richelieu dans la direction de l'état. Il est appelé à succéder au Cardinal au rôle de premier ministre à sa mort. C'est un homme intelligent, habile diplomate qui fera notamment ses preuves durant la guerre de Trente Ans.

Contrairement à Richelieu, il ne possède pas cette poigne de fer permettant de gérer les problèmes avec rapidité et fermeté, il s'en tire toutefois avec brio grâce à son tact et à son éloquence.

Mazarin est très intéressé par son propre pouvoir et son enrichissement personnel. Dès qu'il aura les mains libres il utilisera, sans aucun doute, les Mousquetaires de Sang pour ces propres besoins.



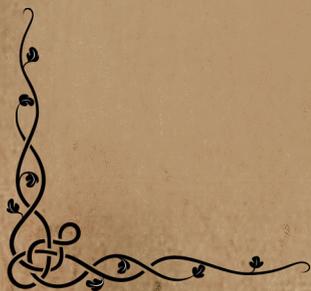
Louis le Séguier

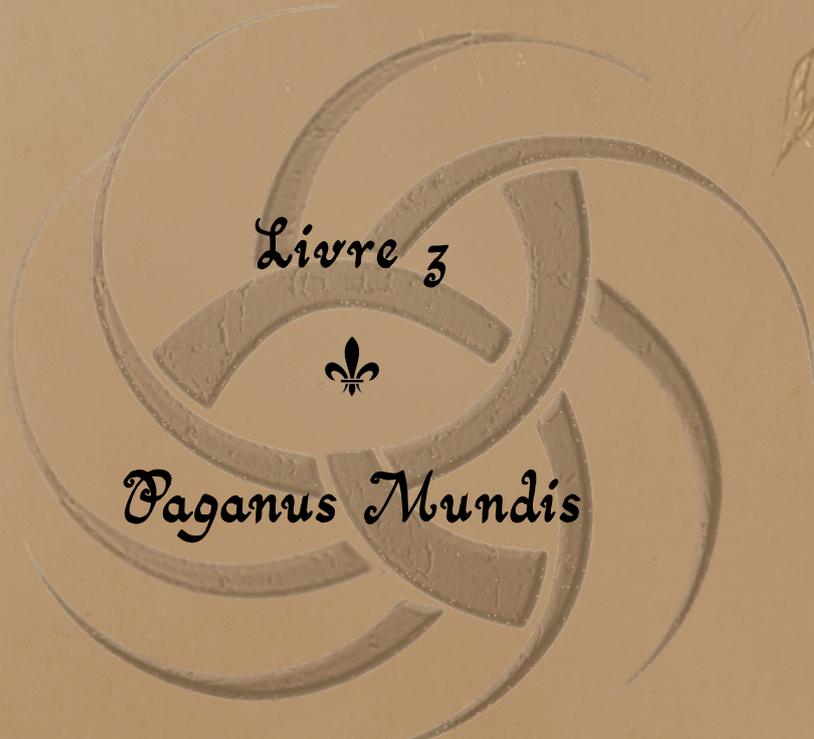
Dans l'ombre de Richelieu et de Mazarin se trouve un homme sans qui rien n'aurait eu lieu : Pierre le Séguier, Chancelier de France. Pendant près de quarante ans, il a sous sa coupe la justice et l'administration Française, assurant le fonctionnement des instances et le respect des décisions prises par le conseil du Roi et le parlement.

C'est un homme dur, prêt à tout pour assurer sa fonction, mais également très loyal et digne de confiance. Beaucoup ont tendance à le sous-estimer et à le voir comme le chien de son éminence. Il s'agit toutefois d'un grand homme réfléchissant à ses actes et les assumant pleinement.

Anne d'Autriche

D'origine Espagnol, Anne a épousé Louis lors d'un mariage politique décidé par la cour Espagnol et Marie de Médicis. Pendant de longue année, les deux époux sont resté loin de l'autre. Anne se sentait Espagnol avant tout et Louis la suspectait de comploter avec l'Espagne pour lui prendre le pouvoir. Beaucoup ont alors craint qu'Anne ne donne jamais d'héritier à la couronne... Mais finalement le miracle a eu lieu et l'enfant, un fils, est né en 1638 rapprochant le couple. Malgré cela, le roi continuera à se défier d'elle concernant les affaires étrangères.





Livre 3



Paganus Mundis



Fondation d'un nouvel ordre



Rapport de l'abbé Donevin, intendant du Cardinal pour les affaires des Mousquetaires de Sang.

Autrefois, les hommes étaient soumis à la terrible influence des divinités païennes. Loin d'être de véritables dieux, ces ignobles créatures profitaient de leur force et de la faiblesse humaine pour nous asservir et nous forcer à les vénérer.

Puis vint le sacrifice libérateur de Jésus, et, par la suite, la fondation de l'Église. Grâce à Dieu, nous avons su acquérir notre liberté, notre indépendance.

Mais les créatures rôdent toujours dans l'ombre, l'Église le sait. Elles se font appeler fées, lutins, démons. Certes, elles n'exercent plus leur influence autant que par le passé, mais elles guettent la moindre faille, la moindre occasion de reprendre l'ascendant sur nous. C'est pourquoi il est nécessaire de les pourchasser, de lutter contre leurs sombres desseins.

Suite à votre demande, nos services de renseignement ont mené des recherches pour identifier les personnes ayant les dispositions dont nous soupçonnions l'existence. Votre Éminence, je dois avouer que, même si j'étais sceptique au début de nos recherches, il se trouve qu'il s'agit bel et bien d'une réussite. Nous avons pu identifier pas loin d'une trentaine d'individus intéressants.

Votre Éminence, je tiens toutefois à signaler que tous ne sont pas forcément de fervents défenseurs de notre mère l'Église. Il serait donc judicieux d'agir avec précaution avec ces gens, et de s'assurer, par tous les moyens possibles, de leur loyauté sur le long terme. Si jamais l'un d'eux venait à nous trahir, cela serait catastrophique pour la France. Je pense qu'il est notamment judicieux de leur cacher l'origine de leurs... capacités.

Je sais toutefois, Votre Éminence, que Dieu guide vos pas et que, par conséquent, je n'ai pas à m'inquiéter. J'ai donc, malgré mes appréhensions, commencé les préparatifs de recrutement et d'entraînement. Si tout se passe comme prévu, les Mousquetaires de Sang seront à votre service d'ici quelques mois. Pour la France, et pour l'Église.

Votre serviteur



L'Église et l'occulte



1 Jésuites

« Les Jésuites fourrent leur nez partout, surtout dans les choses qui les dépassent ! Plus d'une fois ils m'ont mis en situation très délicate par leurs interventions inopportunes ! »

Frère Mutien, Chevalier Hospitaliers, 1631.

La création des Mousquetaires de Sang n'a pas échappé au Pape. Celui-ci a donc mis au courant du secret certains de ses fidèles serviteurs : les Jésuites. Il leur a demandé de créer une force dont la tâche est de surveiller les Mousquetaires de Sang et d'intervenir si le besoin s'en fait sentir. Toutefois le général des jésuites ne compte pas tenir uniquement un rôle d'espion. Il veut en apprendre plus sur la magie et créer un ordre concurrent aux Mousquetaires de Sang.



Leurs buts

Les Jésuites poursuivent plusieurs objectifs :

- Lutter contre les pouvoirs occultes. Le but premier des Jésuites restent le même que celui des Mousquetaires de Sangs : traquer les créatures de magies et les empêcher de nuire.
- Lutter contre l'influence grandissante des cardinaux français. Depuis que Richelieu est devenu premier ministre, l'Église française tombe peu à peu sous sa coupe et s'éloigne du Vatican. Le pape demande donc à ses forces de s'assurer que son éminence n'utilise pas le monde magique pour son propre pouvoir.
- Traquer la corruption de l'Église. Le pape soupçonne qu'une partie des prêtres et moines sont corrompus par le malin. Ordre est donné d'agir avec la plus grande sévérité et sans passer par la justice commune dans ces affaires.

Leurs moyens

Les Jésuites peuvent compter sur l'appui de bon nombre de religieux pro-Vatican. Ces croyants forment un réseau inépuisable de rumeurs et de renseignements. Contrairement aux Mousquetaires de Sang, ils ne possèdent pas de pouvoir magique. Le Vatican met toutefois à



leurs dispositions plusieurs reliques dont les pouvoirs ont été prouvés par le passé. Il leur a également confiés quelques objets de pouvoirs gagner durant la lutte.

Tous les jésuites ne sont bien sur pas au courant de l'existence de la magie. En France, le pape a formé une centaine d'agents à cette tâche dont plus d'un quart se trouve sur Paris.

Personnages importants

Aramis

Autrefois mousquetaire du roi, Aramis est aujourd'hui l'évêque de Vannes. C'est un homme audacieux et terriblement intelligent, calculant soigneusement les tenants et les implications de ses actes.

Le pape, connaissant ses états de services, l'a nommé Général de l'ordre de Jésuites. Il s'occupe donc de recruter et préparer les religieux qui seront chargés des affaires occultes. Bien sur si l'affaire devient grave, Aramis n'hésitera pas à se lancer dans l'aventure en personne.

2 L'inquisition

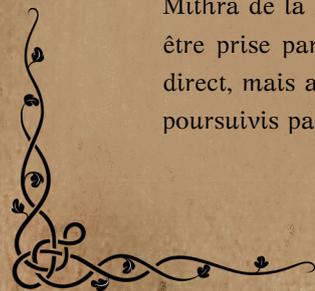
L'inquisition est à l'origine une organisation judiciaire chargée de maintenir l'orthodoxie catholique et de lutter contre l'hérésie. Son domaine de juridiction s'est très vite étendu à tout ce qui se rapprochait de près ou de loin à des croyances ou comportements contraires à la religion (secte, blasphème, bigamie). Aujourd'hui, l'inquisition est principalement présente en Espagne. Là-bas, elle a les pleins pouvoirs pour accuser et juger.

L'inquisition espagnole est devenue une force puissante ayant autant voire davantage d'influence que la noblesse. La principale force de l'inquisition vient de la crainte qu'elle inspire : nombreux sont les gens prêts à tout pour plaire à l'inquisition par peur de sa puissance.

Son éminence a levé une inquiétude quant à l'indépendance de l'inquisition vis-à-vis du monde occulte. Étant donné la situation de guerre entre la France et l'Espagne, le Vatican a jugé que l'inquiétude n'était pas justifiée.

Leurs buts

Contrairement aux apparences premières, l'inquisition est loin d'être l'ordre luttant le plus activement contre la magie. La corruption actuelle du monde espagnol a permis au Culte de Mithra de la noyauter et de s'assurer un poids certain sur toutes les décisions qui pourraient être prise par le Saint Office. La très sainte inquisition n'est pas encore son sous contrôle direct, mais au rythme où vont les choses cela ne sauraient tarder. En attendant, les objectifs poursuivis par le saint office sont loin d'être clairs.



Leurs moyens

L'inquisition contrôle et dirige l'Espagne d'une main de fer grâce à un régime de terreur. Beaucoup préfère servir d'indicateur plutôt que de subir sa colère.

En dehors de l'Espagne, l'inquisition garde de nombreux partisans parmi les religieux et continue à posséder suffisamment d'influence pour fournir le réseau de renseignement le plus étendu d'Europe. De plus, l'or de l'Espagne est très utile pour attirer les faveurs des plus réticents.

3 Les Chevaliers Hospitaliers

Dernier vestige des temps anciens où l'Église menait une guerre ouverte et brutales contre les créatures païennes, les hospitaliers ne sont aujourd'hui plus que l'ombre de ce qu'ils étaient autrefois. La chute du temple leur a été profitable pendant un temps, mais, isolé, ils n'ont pu faire face à ceux qui craignaient leurs pouvoirs au sein même de l'Église. L'ordre a été peu à peu laissé à l'abandon.

Leurs buts

Bien conscient de la faiblesse de son ordre, le prieuré s'est jeté dans les jeux politiques Parisiens, tentant d'utiliser les dernières ressources des hospitaliers pour raviver leurs gloires d'antan. Malheureusement, les chances qu'il n'y arrive sont plus que réduite, d'autant plus que l'ordre refuse de se soumettre pleinement au cardinal.

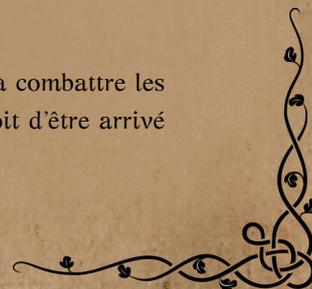
En dehors de l'aspect politique et plus bas dans la hiérarchie, les Hospitaliers n'ont pas quitté leur quête sacrée : protéger les âmes des innocents. Une partie de l'ordre connaît l'existence des créatures occultes et agit pour contrecarrer leurs plans. Ils sont prêts à soutenir les mousquetaires de Sang si le besoin s'en fait sentir.

Leurs moyens

Les hospitaliers possèdent encore quelques commanderies en Europe et sur en terre sainte. La plus importante d'entre elles est la tour du temple, à Paris. La commanderie régent tout le quartier où ils peuvent même rendre loi, et cela, sans passer par les magistrats royaux. La tour renferme plus d'une centaine de moine-guerriers qui sont, pour la plupart, prêts à combattre. Un quart de ses hommes environs connaît l'existence du monde occulte.

Personnages importants

Frère Mutien : vétéran aujourd'hui proche de la retraite, il a passé sa vie à combattre les créatures païennes, et cela sans la moindre utilisation de magie. C'est un exploit d'être arrivé



à cet âge dans ses conditions. L'épée qu'il porte à ses cotés est une relique qui dégage une aura magique assez forte. Frère Mutien reste discret sur son origine : en réalité, son épée n'est autre que la légendaire Excalibur. Frère Mutien a contribué activement à la capture d'Erebus.

Groupe profane s'intéressant à l'occulte



1 Secret du Roi

« De toutes la vermine qui s'intéresse à l'occulte, il n'y a pas pire que le Secret du Roi! Il cherche le pouvoir quitte à risquer leur âme! Si un jour vous croisez l'un de ses membres, ne le laissez surtout par partir. »

Édouard de la tour, Mousquetaire de Sang, 1634.



Le nom pourrait laisser croire que ce groupe sert directement le Roi. Pourtant il n'en est rien, le vrai dirigeant du secret du Roi n'est autre que Gaston, duc d'Orléans! Certes Gaston aimerait beaucoup avoir la couronne, mais il n'en est rien. Le choix de ce nom est un choix uniquement mégalomane.



Leurs buts

Pour l'instant, le secret du Roi se contente de prendre des renseignements sur la magie et sur les différentes forces occultes. Gaston cherche à comprendre les tenants et aboutissants de ce monde nouveau pour lui et espère secrètement trouver un moyen de gagner la couronne de France.

Leurs moyens

L'ordre est, pour l'instant, constitué d'une trentaine de membres, tous de la noblesse. Le gros des forces du Secret du Roi est actuellement réuni sur Paris. Il ne représente pas une force de frappe importante, mais la position de ses membres lui permet d'obtenir facilement renseignements et soutient dans le monde commun.

2 Les Francs-Maçons

La franc-maçonnerie est issue de la corporation de tailleurs de pierres et de bâtisseurs de cathédrales. Au début il s'agissait juste de quelques intellectuels menant des recherches mêlant sciences et spiritualités. Toutefois, elle prit très vite de l'ampleur et commença à se répandre dans les autres corporations. Aujourd'hui la franc-maçonnerie est un ordre à part entière. Secret, nul ne sait qui appartient à ce groupe.

Les francs-maçons croient dans un "Grand Architecte de l'Univers" et dans un "Grand plan". Par leurs recherches et leur apprentissage, ils cherchent à comprendre ce grand plan. Au début l'ordre était purement profane. Mais petit à petit, ses membres les plus initiés découvrirent quelques secrets magiques. Les plus hauts degrés d'initiation s'intéressent donc à l'occulte via les rituels ou les objets magiques. Toutefois même ses membres les plus initiés n'ont pas de réelles connaissances sur le monde occulte, ses créatures, et son organisation. En tout cas pas pour l'instant...

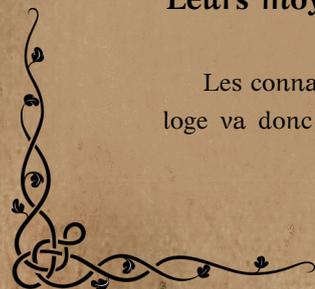
Les Francs-Maçons sont organisés en loges totalement indépendantes. Les loges sont découpées géographiquement. Pour les plus grandes villes, les loges sont ensuite découpées par corporations.

Leurs buts

Les Francs-Maçons sont avant tout un regroupement de scientifique. Ils abordent l'aspect théorique de la magie et cherche toujours à en apprendre plus.

Leurs moyens

Les connaissances et l'influence d'une loge dépend principalement de ses membres. Chaque loge va donc posséder des moyens totalement différents. Il est rare que deux loges maçonn-



niques collaborent entre elle. Estimer la puissance globale de cette société secrète est donc extrêmement difficile.

3 Les Gitans

Les Gitans, aussi nommés Tziganes, sont un peuple nomade parcourant l'Europe à bord de leurs carrioies. Ils sont peu appréciés par les petites gens, voir craints. Partout où ils passent on les accuse de tout les malheurs : des vols, des meurtres, des mauvaises récoltes, ... Toutefois les Gitans continuent à parcourir les terres.

Les Gitans ont une relation assez intime avec le monde de la magie. Sans être des créatures païennes, ils connaissent bien la magie et ses tenants. Ils connaissent l'existence des groupes occultes et ont déjà commercé avec certains d'entre eux, toutefois sans jamais choisir de camp. Dans le domaine occulte, leur neutralité a toujours été respectée, nul ne sait réellement pourquoi.



Groupe païens



Les créatures païennes sont loin d'être unies en une seule et même organisation. À l'instar du monde profane, le monde occulte est partagé et soumis à ses propres conflits. Les principaux groupes sont décrits ci-dessous.

1 Le Mithraïsme

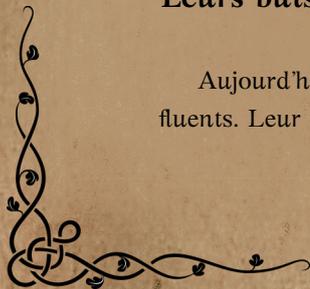
Mithra faisait partie autrefois du Panthéon des dieux Romains. Lors de l'essor du Christianisme, le Mithraïsme a été mis en avant par les empereurs désireux de contrer l'avancée de cette nouvelle religion au profit d'une croyance en des dieux connus. Lorsque les empereurs Romains se convertirent, le Mithraïsme fut, comme tous les cultes païens, totalement interdit. Toutefois, derrière le Mithraïsme se trouvait grand nombre de créatures magiques. Celles-ci s'arrangèrent pour faire perdurer le culte dans le plus grand secret. Quelques siècles plus tard, l'Église convaincue d'avoir annihilé cette croyance cessa sa chasse. Le culte put reprendre de la force sur de nouvelles bases.

Le Mithraïsme est une religion initiatique. Les croyants grimpent les échelons du culte en découvrant peu à peu les secrets initiatiques. Dans le culte de Mithra il existe sept niveaux d'initiation : Corax (Corbeau), Cryphius (occulte), Miles (soldat), Leo (lion), Perses (persan), Heliodromus (émissaire du soleil), Pater (père). Durant les trois premiers niveaux d'initiation, les croyants n'ont aucune connaissance du monde de la magie. À partir du quatrième niveau, le croyant commence à en apprendre plus sur le monde occulte et les véritables maîtres du culte. De nombreuses créatures païennes se cachent dans les deux derniers niveaux d'initiation. Ces créatures sont vraiment le centre du pouvoir du culte.

Le culte de Mithra s'exerce dans des temples nommés Mithraeum, sanctuaires installés en général dans des grottes naturelles. Lors des cérémonies les croyants portent un masque relatif à leur niveau d'initiation. Les rituels sont réalisés dans la langue grecque. Le sacrifice, particulièrement d'animaux, fait partie intégrante du culte.

Leurs buts

Aujourd'hui, les créatures du culte de Mithra cherchent à recruter des personnages influents. Leur véritable objectif est de prendre le contrôle politique du monde profane. Le culte



réunit principalement des créatures avides de pouvoir et désireuses de se faire vénérer par les " inférieurs " (humains).

Leurs moyens

Le culte fonctionne grâce à de multiples loges indépendantes les unes des autres. La hiérarchie dans l'ordre est directement définie par le niveau d'initiation. Bien sûr, un nouvel arrivant devra prouver son statut avant de le faire valoir. Le culte de Mithra est constitué, au final, de plus de la moitié de profanes. Même si un grand nombre de ces profanes sont des gens du commun, principalement des soldats, bon nombres sont de riches bourgeois ou des personnes influentes. Le culte de Mithra est donc, au niveau profane, un pouvoir non négligeable.

Au niveau du monde occulte, le culte est très morcelé ce qui l'empêche de réellement prendre l'ascendant sur les autres forces. Selon les endroits, le culte de Mithra est porté par une créature de puissance différente. Dans les principales villes, plusieurs créatures majeures coopèrent pour diriger la loge locale. Elles ont alors à leurs ordres des créatures mineures tels que les gargouilles. Ces créatures mineures ont suffisamment peur de leurs maîtres pour leur obéir au doigt et à l'œil.

Depuis quelques siècles, le culte de Mithra a également créé plusieurs sectes factices ayant pour objectif de servir d'aides au recrutement pour le culte principal. Certains croyants sont donc sous l'influence du culte sans même s'en rendre compte.



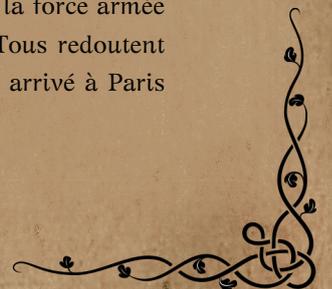
Personnages importants

Aristos, La Tempérance

Aristos fut l'un des premiers à voir dans le culte de Mithra le seul moyen de contrer l'essor du christianisme. Même si la manœuvre a échoué, Aristos a toujours gardé le respect de ses pairs. Grâce à lui, le culte a réussi à conserver un semblant d'unité à travers les âges. Il a su, grâce son grand talent diplomatique, concilier des êtres aux ambitions différentes. Rares sont les fois où Aristos a dû recourir à la force. Toutefois quand la brutalité est vraiment nécessaire, il fait confiance à son ami, Taraka, pour prendre la suite.

Taraka, la Force

Taraka un homme qui ne connaît que la guerre et la brutalité. Il est réputé pour sa soif de Sang. Seul Aristos sait calmer ses ardeurs. Au sein du culte, Taraka passe pour la force armée du grand Pater (Aristos), son nom suffit à faire trembler toute l'organisation. Tous redoutent le jour où Aristos enverra Taraka contre eux. Selon les rumeurs, Taraka serait arrivé à Paris il y a peu pour mettre de l'ordre dans le culte local.



2 Les Questeurs

Suite à la révolte, au renversement de cette loi du plus fort, il fallut mettre un peu d'ordre dans le monde occulte. Il fallait des lois capables de réguler, d'assurer un calme et une sérénité à notre monde. Il fallut également un groupe chargé de faire respecter ces lois. Ainsi naquirent les Questeurs.

Les Questeurs sont dirigés par un conseil composé de 9 membres : un membre pour chaque élément, et Erebus, le fondateur. Erebus est un Dragon, un des premiers. Immortel, il a connu notre monde depuis sa plus tendre enfance. À l'époque de l'oppression, Erebus luttait déjà pour notre liberté. Pendant la révolte, Erebus a fait tellement pour nous qu'il a gagné sa place au conseil. Malheureusement, aujourd'hui Erebus a disparu nous laissant seuls. Nul ne sait ce qu'il est devenu à part nous autres. Nous, nous savons que Erebus est retenu par l'Église. Pourquoi n'ai-je rien dit ? Si je révélais ce terrible secret, un conflit sanglant éclaterait. Le monde entier souffrirait de cette guerre, que ce soit son pan occulte ou le monde profane.

Leurs buts

Les questeurs cherchent à stabiliser le monde occulte et à s'assurer qu'il ne déborde pas sur le monde profane. Quand l'on suspecte qu'un acte magique illégal a été perpétré, les questeurs envoient certains de leurs membres mener l'enquête. Les Questeurs ont un rôle multiple : enquête, jugement, arrestations. . .

Si une créature a ostensiblement fraudé, le conseil déclare alors l'envoi de Questeurs de métal, un groupe de questeurs d'élite réputés pour leur intelligence, leur force, et leur brutalité.

Actuellement, les Questeurs sont en guerre avec le culte de Mithra qu'ils traquent sans relâche. Cette guerre occupe quasiment toutes leurs forces. L'ordre délaisse donc en ce moment les affaires les plus anodines. . .

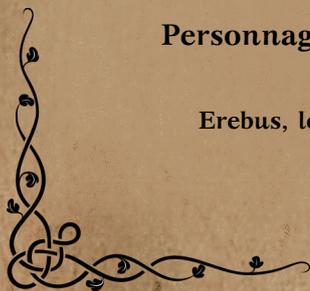
Leurs moyens

Les Questeurs sont la force active et armée du Conseil. Ils sont formés principalement à l'enquête, mais ils sont également préparés à affronter les plus terribles des créatures si le besoin s'en fait sentir. En cas de problème, ils peuvent faire appel aux Questeurs d'Acier, leurs troupes d'élites. Ce sont des êtres redoutables ayant dévoué leur vie au combat.

Les Questeurs peuvent compter sur nombre de sympathisants dans le monde occulte, mais également dans le monde profane : plusieurs personnages haut placés ont conscience de l'existence des questeurs, de leur rôle. Ils favorisent donc son action.

Personnages importants

Erebus, le sage



Erebus est une dragonne, un des premiers êtres magiques de ce monde. Elle a lutté pendant des millénaires contre l'ancien mode de gouvernement. On peut dire que c'est grâce à elle que le monde occulte a retrouvé sa liberté. Suite à la chute, Rebus a fondé le conseil élémentaire et ses textes fondateurs. Rebus a également fait partie des cinq anciens et a participé, comme les 4 autres, à la création du Grand Pacte.

Aujourd'hui, cela fait une dizaine d'année que Erebus a mystérieusement disparu et que les Questeurs sont à sa recherche...

Alberich l'ancien

Suite à la disparition d'Erebus, le conseil a nommé un des siens pour remplacer la dragonne à sa tête. C'est Alberich qui a été nommé.

Alberich est aujourd'hui un homme âgé. Contrairement à la plupart de ses pairs au conseil, ce n'est pas un être pur. La magie qui coule dans ces veines est extrêmement forte et lui a permis de vivre presque un millénaire. Il semble toutefois que l'âge commence vraiment à l'atteindre et qu'il soit maintenant dans ses dernières années.

Alberich est respecté pour sa sagesse, nul n'ose contester son autorité à part des groupuscules isolés. Il a toujours été très lié au monde des mondes dont il comprend bien les rouages. Sous son impulsion, le conseil a commencé à se mêler de la politique humaine dans le but de faire tomber Richelieu. Pour lui, le cardinal est un être ambitieux et donc très dangereux.

Les rumeurs lui attribuent un lien de filiation avec Atanaë.

Talliana, le grande Questeur

Talliana est la chef de l'ordre des Questeurs et son représentant au sein du grand conseil. Elle fait partie des Questeurs de Métal et y a gagné sa place au fil des années, suite à de nombreux exploits et de nombreuses victoires, y compris contre des créatures primitives. C'est notamment elle qui est arrivée à capturer la grande Hydre.



3 Les Cinq Anciens

Les Cinq Anciens sont les premiers nés des êtres magiques. Ils sont un réel mystère.

Ils étaient autrefois au nombre de 5 :

- Areva, la terrible reine Phénix, dont je reparlerai un peu plus tard. Elle a aujourd'hui disparu.
- Erebus la sage que vous savez actuellement aux mains de l'Église.
- Thanos le sombre.
- Viraes l'insaisissable.
- Atanaë la délicate.

Ce sont des êtres puissants qui, de tous temps, ont été indépendants du gouvernement en place. Nul n'a jamais su les soumettre. Les cinq anciens sont à l'origine du rituel du Grand



Pacte. Puis, pendant des siècles, personne n'a plus entendu parler d'eux. Ils semblaient avoir complètement disparus. Puis, depuis quelques décennies, des rumeurs courent à nouveau. On aurait vu un de ces anciens, à la recherche d'un savoir perdu, d'un objet de puissance. Quel but poursuivent-ils ? Pourquoi réapparaissent-ils ? Pourquoi maintenant ?

Tant de question auxquelles il est dur de répondre. Certains chuchotent tout bas qu'ils sont revenus pour changer le monde, pour rompre le Grand Pacte, pour réveiller le monde occulte... Des rumeurs, parfois justifiées, pas insensées...

Leurs buts

Depuis plus d'un millénaire, la magie faiblit. Dans ce monde, peu d'êtres se rendent compte de la diminution du flux de la magie, mais les anciens, êtres millénaires, ont constaté leur perte de puissance. Si la fuite de la magie continue, d'ici un siècle, peut-être deux, elle sera trop faible pour avoir quelque influence que ce soit sur le monde.

Les cinq Anciens l'ont prédit. Ils complotent maintenant pour le retour de la magie, ils cherchent à la réveiller, à colmater la fuite. Comment ? Ils préparent un rituel, un rituel énorme qui leur demandera un pouvoir gigantesque. Ils parcourent la terre cherchant à retrouver tous les objets porteurs de magie. Ils guettent dans l'ombre pour réveiller tous les pouvoirs enfouis. Ils cherchent à ramener dans l'occulte tous ceux dont le sang en fait partie.



Leurs moyens

Malgré leur longue disparition, les cinq anciens ont encore de nombreux agents sur le continent. Des serviteurs, des gens qui leur doivent une faveur, des gens qui ont trop peur d'eux pour leur désobéir... Leurs agents sont partout, ils espionnent pour eux, parfois agissent pour eux. Rares sont les actions où les cinq agissent directement.

Ce sont des éminences grises, des êtres millénaires plein de pouvoir et de savoir...

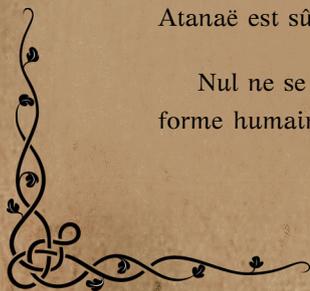
Personnages importants

Des cinq anciens originels, seul trois font encore partie de ce groupuscule secret. Les deux autres ont rejoint d'autres forces, d'autres factions tels la Secte du Feu (Areva) ou le Conseil Élémentaire (Erebus).

Atanaë, la délicate

Atanaë est une femme froide comme la glace, calculatrice, manipulatrice. A l'apparence douce, sa beauté n'est que tromperie, pour arriver à ses fins elle est prête à tout. Atanaë est réputée pour être maîtresse dans l'art du Minéral et de l'Eau. Des trois membres restants, Atanaë est sûrement celui dont il faut le plus se méfier.

Nul ne se souvient de la forme originelle Atanaë, bien avant le Grand Pacte elle avait prit forme humaine et ne l'a jamais quitté depuis. De multiples rumeurs l'associent toutefois à le



Méduse et à la très célèbre Fée Morgane.

Thanos, le sombre

Thanos est un homme guidé par ses envies et ses pulsions. Impulsif, parfois brutal, on raconte que c'est un guerrier de talent, un homme franc guidé par le courage et l'honneur. Des cinq, Thanos a toujours été celui que l'on a retrouvé directement dans l'action, luttant parfois seul face à une armée. On lui doit de nombreuses légendes, dont celle d'Hercule lui-même! Autrefois il fut aussi Minos qui, contrairement aux mythes, était à la fois le roi, et le minotaure.

Les magies de Thanos sont celle du Feu et de l'Animal. L'on raconte parfois que Thanos serait depuis de nombreux siècles l'amant d'Atanaë. Une ancienne prophétie raconte que Thanos trouvera la mort en la protégeant. Nul ne sait si Thanos apporte foi à cette dernière.

Viraes, l'insaisissable

Maître du Vent et du Végétal, Viraes est un être imprévisible, un être changeant. À travers l'histoire, il a montré maints visages. Parfois homme honorable prêt à risquer sa vie pour venir en aide au faible, parfois un traître de la pire espèce capable d'entraîner des milliers de morts pour la réalisation de ses plans.

Viraes est un sylphe, un esprit du vent.



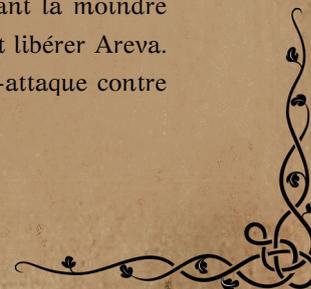
4 La secte du Feu

Il y a plusieurs siècles, peu après la grande révolte, Areva, l'une des plus puissantes créatures de notre monde, fut prise de folie. Elle instaura une nouvelle religion et amena de nombreuses personnes à la vénérer en tant que Déesse suprême : des créatures magiques, comme des profanes.

Cette secte prit très vite de l'ampleur. Areva avait pour volonté d'imposer sa religion. Elle voulait régner. Contrairement au culte de Mithra, elle essaye de s'imposer par la violence. Un conflit sanglant éclata. Heureusement pour nous, Areva disparut. Nul ne sait ce qu'elle est devenue. Sa disparition entraîna la fin de sa secte. Espérons que jamais plus Areva ne reviendra.

Leurs buts

Depuis la disparition d'Areva, la secte du feu se tapit dans l'ombre, guettant la moindre information sur sa déesse. Le but premier de la secte du Feu est de retrouver et libérer Areva. Une fois réveillée, la secte se mettra au service de la reine Phénix et la contre-attaque contre les questeurs commencera, une contre-attaque par le fer et la flamme.



Leurs moyens

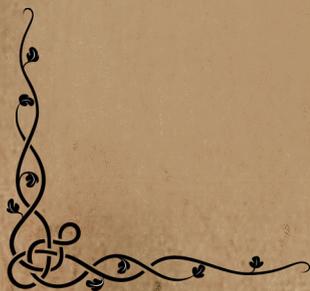
La secte prépare doucement le retour de la reine Phénix, elle consolide ses forces, se fait sans arrêt de nouveaux disciples parmi les créatures magiques. La secte a également commencé à forger de petites loges noires parmi les hommes, de petits cultes vénérant la reine Phénix.

Les membres de la secte sont en nombre réduit par rapport aux autres forces en présence, mais nul ne sait vraiment qui appartient à ce groupuscule. Ses membres sont des fanatiques prêts à tout, ce qui en fait des hommes dangereux.

Personnages importants

Areva, la reine Phénix

Autrefois Areva était l'une des 5, mais elle laissa sa soif de pouvoir la dominer, et commença un règne de terreur. De toutes les créatures qui gouvernent cette terre, Areva est sûrement la plus puissante. Autrefois, Erebus dut mettre tout son pouvoir et toute sa ruse pour l'arrêter, et encore, elle n'a pu que l'enfermer temporairement. L'enfermement n'aurait pas tenu longtemps si plusieurs êtres n'avaient pas lié leurs forces à Erebus pour l'aider à sceller le phénix.



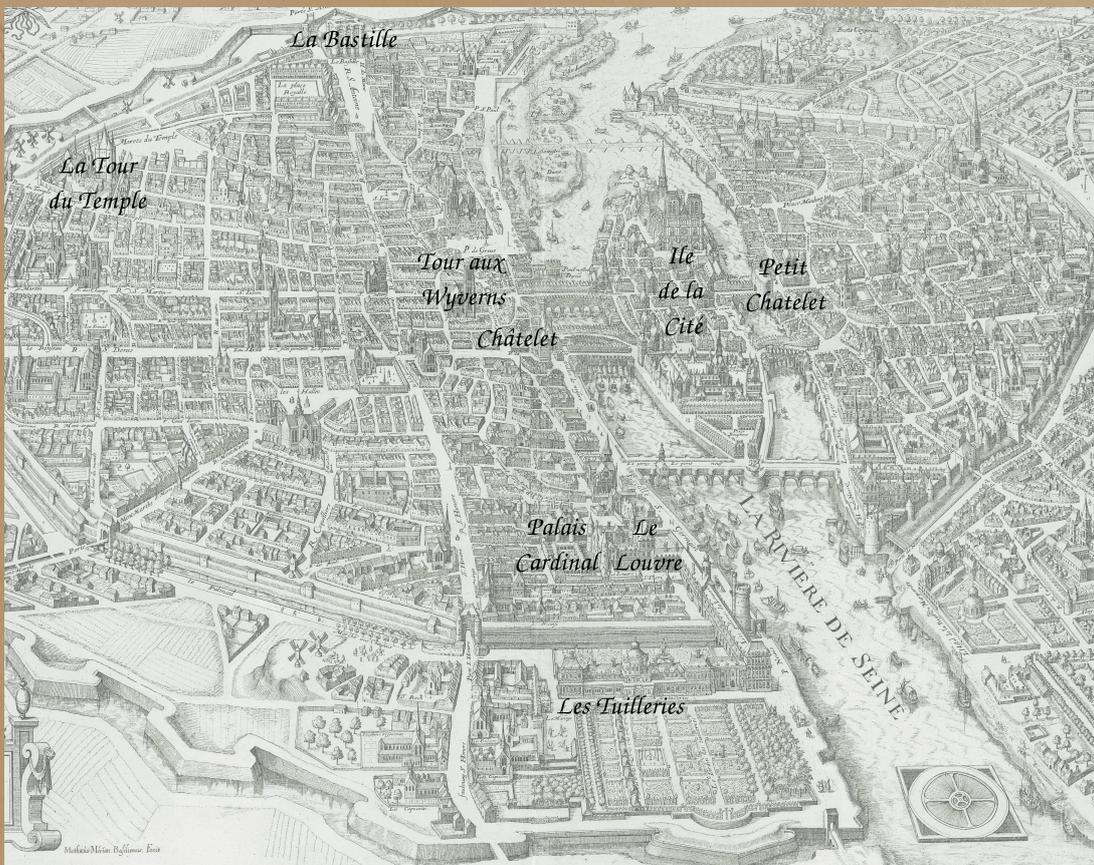


Livre 4



Paris, capitale Européenne

Une ambiance particulière



« Un amas confus de maisons
Des crottes dans toutes les rues
Ponts, églises, palais, prisons
Boutiques bien ou mal pourvues
Force gens noirs, blancs, roux, grisons
Des prudes, des filles perdues,
Des meurtres et des trahisons
Des gens de plume aux mains crochues
Maint poudré qui n'a pas d'argent
Maint filou qui craint le sergent



*Maint fanfaron qui toujours tremble,
Pages, laquais, voleurs de nuit,
Carrosses, chevaux et grand bruit
Voilà Paris que vous en semble? »*

Paul Scarron

1 Une ville densément peuplée

Avec plus de 500 000 habitants, Paris est la ville la plus peuplée d'Europe, de peu devant Londres. La place au sol dans la cité est limitée, les habitations sont donc toutes en hauteur. Assez régulièrement les étages des habitations dépassent sur la route afin de gagner un peu de place. Paris compte presque 20

À part les axes royaux, les ruelles sont sombres et étroites (3 mètres de largeur au maximum) et serpentant à travers Paris, telles un labyrinthe. Il est facile de s'y perdre, les points de repères sont rares : pas de nom de rue, pour indiquer la direction on se sert en général des enseignes des magasins ou de lieux atypiques (la basilique, des fontaines, ...). Les enseignes pendant au-dessus de la rue et portent souvent une représentation illustrée du nom de l'auberge, la majorité de la population ne sachant pas lire.

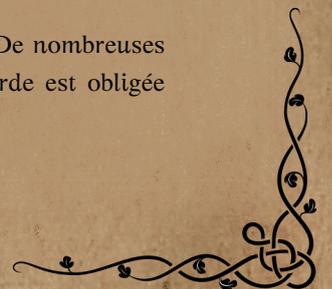
En journée les rues connaissent une très forte activité : populace, charrettes, grains que l'on emmène aux boulangers, vaches que l'on guide jusqu'à abattoir, échoppes, porteurs d'eau, ... Pendant toute la journée la ville ne connaît pas de repos, pas de calme.

Quand la nuit tombe, les rues se font désertes, seul le grincement des enseignes persiste. Paris prend alors l'apparence d'une ville fantôme. Les cris des inconscients qui se sont attardés trop tard dans les rues et l'absence de lumière viennent amplifier davantage cette impression.

2 Une ville sale

Paris est totalement dépourvue de système d'évacuation des déchets tels que les égouts. Les gens jettent leurs immondices dans la rue, en les descendant ou, tout simplement, en les jetant par la fenêtre. Les rues sont légèrement inclinées vers l'intérieur où se trouve une large rigole servant à guider les eaux. Les eaux usées et les détritiques rendent les pavés des rues boueux et glissants. L'odeur qui se dégage de Paris est nauséabonde, les miasmes sont capables de faire flétrir la nourriture en quelques jours à peine...

Cette saleté omniprésente transforme Paris en un véritable nid d'infection. De nombreuses épidémies commencent dans Paris. Pour éviter qu'elles ne se propagent, la garde est obligée de prendre des mesures drastiques.



3 Une ville dangereuse

Paris est une ville particulièrement dangereuse. Les ruelles serpentant dans Paris sont de vrais coupes-gorges où il est aisé de tendre une embuscade. La nuit, l'obscurité favorise le crime. Les coupes-jarrets parcourent alors la ville à la recherche d'imprudents ayant oublié de s'enfermer dans leurs demeures avant que la nuit ne tombe.

Dangereuse également, car Paris connaît un fort taux de petite noblesse désœuvrée occupant leur temps à des activités douteuses, ou à se provoquer en duel. Paris connaît chaque année un grand nombre de morts à la suite de duels. Ces derniers sont officiellement interdits mais, malgré la sévérité avec laquelle le Cardinal, et le Roi, punissent les récidivistes, l'interdiction n'a qu'un impact réduit.

L'approvisionnement de Paris en nourriture se fait au fil de l'eau. Dès que cette chaîne est perturbée, les prix flambent et l'émeute gronde. La populace en colère, et sous l'effet de foule, s'en prend alors à tous ceux qui représentent de près ou de loin le gouvernement. Les pauvres malheureux qui tombent aux mains des émeutiers n'ont alors que peu de chance de s'en sortir. Dans le meilleur des cas, ils seront en vie mais subiront un passage à tabac.

Lieux intéressants



1 Le Palais Cardinal

*« Et l'univers entier ne peut rien voir d'égal
Aux superbes dehors du Palais-Cardinal. »*

Pierre Corneille

Construit à la demande de Richelieu depuis 1622, le Palais Cardinal est très vite devenu l'un des centres administratifs de Paris. C'est depuis ce bâtiment que son éminence gouverne la France et manœuvre pour en faire l'une des plus grandes puissances européennes.

Cette splendide demeure est le symbole de la puissance du premier ministre.



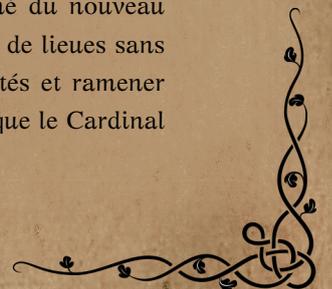
2 Notre Dame

Bâti sur de nombre décennies, la cathédrale Notre-Dame est devenue un des symboles de la vie Parisienne, celui d'un dieu qui veille sur Paris et sur ses habitants. Malheureusement, un étrange incendie a causé de grave dommage il y a une dizaine d'année. Le feu, particulièrement intense, n'a été arrêté que de justesse. Depuis, la cathédrale est en travaux de réparation.

En vérité, l'incendie a été causé par les défenseurs de la Reine Phénix. Areva est scellé magiquement sous les dalles principales du chœurs, et, il y a dix ans, ses fidèles ont essayé de la libérer. L'opération n'a été avorté que grâce à l'intervention des chevaliers hospitaliers.

3 Le tour aux Wyverns

Suite à la découverte du nouveau monde, un étrange animal a été ramené du nouveau monde : une sorte de reptile ailé massif capable de parcourir plusieurs dizaines de lieues sans se fatiguer. Ces créatures, appelées plus couramment Wyverns, ont été domptés et ramener sur le vieux continent. Aujourd'hui, la France en possède une bonne vingtaine que le Cardinal



conserve essentiellement sur Paris. Pour les accueillir, une grande tour dominant la cité à été construite non loin du châtelet.

La populace n'est guère rassurée à l'idée de ces créatures qui survolent la cité, mais ils commencent peu à peu à s'habituer à voir passer leur ombre et à entendre leurs cris.

4 La maison du Temple

Ancienne commanderie du Temple bâti sur un marécage asséché, la maison du Temple est aujourd'hui un quartier faisant partie intégrante de la ville. Elle est aux mains de l'ordre des chevaliers Hospitaliers et bénéficie d'une très grande indépendance autant administrative que judiciaire.

La tour du Temple, forteresse construit au XIIIème siècles, constitue le centre névralgique du quartier avec le palais du Prieuré. Elle abrite des geôles où des détenus sensibles sont emprisonnés. Les hospitaliers connaissant l'existence de la magie, l'ordo Sapientae leur confie souvent des prisonniers.



FIGURE 2.1 – La Tour du Temple

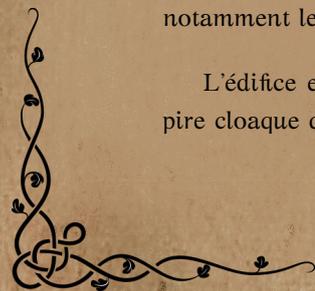
C'est dans les plus basses geôles de la tour qu'Erebus, le dragon de l'ordre, est enfermé et placé sous une surveillance très stricte.

5 Le Grand Châtelet

« *Le Grand-Châtelet fut, après le gibet de Montfaucon, l'édifice le plus sinistre de Paris, tant par sa physionomie et sa destination que par son voisinage qui faisait de ce quartier l'endroit le plus fétide de la capitale.* »

Cette Forteresse a été bâti au Moyen Âge dans l'objectif de protéger l'accès au pont au Change, aussi appelé Grand Pont, permettant de relier l'île de la cité depuis les berges de la scène. Ce sombre édifice accueille le siège de la justice et de la police. Le Châtelet accueille notamment le prévôt de Paris, Louis Séguier, représentant du Roi dans les affaires de justices.

L'édifice est également une prison offrant des cellules allant du très confortable jusqu'au pire cloaque que sont les fosses.



6 La Bastille

Cette forteresse a été bâtie au XIV^{ème} siècle pour protéger la porte Saint-Antoine. Richelieu l'a transformé en prison d'état destinée à accueillir des prisonniers fait sur demande du roi, sans aucun procès.

Prison plutôt confortable, elle accueillait principalement des personnes de qualité (nobles, grands bourgeois) qui disposaient de grandes pièces, d'un domestique, de meubles et même de bois de chauffage. La plupart des prisonniers pouvaient circuler librement dans l'enceinte de la forteresse et accueillir des visites.



FIGURE 2.2 – Le Grand Châtelet

7 L'Hôtel de l'Épervier

Cet hôtel particulier se situe dans le quartier de la boucherie, non loin du Grand-Châtelet. C'est une petite demeure comprenant un rez-de-chaussée, aménagé en salon, et deux étages de chambres. L'hôtel possède également une écurie de bonne taille capable d'accueillir une demi-douzaine de chevaux.

Il appartient à l'Ordo Sapientae qui le met à disposition d'une équipe de Mousquetaire de Sang. Le cardinal a également placé un homme de confiance en tant que serviteur de la maison. Financé par son éminence, le serviteur s'occupe de fournir aux personnages l'intendance nécessaire pour la vie quotidienne.

8 L'île aux vaches

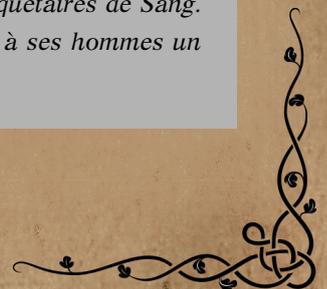
Partie est de l'île Saint-Louis, elle est officiellement inhabitée. Elle est toutefois réputé pour être le repère de brigands que même les cours des miracles ont rejetés.

L'Ordo Sapientae pense que de nombreux créatures magiques utilisent l'île pour se cacher.

Un exemple parmi d'autre.



L'hôtel de l'Épervier est un exemple de bâtiment mis à disposition des Mousquetaires de Sang. Chaque équipe possède son propre point de chute. Richelieu préfère fournir à ses hommes un lieu de vie pour qu'ils puissent se concentrer sur leurs missions.



Toutefois la situation est telle qu'une intervention armée est inenvisageable : les soldats qui ont un jour pénétré cette île ne sont jamais revenues.

9 Les cours des Miracles

« cercle magique où les officiers du Châtelet et les sergents de la prévôté qui s'y aventuraient disparaissaient en miettes ; cité des voleurs, hideuse verrue à la face de Paris ; égout d'où s'échappait chaque matin, et où revenait croupir chaque nuit ce ruisseau de vices, de mendicité et de vagabondage toujours débordé dans les rues des capitales ; ... immense vestiaire, en un mot, où s'habillaient et se déshabillaient à cette époque tous les acteurs de cette comédie éternelle que le vol, la prostitution et le meurtre jouent sur le pavé de Paris. Paris comptait une douzaine de cours des Miracles, des quartiers de non-droit où régnaient les miséreux. On les appelle cours des Miracles car, en y entrant, les mendiants déposaient leurs costumes d'infirmes, d'aveugle, de paralytique, et recouvraient pour la nuit le plein usage de leurs membres. »

Victor Hugo

Les cours des Miracles ne sont pas seulement l'abri et le logement des mendiants et voleurs, ce sont réellement leurs centres de commandement. Les miséreux sont organisés selon une hiérarchie stricte et répartis en catégories, des sortes de corps de métier. Les mendiants de France répondent au grand Coësre, aussi appelé roi de Thunes. L'autorité de ce roi est relayée par l'intermédiaire de ses lieutenants, les cagoux.

Les cours des Miracles sont des endroits dangereux. Nous avons peu de chances d'en ressortir si l'on y rentre sans être invités. Même les soldats du guet n'osent s'y aventurer, particulièrement une fois la nuit tombée.



FIGURE 2.3 – Cour des miracles

10 Les catacombes

Les catacombes sont d'anciennes carrières souterraines qui s'étendent sous la cité et forme un véritable labyrinthe. Bien sur, les dédales ne sont pas le seul danger pour inopportun qui s'y aventurerai. Des créatures rodent dans les souterrains, se nourrissant principalement de vermine mais faisant un festin de roi quand un imprudent s'approche d'eux! Des esclaves y ont également élu domicile, se réfugiant de la société qui, à la surface, leur enlèverai à nouveau toutes libertés. Des caveaux ont été aussi emménagé, non loin des entrées, pour servir de lieu de rassemblement ou de culte à des croyances perverses et barbares.

Mais il y a une chose dont peu de monde ont conscience concernant ces souterrains : les galeries creusées en ont rejoint d'autre, bien plus ancienne, qui abrite des savoirs impies. Qui sait quels mystères peut-on trouver dans ses sous-sols? Qui sait ce qui rode dans cette section datant de civilisation aujourd'hui totalement disparu. Certaines rumeurs racontent qu'il s'agirait peut-être une porte vers les enfers!

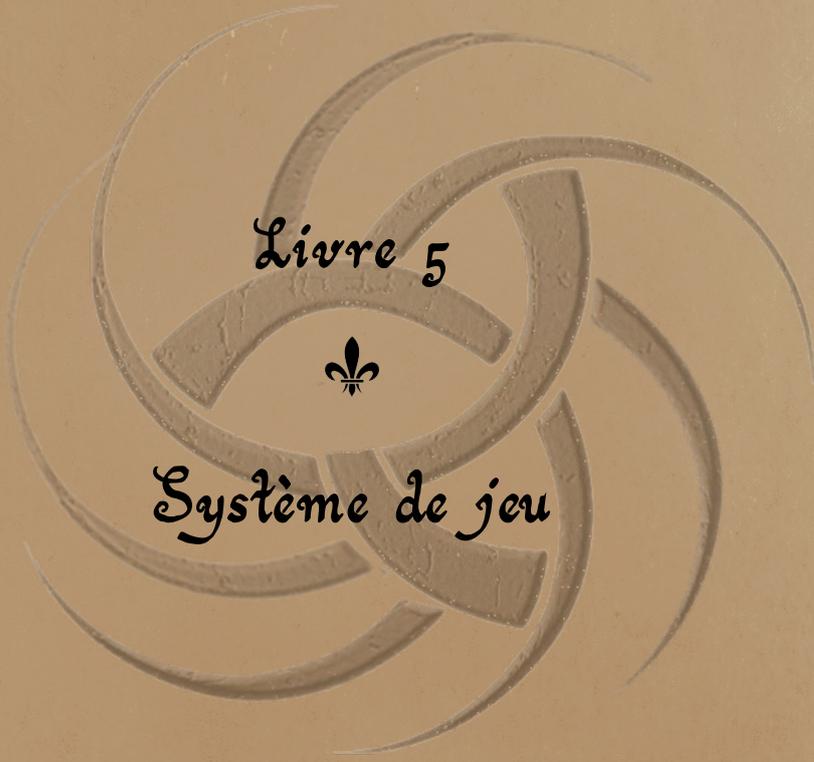




Livre 5



Systeme de jeu



Sombre rituel



Édouard avance doucement, discrètement à travers le petit bois. Autour, la forêt est calme, beaucoup trop calme. Les animaux semblent avoir déserté la région. Seule résonne une mélodie, un sombre chant dédié à quelque divinité païenne. Le mousquetaire tourne légèrement la tête pour regarder ses deux compagnons. Mélinda serre dans sa main sa grande croix des Jésuites, murmurant des prières pour se rassurer.

La voyant ainsi, il a un pincement au cœur. Il aurait aimé que Mélinda reste en retrait. Elle aurait refusé et sûrement mal pris cette proposition. Son regard dérive ensuite vers Arnaud. Celui-ci avance d'un pas sûr, une lueur farouche brille dans ses yeux. Arnaud aime l'excitation de la chasse, la fureur des combats. Édouard craignait toujours les débordements de son jeune camarade.

Il prend une longue inspiration tentant de se concentrer à nouveau sur leur mission. Devant eux se dresse enfin la clairière d'où émanent les incantations rituelles. Ils s'approchent doucement, profitant des couverts offerts par la végétation. Devant eux, une vingtaine d'hommes réunis devant un autel de sacrifice. Des bourgeois sûrement, ou des membres de la jeune noblesse de robe. La majorité devrait fuir au premier assaut. Tous portent un étrange masque représentant le visage d'un animal, un loup, un ours, une belette...

Une forme est attachée sur l'autel de sacrifice. Les yeux d'Édouard glissent le long de la forme et il remarque que celle-ci possède des bois. Il s'agit d'un cerf. Mélinda pousse un souffle de soulagement, visiblement elle a fait la même constatation. De l'autre côté de l'autel se dresse un homme portant un masque de loup. Celui-ci mène cette étrange messe. Il dresse au-dessus de lui un long couteau courbe. Cet homme doit être la créature que les trois mousquetaires de sang traquent.

Il sort légèrement la lame de sa rapière et pose les doigts sur le métal froid et tranchant. Il se concentre. Une main apaisante se pose sur la sienne, l'interrompant. Mélinda lui fait un signe de la tête, lui indiquant Arnaud. Celui-ci a dégainé un pistolet et commence à viser. Édouard acquiesce. En effet, une arme à feu peut régler rapidement le problème sans dévoiler la magie aux bourgeois.

Le coup de feu retentit dans les environs. Très vite, c'est la panique. Les cultistes, surpris, sont en train de fuir dans tous les sens, totalement désorganisés. Il dégaine sa lame, plus par réflexe que par véritable volonté de s'en servir. Le prêtre a été touché en plein dans le visage. Il gît au sol en criant de douleur. Il ne tiendra plus très longtemps avant de rendre l'âme. La mission est réussie et... Édouard ressent une vive douleur dans le bras. Il baisse le regard et voit un loup ayant planté ses crocs dans son bras gauche. Ils se sont trompés ! Le prêtre n'était pas la créature magique, celle-ci se cachait parmi les croyants. Et maintenant elle sait qu'ils sont là...

Édouard donne un coup de la garde de sa rapière, forçant le loup à lui lâcher le bras. Où est



donc cette foutue créature ! Il la cherche du regard. Des lianes sont en train de grimper du sol et d'enserrer Mélinda. Des pics de terre jaillissent soudain du sol les repoussant et les déchirant. Mélinda se trouve au milieu, la main sur le métal de la lame, visiblement en pleine concentration. Des gouttes de sueur perlent le long de son front.

Arnaud ne s'est même pas encore aperçu de leur erreur. Il s'est jeté au milieu des fuyards, les blessant à la jambe pour arrêter leur course. Visiblement il compte les capturer et les présenter devant les autorités religieuses... Édouard ne voit pas leur ennemi. Il doit se trouver non loin sinon il ne pourrait faire usage de sa magie. Là-bas, une petite colline surplombe la clairière ! Un arbre y offre un abri permettant de se cacher tout en gardant le lieu de culte en vue.

Édouard n'a toutefois pas le temps de vérifier sa théorie, le loup se jette à nouveau sur lui. Il l'évite en se jetant de côté, son épée tombe à moins d'un mètre de lui. Pas de temps à perdre ! Édouard se jette en avant, et saisit la lame à pleine main, s'entaillant largement. Il serre les dents tentant d'ignorer la douleur ainsi que la morsure à son bras. Il laisse couler en lui la puissance.

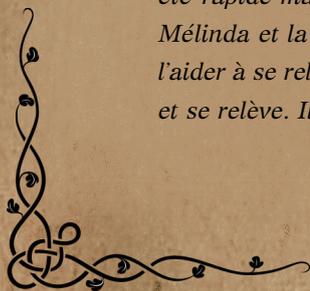
Il sent la bête prête à bondir, prête à prendre possession de son âme. Il canalise son énergie, sa fureur. Le loup lui saute à nouveau dessus. Soudain le corps d'Édouard dégage une vive chaleur et s'enflamme, brûlant en partie ses vêtements. Le loup, surpris, atterri sur le feu et commence à brûler. Il part en courant, hurlant de douleur. Le feu s'éteint. Édouard se relève difficilement et, échappant un juron, il commence à courir vers le monticule.

Durant sa course des lianes sortent du sol et tentent d'attraper ses jambes, pour l'arrêter. Édouard les ignore et continue d'avancer. Le sol se durcit soudain sous ses pieds, devant une roche sèche où les lianes ne peuvent plus pousser. Édouard remercie intérieurement Mélinda pour son aide. Il arrive en vue de l'arbre. L'homme sort de sa cachette. Il n'est pas particulièrement impressionnant. Un peu petit, plutôt maigre... Une tête de fouine... Sa vraie tête, pas un masque ! Il se concentre et des griffes poussent le long de ses mains. Voilà qui va corser un peu le combat !

Au moment où ils arrivent à son niveau, Édouard se place en garde. Une vive douleur lui parcourt le bras au moment où il serre la garde de son épée, lui rappelant ses blessures. Édouard se lance en avant, menant un assaut rapide et brutal. L'homme s'esquive et lui donne un rapide coup de griffe au torse, une égratignure. Par ce geste l'homme montre toutefois qu'il est un combattant à ne pas prendre à la légère.

Édouard lâche un petit grognement et attaque à nouveau. Feinte, coup de taille, esquive, estoc ! Les passes d'armes s'enchaînent assez rapidement. En temps normal, Édouard n'aurait eu aucun problème à se débarrasser de son adversaire. Mais là, blessé, c'était lui qui était en difficulté. Soudain, un sifflement étrange. Une blessure apparaît sur le torse de l'homme, visiblement aussi étonné qu'Édouard. Une fois la surprise passée, Édouard comprend que c'est Arnaud qui a utilisé sa magie du vent. Il se fend en avant, enfonçant quelques pouces d'acier dans le corps de son adversaire avant que celui-ci ne reprenne ses esprits. L'homme tombe à la renverse, terrassé sur le coup.

Édouard prend une longue inspiration, et tombe à terre à son tour, exténué. Le combat a été rapide mais intense, la magie le fatigue toujours autant. Édouard entend le pas délicat de Mélinda et la voit apparaître dans son champ de vision. Elle lui sourit et lui tend la main pour l'aider à se relever. Édouard se sent soulagé que Mélinda ne soit pas blessée. Il accepte son aide et se relève. Ils ont vaincu, mais non sans mal.



Fusina !



Fusina est un système de jeu de rôle dont les objectifs sont d'être Simple, Fun, et Narratif.

Simple car nous pensons que le système ne doit pas parasiter l'ambiance de la table. L'histoire et les scènes doivent rester fluide. A aucun moment le maître du jeu ne doit avoir besoin de plonger dans son livre de règle. Le système doit donc être facilement mémorisable pour tout le monde, maître comme joueur.

Fun car nous voulons que les joueurs prennent plaisir à utiliser Fusina. La composante ludique est essentielle dans le jeu de rôle, il est donc important que les joueurs aient des mécaniques sur lesquelles influencer, avec lesquelles s'amuser.

Et Narratif car nous pensons que, malgré tout, le plus important reste les personnages et l'histoire. Fusina est conçu pour aider les joueurs à vivre des aventures excitantes. Le système met en avant les personnages et leurs spécificités, ce qui les rend uniques et intéressants.

Contrairement aux apparences, Fusina n'est pas un système générique. Si vous désirez exploiter ce système pour un nouvel univers, il vous faudra l'adapter largement, faire des choix, modifier des éléments existants du systèmes. Tel quel, Fusina vous conviendra pour un One-Shot, mais pas pour une longue campagne. Le système de jeu mérite d'être transformé pour correspondre davantage à votre univers, c'est d'ailleurs ce que nous faisons pour les différents univers proposés en téléchargement sur le site Fusina.

Fusina est un système en licence Creative Commons. Vous avez le droit de l'utiliser, de le reproduire, de le modifier et même de commercialiser un univers l'utilisant. La seule contrainte : indiquer où trouver le système d'origine.

Je vous souhaite maintenant une bonne lecture et un bon jeu!

1 Les principes du Système

Ce chapitre présente les principaux éléments du système de jeu, vous donnant ainsi un aperçu de ce qui vous attend. Leurs utilisations seront détaillées par la suite.



Les dés

Fusina utilise différents types de dés très connus des rôlistes : à 4 faces, à 6 faces, à 8 faces, à 10 faces et à 12 faces. Dans le livre nous utiliserons la notation suivante "Dx" ou x représente le nombre de face du dé à utiliser.

Nous utiliserons également une autre notation faisant intervenir plusieurs dés, comme par exemple : D4 + D8. Ce type de notation signifie qu'il faut lancer deux dés, ici un dé à 4 faces et un dé à 8 faces. Vous devrez ensuite conserver le meilleur des résultats (et non la somme).

Nous appellerons "Échelon" le passage d'un dé vers le dé supérieur. Par exemple, la différence entre un D4 et un D6 est d'un échelon. La différence entre un D8 et un D12 est de deux échelons.

Quand une règle indique un bonus lors d'un test, ce bonus s'applique au résultat final du jet et non à un dé en particulier.

Les caractéristiques

Les caractéristiques représentent les capacités naturels du personnages. Est-il fort, est-il intelligent ? Ce sont les caractéristiques qui répondront à ces questions.

- Forcoier : représente les capacités physiques (force, endurance, agilité) du personnage
- Sapience : représente les capacités de mémoire et de raisonnement du personnage
- Entregent : représente les capacités de communication et le charisme du personnage
- Esperit : représente la force d'âme, la volonté et la chance du personnage
- Influence : représente le niveau social du personnage, ses moyens financiers, ses contacts, ...

Les caractéristiques ont une valeur qui va en général de D4 à D12.

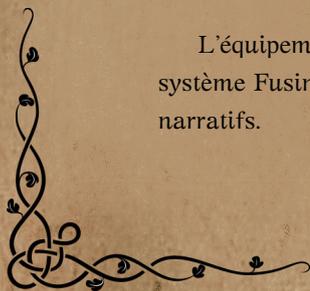
Les compétences

Les compétences représentent ce que le personnage a appris à faire durant sa vie. Quels enseignements a-t-il suivi ? Quelles professions a-t-il pratiquées ?

Les compétences ont une valeur qui va de D4 à D12.

Les équipements

L'équipement d'un personnage représente ses possessions, les objets qu'il possède. Dans le système Fusina, la plupart des équipements n'ont pas d'effet réel, ce sont des artifices purement narratifs.



Les traits

Les traits sont des adjectifs ou des phrases qui caractérisent le personnage. Ils peuvent définir son apparence, son histoire, son caractère. Tous ce qui rend le personnage particulier, ce qui le fait sortir du commun des mortels, est un trait. Les traits ne sont pas exclusivement les aspects positifs de votre personnage, le négatif fait aussi parti de son charme!

En jeu, les traits peuvent être utilisé comme bonus sur certaines de vos actions. Vous pourrez également choisir de vous pénaliser en mettant en avant l'aspect négatif de l'un de vos traits. Les traits vous seront utiles pour rendre votre personnage unique et le mettre en scène autant dans ses bons que ses sombres cotés.

Résolution d'une action

Le système de jeu intervient quand un personnage tente une action qu'il n'est pas sûr de réussir ou d'échouer. La résolution d'une action prend en compte les caractéristiques et les compétences. Le joueur lancera les dés correspondant à ces deux éléments. Les traits pourront ensuite intervenir comme bonus pour l'aider à accomplir des exploits plus importants.



Création de personnage



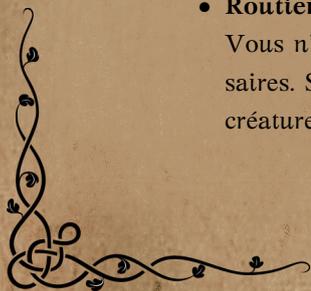
1 Concept

Première étape et sûrement la plus importante de la création : définir le concept de votre personnage. Que fait-il ? Qu'est-ce qui le motive ? A quoi il ressemble ? Peut-être avez vous en tête un personnage de film ou de roman qui vous inspire ?

Si vous n'avez pas d'idée, prenez le temps d'en discuter avec votre maître du jeu. Il vous sera impossible de continuer la création sans avoir au moins une vague idée de ce que vous voulez créer.

Ci-dessous quelques grands archétypes de personnages que l'on rencontre régulièrement à Mousquetaires de Sang. Ce ne sont bien sûr que des idées de concept destinées à vous orienter lors de la création, vous êtes libre de créer votre propre personnage selon vos propres idées.

- **Mousquetaire** : les mousquetaires sont des personnages hauts en couleur, plaçant l'héroïsme et le panache au-dessus de toutes choses ! Bretteur, joueur, séducteur, ... Ils vivent leurs vies avec passions et déconvenues.
- **Noble** : membre de hautes noblesses, vos contacts et votre influence sont un atout précieux pour les mousquetaires. Sans vous, la cour et ses complots seraient tout bonnement inaccessibles.
- **Ancien religieux** : anciens membres des ordres, les mousquetaires de sang et leurs luttes s'est imposés à vous comme une vocation. Davantage tournés sur le spirituel que vos confrères, vos atouts sont votre solide foi, votre intellect, et votre éducation supérieure.
- **Roublard** : il y a peu, vous étiez encore dans la rue, vivant de rapines et de petits forfaits. Le destin a voulu qu'une nouvelle voie s'offre à vous, mais vous n'avez pas oublié d'où vous venez, et gardez le contact avec vos anciens collègues.
- **Magistrat** : homme représentant la loi dans la cité, vous avez l'art et la manière pour communiquer, que ce soit avec le bas peuple ou avec les gens de la haute. Votre spécialité est l'enquête, aucun détail n'échappe à votre vigilance.
- **Routier** : contrairement aux autres, votre domaine se trouve hors des murs de la cité. Vous n'avez pas votre pareil pour repérer les sentiers ou suivre les traces de vos adversaires. Sans vous, les Mousquetaires seraient bien en mal quand il s'agit de traquer une créature.



2 Les Caractéristiques

Les caractéristiques représentent les capacités naturels du personnages. Est-il fort, est-il intelligent ? Ce sont les caractéristiques qui répondront à ces questions.

Les caractéristiques ont une valeur qui va de D4 à D12. Elle est évaluée sur cette échelle :

- D4 : Faible
- D6 : Standard
- D8 : Supérieur à la moyenne
- D10 : Excellent
- D12 : Héroïque

Toutes les caractéristiques commencent à un score de D4. Lors de la création de votre personnage, vous possédez 6 échelons à répartir. Chaque échelon vous permet d'augmenter une caractéristique de 2 faces.

- 0 échelon : D4
- 1 échelon : D6
- 2 échelon : D8
- 3 échelon : D10
- 4 échelon : D12

Il n'est pas possible de monter au delà de D12.



3 Les Compétences

Les compétences représentent ce que le personnage a appris à faire durant sa vie. Quels enseignements a-t-il suivis ? Quelles professions a-t-il pratiquées ?

Les compétences ont une valeur qui va de D4 à D12 selon l'échelle suivante :

- D4 : Vagues connaissances
- D6 : Amateur
- D8 : Professionnel
- D10 : Expert
- D12 : Grand Maître

Le système de jeu de Mousquetaires de Sang propose les compétences suivantes :

- Art (au choix)
- Artisanat (au choix)
- Athlétisme
- Attelage
- Bravoure
- Connaissance (au choix)
- Discrétion



- Empathie
- Équitation
- Escrime
- Intimidation
- Jeu
- Lancer
- Maraude
- Natation
- Navigation
- Perception
- Persuasion
- Pistage
- Réseaux
- Soins
- Survie
- Tir

Le joueur dispose de 30 points à dépenser pour inscrire des compétences sur sa feuille. Cinq de ses points devra obligatoirement être investis dans des compétences de connaissances. Le niveau de la compétence dépend du nombre de points investis :

- D4 : 1 points
- D6 : 3 points
- D8 : 6 points
- D10 : 10 points

Un personnage débutant ne peut acquérir de compétences à D12, et qu'une seule de ses compétences pourra atteindre le score de D10.

4 Les Traits

Votre personnage est un être unique avec ses forces et ses faiblesses, ses particularités, ses motivations et même son histoire propre. Même si d'autres auront sûrement les mêmes caractéristiques ou compétences, ils seront bel et bien différents. Les traits servent à représenter cette différence, ce qui vous rend hors du commun.

Compétences et libellé



Nous encourageons très fortement joueurs et conteur à renommer les compétences de leurs personnages. Nous pensons que la feuille d'un personnage doit refléter qui il est, sa personnalité. Mettre des libellés personnalisés aux compétences est un moyen pour obtenir cette synergie. Ainsi écrire "Combat de rue" plutôt que "Escrime" donne davantage d'informations sur la personne, même si l'utilisation en terme technique sera strictement identique.

Lors de la création de votre mousquetaires, vous devrez choisir 6 traits.

Faites attention à ne pas choisir que des traits fondamentalement positifs. Les mauvais cotés de votre personnage auront également leurs importances une fois en jeu. N'hésitez donc pas à prendre des traits négatifs, ou des traits ayant à la fois leurs avantages et leurs défauts.

5 Occulte

Les mousquetaires de Sang font parti des rares humains capable d'utiliser la magie. La source de leur pouvoir est lié à ce que l'on appelle un Ael : une créature de légende (mythologie européenne antique) tels que les dragons, les licornes, le phénix ou même le Kraken. Tous les pouvoirs d'un personnages devront être liés à l'Ael du personnage : ce choix doit donc être fait avec soins.

Tous les personnages ne sont pas égaux face à la magie. Certains ont davantage de facilités, s'épuisent moins vite. Ce potentiel magique est représenté par la puissance de l'Ael, valeurs qui fixera un nombre de point disponible au cours de l'aventure. La puissance d'Ael d'un personnage est égale au nombre de face de son dé d'Esprit.

Le joueur aura également accès à des pouvoirs précis pour son personnage. Il dispose de 8 points de créations à cet effet. Le coût d'un pouvoir ou d'une transformation dépend du niveau de celui-ci. Le niveau reflète la puissance réelle de la capacité :

- Niveau 1 : 1 points
- Niveau 2 : 3 points
- Niveau 3 : 6 points

A la création du personnage, il est impossible d'acheter un pouvoir de niveau supérieur à 3. Le joueur peut également dépenser des points de créations pour augmenter la puissance de son Aels au rythme de 2 points de puissance pour un point de création.

6 L'équipement

Le joueur constitue ensuite une liste d'équipement qu'il désire avoir et qu'il est logique que son personnage ait.

Pour chaque équipement, le MJ a 3 solutions :

- Accepter l'équipement : l'équipement est logique pour le personnage et ne requiert pas

Quelques traits



- Forte tête
- Montagne de muscle
- Agilité féline
- Membre de la haute société
- Bas du front !
- Peur du vide.
- Incapable de communiquer avec la gente féminine.
- Exilé.



d'être particulièrement riche.

- Refuser l'équipement : au contraire, l'équipement peut être totalement illogique pour le personnage (équipement que le personnage ne sait pas utiliser), ou coûter excessivement cher.
- Demander un jet d'Influence : l'influence est utilisée pour simuler les contacts du personnage, ainsi que ses ressources. Le jet d'influence permet de savoir si le personnage a pu mettre la main sur l'équipement en question, et s'il a dû s'endetter pour le faire.

Le MJ peut utiliser l'une ou l'autre de ces conditions, à sa propre convenance. Nous incitons toutefois à utiliser le jet d'influence pour tous les cas litigieux.

En termes de résolution d'action, l'équipement est purement narratif. Il sert à mettre de la couleur dans les descriptions, et peut permettre d'effectuer des actions qu'il aurait été impossible de faire autrement. L'équipement n'apporte donc aucun bonus. Nous jugeons que le plus important reste le personnage et ses capacités propres, pas ce qu'il porte!

Concernant les équipements spéciaux (objet magique par exemple), ils peuvent être gérés aisément à l'aide de traits supplémentaires.

Concernant les équipements spéciaux (objet magique par exemple), ils peuvent être gérés aisément à l'aide de traits supplémentaires.

Quelques équipements...



- *Dague*
- *Matériel d'escalade*
- *Tenue de camouflage*
- *Vieux cheval de famille*

7 Finitions

Défense : Ce score reflète la capacité de votre personnage à se défendre contre les agressions physiques. Il est égale à $(2 + \text{Nombre de face de votre compétence d'escrime} / 2)$. Un personnage ayant un escrime à D8 aura donc une défense de 6,

Points de Personae : La caractéristique d'influence du personnage reflète sa capacité à faire appel à ses contacts et son réseau pour obtenir des renseignements ou de menues services. Les points d'influences eux serviront au joueurs pour enrichir la partie en créant de nouveau personnages. Un joueur possède, à chaque scénario, un nombre de points d'influence égale à $(\text{nombre de faces de sa caractéristique Influence} / 2)$. Un personnage ayant une influence à D10 aura donc 5 points de Personae disponible pour chaque scénario.

Exemples - La création en synthèse

Caractéristique

Chaque caractéristique commence à D4. Le joueur peut dépenser 6 échelons pour augmenter ses caractéristiques.

Compétences

Le joueur dispose de 30 points à dépenser. Le niveau de la compétence dépend du nombre de points investis :

- d4 : 1 points
- d6 : 3 points
- d8 : 6 points
- d10 : 10 points

Cinq points minimums devront être dépensés dans des compétences de connaissances. Aucune compétence ne peut être achetée à D12. Une seule compétence peut valoir D10.

Les traits

6 traits à déterminer.

Occulte

Le joueur choisit 1 ael.

Il possède ensuite 8 points de créations à répartir pour :

- Acheter un pouvoir de niveau 1 : 1 point
- Acheter un pouvoir de niveau 2 : 3 points
- Acheter un pouvoir de niveau 3 : 6 points
- Augmenter sa puissance d'Aels de 2 : 1 point

Équipements

Le joueur prépare une liste d'équipement qu'il désire. Le MJ lui accorde en fonction du personnage et de son statut (Influence).

Finitions

Défense : 2 + (Escrime / 2)

Points de Personae : (Influence / 2)



Exemples - Matthias, Chevalier de Lussarac

Ce chapitre est un exemple de création d'un personnage de Mousquetaire de Sang : Matthias, Chevalier de Lussarac. Vous pouvez retrouver ce personnage dans les pré-tirés en fin de livre.

Étape 1 : Concept

La première étape de toute bonne création de personnages est le " concept ". Pour l'instant inutile de rentrer dans le détail, nous cherchons juste à obtenir une première idée de personnage. La méthode que je conseille est la méthode des mots clefs : vous prenez une feuille et vous notez tous les mots qui vous viennent à l'esprit pour représenter ce que vous avez envie de jouer. Inutile de noter quarante mots ! Prenez en moins d'une dizaine, cela suffit dans un premier temps.

Pour Matthias, j'avais envie de faire un personnage " type " du cape et épée : un gascon ou un béarnais. C'est-à-dire un personnage haut en couleur, charmeur, joueur, bretteur. Dans les mots clefs je me suis donc fixé les mots suivants :

- Noble
- Vaniteux
- Charmeur
- Bon escrimeur
- Insouciant
- Chanceux

Ces mots clefs représentent bien le personnage, mais ils n'ont pas pour autant de valeur " background ". Ces traits représentent plus le caractère du personnage que son historique !

Étape 2 : Caractéristiques

En bon bretteur, noble et courageux, je pense que les deux caractéristiques les plus importantes pour Matthias sont Forcoier (pour le combat) et Esperit (pour la force d'âme). J'investis deux échelons dans chacune. Coté Influence, Matthias fait parti de la noblesse et à donc un statut minimum. Toutefois, sa famille est pauvre, un D6 suffira donc. Je place le dernier point en entregent, pour le coté social.

Matthias aura donc ces caractéristiques :

- Forcoier (2 échelons) : D8
- Entregent (1 échelon) : D6
- Esperit (2 échelons) : D8
- Influence (1 échelon) : D6
- Sapience (0 échelon) : D4

Étape 4 : Compétences

J'ai ensuite 30 points à dépenser pour Matthias. Réfléchissons au personnage. Matthias est un homme d'honneur prêt à se battre en duel au moindre désaccord (Escrime). C'est également un charmeur (Persuasion, pour séduire la donzelle) qui a bien du mal à résister aux attraits féminins, même quand la femme est marié. Il a donc assez régulièrement des mésaventures le forçant à fuir devant un mari trompé (Athlétisme). C'est un beau parleur, principalement dans

l'art de rabaïsser ses adversaires. Matthias aime également joué (Jeu) et mordre la vie à plein dents.

Nous avons ici les principales compétences. Je décide de rajouter quelques compétences martiales et utile (Arme à feu, et Pister ses ennemis). Je répartir ensuite les points et j'arrive à ce résultat.

- *Escrime (10 points) : D10*
- *Persuasion (6 points) : D8*
- *Jeu (3 points) : D6*
- *Tir (3 points) : D6*
- *Pistage (1 point) : D4*
- *Perception (1 points) : D4*
- *Connaissance - Rues de Paris (3 points) : D6*
- *Connaissance - Langue espagnole (3 point) : D6*

Étape 4 : Traits

Je vais prendre chaque mot clef un à un, et essayer de le détailler et de rattacher une couche " historique ". Pourquoi? Comment? Grâce ou à cause de qui? Ces petites questions qui peuvent vous aider à développer.

Premier trait, " Noble ". Quel type de Noblesse? De quelle origine? Ce sont des points qui seront importants pour le maître du jeu! Une noblesse de robe, ce n'est pas la même chose qu'une noblesse d'épée! Une petite noblesse n'aura pas les mêmes impacts qu'un duché! Pour mon cas, j'avais parlé d'un Béarnais. Je ne souhaite pas trop jouer au jeu des influences, ce sera donc une petite noblesse d'épée. Je transforme donc le mot clef " Noble " en " Petit noblesse d'épée Béarnaise, chevalier de Lussarac ". Je lui donne donc une origine, et un titre !

Second trait : " Vaniteux " ! Pourquoi est-il vaniteux? Est-ce une vanité gratuite, naturelle? Réflexion faite, je veux surtout insister sur l'honneur du personnage. Il ne supportera aucune insulte et se battra au moindre prétexte! Pourquoi? Hum... Pour sa famille! Il faut mettre le nom de sa famille en avant, il veut lui donner une bonne réputation. Pourquoi tant d'attachement? Son nom est actuellement connu de façon négative! Je choisis de mettre en avant la trahison de son frère qui aurait " bafoué " le nom de la famille. Matthias cherche donc à rétablir l'honneur de sa famille et à réparer l'erreur de son frère. Le trait sera donc " Fera tout pour redorer le blason de sa famille ". Je décide de mettre en avant la trahison via une faiblesse : " Son nom a été bafoué par son frère ".

Je continue ainsi pour chaque mot clef. Il est à noter que j'ai voulu vraiment insister sur le mot clef " Escrimeur " en créant deux traits qui en dépendent. " L'épée des Lussarac guide son bras ", une fameuse épée familiale qui a du vécu et avec laquelle Matthias se croit invincible. " Combat avec le style Espagnol du maître Tarez ", grâce auquel je mets en avant un style de combat un peu particulier pour un Français.

Au final nous obtenons donc les traits ci-dessous.

Traits :

- *Petite noblesse d'épée Béarnaise, chevalier de Lussarac.*



- Son nom a été bafoué par son frère, il fera tout pour le redorer.
- Charme naturelle de l'aventurier insouciant.
- L'épée des Lussarac guide son bras.
- Combat avec le style Espagnol du maître Tarez.
- La chance sourit aux audacieux.

Étape 5 : Occultes

L'Ael de Matthias sera le Phénix. Le feu est un élément qui colle bien au caractère de notre Béarnais. Reste donc à lui acheter des pouvoirs.

- Paume de feu - Niveau 3 : Grâce à ce pouvoir, Matthias peut enflammer tout objet qu'il touche, même s'il n'est pas fait de matière inflammable.
- Œil du Phénix - Niveau 1 : Grâce à ce pouvoir, Matthias peut percevoir la chaleur qui se dégage d'un être vivant.

Il décide de dépenser son dernier point pour augmenter sa puissance d'Ael, la portant à 10.

Étape 6 : Équipements

Vint enfin le temps de demander au maître du jeu son équipement. Inutile de passer trop longtemps en réflexion, l'équipement sert avant tout à "coloriser" le personnage. De plus les problématiques d'équipements se résolvent plutôt facilement en jeu.

Je décide donc de demander quelques équipements de base :

- La lame des Lussaracs (logique étant donné que c'est un de mes traits)
- Un vieux pistolet à poudre (pour aller avec ma compétence arme à feu)
- Une dague main gauche (je décide que le style de combat "à l'espagnol" que maître Tarez m'a appris nécessite cette seconde main.
- Un vieux cheval de famille (héritage de ma noblesse d'épée. Toutefois vu que je suis plutôt pauvre, j'insiste sur le "vieux").

Étape 7 : Finitions – Le personnage n'est pas seul au monde

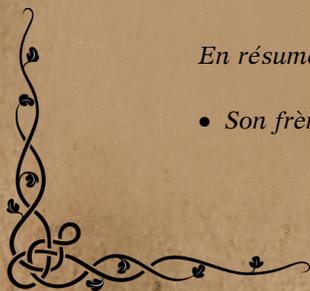
Je repasse ensuite sur les traits pour extraire quelques relations de mon personnage. Qui? Pourquoi? Ennemis ou amis? Le but est de donner au mj quelques relations à faire intervenir dans les scénarios. Rencontrer quelqu'un de son passé permet toujours de mettre le personnage en avant, et de lui donner une vie un peu plus réelle.

Commençons par le plus simple, les ennemis. Mon frère a trahi! Sans être totalement un ennemi, je vais donc m'opposer à lui, même si secrètement j'aimerais le ramener à la maison/raison! Comment a-t-il trahi? Il est allé aux Espagnols!! Pourquoi! Une petite idée vient de me passer dans la tête... J'ai un espagnol dans le background! Maître Tarez! Oui il a trahi à cause de maître Tarez, celui-ci l'a influencé...

Maître Tarez va donc être mon vrai ennemi, et lui, il paiera pour ça!

En résumé :

- Son frère qui a rejoint les Espagnols. Il aimerait le ramener à la raison.



- Maître Tarez qui a corrompu son frère.

Et les amis? Pour l'instant je n'ai pas d'idée. Je laisse de côté le temps de trouver, après tout rien ne m'empêche de compléter ce genre de détails un peu plus tard...

Des personnages à charge peut être? Oui, ma famille! Mes vieux parents restés aux bercail, et ma jeune sœur, pas encore marié... La famille est assez pauvre et vit sur nos terres dans une demeure mal entretenue. L'argent que je peux ramener à la maison est très important, il leur permet de survivre un peu mieux.

Étape 8 : Relecture et Validation du MJ

Une chose doit être gardée en tête durant la création : les spécificités de l'univers. Aie! Je les ai totalement négligées! Mousquetaire de Sang à deux spécificités qui vont me gêner :

- L'épée de Sang, la fameuse épée qui permet d'utiliser la magie. Comment la gérer alors que je me suis attaché à l'épée familiale?
- Comment et pourquoi suis-je attaché au Mousquetaire de Sang?

Pour le premier point, je demande l'aide au MJ, après tout il est là pour ça! Il réfléchit et me propose la solution suivante : " L'épée des Lussaracs est une épée dont la lame ressemble à de l'ivoire. La légende raconte que ton ancêtre l'a créée avec une dent de dragon! D'ailleurs, cela semble se confirmer, l'épée te permet d'utiliser la magie comme le font les lames de Sang! "

Et hop, une petite particularité supplémentaire pour mon personnage! Je prends donc cette solution qui me va à ravir.

Reste le second point... Pourquoi suis-je fidèle? Le besoin d'argent et d'aventure pour redorer mon nom me semble un bon point de départ. Je décide toutefois de mentionner le comte de Brassac, un ami de la famille qui m'a prit sous son aile lors du départ de mon frère. C'est lui qui m'a présenté au Cardinal et qui m'a permis de rentrer chez les Mousquetaires de Sang.



La Résolution d'une action



La résolution d'une action intervient quand la réussite des actes d'un personnage est incertaine. Si l'échec ou la réussite sont obligatoires, nul besoin de mécanique! Quand un doute demeure par contre, l'utilisation du système de jeu s'impose alors. Le système décrit ci-dessous vaut pour tous les actes, qu'ils soient physiques, sociaux ou intellectuel.

1 En résumé

La résolution d'une action se déroule comme suit :

- Le joueur indique l'action qu'il veut effectuer.
- Le MJ indique au joueur la caractéristique et la compétence appropriées.
- Le MJ fixe un facteur de difficulté (action simple) ou effectue le jet pour le PNJ (opposition).
- Le joueur lance l'intégralité des dés correspondants aux éléments choisis. Il choisit un résultat (en général le plus élevé) et l'annonce au MJ.
- Le MJ annonce le résultat de l'action (réussite ou échec avec éventuellement des nuances).
- Le joueur décrit l'action.

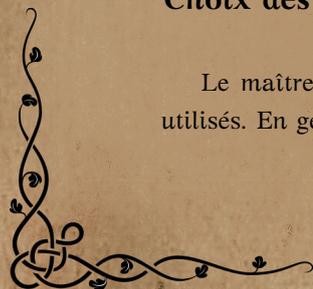
2 En détail

Annonce de l'action

Durant cette phase le joueur doit annoncer ce qu'il désire réaliser. L'important ici n'est pas de décrire avec précision le "comment" mais uniquement l'objectif de l'action. Le système de jeu va permet d'évaluer la réussite de l'objectif, le "comment" n'est qu'affaire de description et vient donc après le jet.

Choix des éléments utilisés

Le maître du jeu doit ensuite fixer les éléments de la fiche de personnage qui vont être utilisés. En général le maître du jeu procède ainsi :



- Il annonce la caractéristique utilisée en fonction de l'action entreprise. S'il hésite entre deux caractéristiques (cas assez rare), il prend alors la caractéristique la plus avantageuse pour le personnage.
- Il annonce alors le domaine de compétence à utiliser (discrétion, natation, ...). Le joueur lui propose alors la compétence qu'il juge la plus appropriée. Le MJ est alors libre de l'accepter ou de la refuser. Si le joueur pense n'avoir aucune compétence, alors il fera le jet uniquement avec sa caractéristique ou ses équipements.
- Si le joueur veut mettre en avant le coté négatif d'un trait, il l'indique alors au maître du jeu.

Parfois, aucune compétence ne semble correspondre à l'action tentée par un personnage. Dans ce cas, le second élément choisit est également une caractéristique. L'on appelle ce cas spécial un "Test de caractéristique".

Définir la difficulté

Le MJ doit définir un seuil de difficulté vis à vis de l'action entreprise par le personnage. Ce seuil de difficulté est "indépendant" du personnage qui l'entreprend. Les contraintes dues à l'environnement (difficulté de concentration, temps limité, ...) ne sont pas à prendre en compte dans la difficulté. Elles seront exprimées autrement (voir chapitre "Les Faiblesses").

L'échelle de difficulté (indicative) que nous conseillons est la suivante :

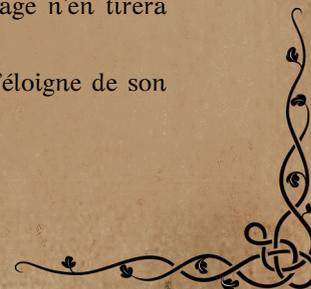
- Action enfantine : 1
- Action facile : 3
- Action malaisée : 5
- Action difficile : 8
- Action héroïque : 11
- Action quasi impossible : 13 ou plus.



Réussite et échec des actions

Tout n'est pas binaire dans la vie. Il y a des nuances dans la réussite ou l'échec d'une action entreprise par quelqu'un. Il en est de même dans la réussite des actions tentées par les personnages.

- Réussite Totale : L'action qu'entreprend le personnage est réussie, sans aucun soucis.
- Réussite Partielle : L'action qu'entreprend le personnage est au choix réussie, mais avec des soucis, ou n'est pas réussie mais le personnage se rapproche de son objectif.
- Réussite de justesse : L'action qu'entreprend le personnage est réussie, mais avec de graves soucis.
- Échec Partiel : L'action qu'entreprend le personnage est au choix ratée, mais le personnage ne s'éloigne pas de l'objectif, ou alors elle réussit mais le personnage n'en tirera pas d'avantage pour se rapprocher de son objectif.
- Échec Total : L'action qu'entreprend le personnage est ratée, de plus il s'éloigne de son objectif ou s'attire des ennuis.



On considère la réussite ou l'échec en fonction de la différence entre la difficulté et le résultat du jet sur cette échelle :

- Le résultat est de plus de 3 points supérieur à la difficulté : c'est une réussite totale.
- Le résultat est entre 1 et 3 points supérieur à la difficulté : c'est une réussite partielle.
- Le résultat est égal à la difficulté : c'est une réussite de justesse.
- Le résultat est entre 1 et 3 points inférieur à la difficulté : c'est un échec partiel.
- Le résultat est de plus de 3 points inférieur à la difficulté : c'est un échec total.

Ces seuils sont indicatifs. Avec l'expérience, vous apprendrez à faire peser chaque point, chaque marge différente, dans la balance pour évaluer le résultat d'une action.

Description du résultat

Une fois que le MJ a déterminé la réussite ou l'échec de l'action, c'est au joueur de décrire l'action en détails et son résultat. Le joueur est libre de la décrire et de l'interpréter comme il l'entend. Le MJ peut, toutefois, décider à tout moment de mettre son veto sur un élément particulier, ou de compléter la description.

La description doit bien sûr être en accord avec les résultats obtenus. Si ce n'est pas le cas, il est évident que le MJ doit la reprendre intégralement.

80

Escalade nocturne



Philomène poursuit une bande de brigands qui possèdent des informations vitales pour les mousquetaires. Les brigands l'ont conduit vers ce qui semblait être un cul de sac. Par contre, grâce à leurs agilités, ils ont réussi à escalader un mur et à pénétrer dans le jardin d'un des hôtels. Philomène est bien décidé à les suivre !

Bref, cette action est incontestablement physique (où Philomène a d8). Par contre, Philomène n'a pas la compétence d'Athlétisme... Le mur fait 2m de haut, avec pas mal d'irrégularité facilitant l'escalade. Le MJ considère qu'elle est plutôt facile et attribue une difficulté de 3. Le joueur de Philomène lance alors un d8 et obtient 5. On compare ce résultat à la difficulté. Il y a une différence de 2, c'est donc une réussite partielle.

Le joueur doit alors décrire le résultat. D'une manière générale, l'action est réussie (il passe au-dessus du mur) mais il y a une complication. Le joueur choisit de lui-même (avec l'accord du MJ) ce qui viendra qualifier sa réussite de partielle.

- " A la vue des différentes prises offertes par les pierres, Philomène commence à escalader à son tour le mur. Il compte principalement sur sa force pour le hisser en haut. L'escalade n'est pas aussi coulante que celle des brigands mais il s'en tire plutôt bien. Arriver en haut par contre, c'est une autre histoire. Les pierres du haut sont mal attachés et, dans ma descente, j'en entraîne plusieurs avec moi. Sûr que j'ai réveillé tout le voisinage avec tout ce raffut ! "

3 Porter assistance

Parfois, plusieurs personnages travaillent ensemble à la résolution d'un objectif commun. Dans ce cas, un des personnages va réellement exécuter l'action finale, on le nomme alors le "Meneur". Les autres personnages viennent alors juste apporter leur aide à ce meneur, avec leurs compétences propres.

Quand un tel cas de figure se présente, seul le meneur va effectuer le jet permettant de savoir si l'action est réussie ou au contraire échouée. L'aide des autres joueurs va permettre d'apporter des bonus augmentant les chances de succès. Ce bonus se présente sous la forme d'un (ou plusieurs) dé(s) supplémentaire(s) correspondant(s) au(x) dé(s) de compétence de la (ou des) personne(s) assistant le meneur.

Pour évaluer la réussite de l'action, le meneur va lancer :

- son dé de caractéristique
- son dé de compétence
- le dé de compétence des personnages qui l'assistent

Tous les personnages peuvent décider d'utiliser des traits sur cette action. Le reste de la résolution se passe de façon standard.

4 Les traits

Les traits d'un personnage peuvent intervenir en jeu pour toutes actions en rapport. Par exemple, un trait "Mercenaire de sa majesté" pourra intervenir sur les actions militaires, mais aussi sur les actions en rapport avec le statut du personnage.

Il existe deux types d'utilisation :

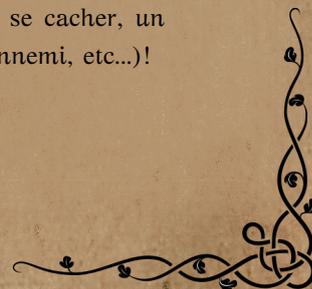
- Comme avantage : il est utilisé pour aider le personnage à accomplir son action.
- Comme désavantage : il est utilisé pour mettre en difficulté le personnage, soit en pénalisant dans une action, soit en amenant le personnage à se placer dans une situation difficile.

Comme avantage

Un trait peut être utilisé lorsqu'il correspond à l'action entreprise. L'utilisation ou non d'un trait peut être discutée entre les joueurs et le MJ.

Les traits peuvent être ceux du personnage qui peuvent l'aider dans l'action qu'il tente, mais également des éléments Descriptifs de l'environnement (des débris pour se cacher, un tuyau par terre comme arme improvisée, un lustre pour échapper au bretteur ennemi, etc...)!

Un trait utilisé permet de :



- Relancer tout ou partie d'un jet de dés
- Obtenir un bonus de +2 sur le résultat total

Une fois utilisé, le joueur doit effectuer une coche à côté du trait. Cette marque permet d'indiquer que le trait a déjà été utilisé. Il ne pourra plus l'être par la suite sauf si le joueur obtient une décoche (cf Regain de trait).

Comme désavantage

Un trait peut également être utilisé pour pénaliser le personnage :

- soit en amenant le personnage à se mettre en difficulté : foncer sans réfléchir sur le grand méchant à cause de sa haine pour lui, plonger dans un piège à cause de son insouciance, ou tout simplement attirer les suspicions à cause de ses origines.
- soit en pénalisant le personnage lors d'une action : sa peur du vide qui lui rend difficile la traversé d'un pont qui passe au dessus de la vallée, sa fascination pour les femmes qui l'empêche de repérer le mensonge dans la bouche d'une jolie dame, ... Dans ce cas, le joueur réduit tous les dés lancer d'un échelon (D6 devient D4, D10 devient D8, et D4 disparaît).

Si la mise en avant du trait comme désavantage à un intérêt scénaristique, le MJ vous gratifiera d'une décoche (possibilité de décocher un trait déjà coché).

82

Décocher un trait

Il existe trois façon d'obtenir des décoches permettant de réutiliser à nouveau un trait qui avait été coché :

- Utiliser un désavantage (comme expliquer au chapitre précédent).
- Lors des scènes de repos (longue nuit de repos, repas tranquille dans l'auberge du coin, ...), le maître du jeu offrira une décoche pour les joueurs ayant contribué à faire avancer le scénario dans les scènes précédentes. Si vous avez bien interpréter votre personnage, que vous avez effectués quelques actions utiles ou soumis de bonnes idées, vous serez donc récompensé.

Exemples d'utilisation de trait



- *Le trait Forte-Tête peut être utilisé pour résister à une tentative de Persuasion. Par contre, il ne peut pas être utilisé pour gagner une course de vitesse (sauf si le joueur trouve vraiment une explication béton, dans ce cas, acceptez-la car il faut favoriser l'inventivité des joueurs).*
- *Le trait Agilité Féline peut être utilisé pour tenter une acrobatie périlleuse, pas pour effectuer un travail mental !*

En règle général, le conteur attribuera également un décoche lors de chaque changement de scène.

5 Les points de Panache

Les points de Panache représente l'avancé de l'intrigue, la montée de l'intensité, et surtout les caprices du destin qui peuvent amener un homme à se dépasser. Plus concrètement, les points de Panache représente la capacité des joueurs à influencer l'intrigue.

Au début de la partie, les joueurs ne possèdent pas de points de Panache. Dix points seront mis à disposition du conteur qui devra les distribuer au fil des bonnes descriptions, des bons roleplays, ou tout simplement des bonnes idées faisant avancer le scénario.

Les points de Panache ont différentes utilisations :

- Faire abstraction des ses blessures
- Influencer la narration
- Regagner des points d'Aels.
- Interrompre une action

Quand un point de Panache est dépensé, il retourne dans le réserve du conteur qui pourra les dépenser à nouveau.

Influencer la narration

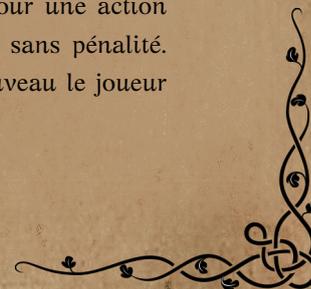
Cette option doit être validée par le maître du jeu avant utilisation. Nous incitons toutefois les maîtres du jeu à l'autoriser car elle donne aux joueurs un peu plus de pouvoir et permettent parfois des rebondissements originaux. Bien sûr, à chaque utilisation, le MJ est libre de donner son veto.

Influencer la narration permet aux joueurs de dépenser des points de Panache pour compléter la description du MJ. Il ne s'agit pas de venir contredire ce que le MJ a déjà dit, mais bien de préciser des choses qu'il n'a pas encore dites. L'influence doit être quelque chose de subtil et discrète : une modification trop flagrante est à refuser.

Un nouvel élément Descriptif de scène peut être créé suite à la description du joueur. Dans ce cas, la première utilisation que le joueur fera de ce nouveau Descriptif de scène est considérée comme gratuite.

Faire abstraction des ses blessures

Cette option permet au joueur de ne pas être pénalisé par ses blessures pour une action donnée. En dépensant un point de Panache, le joueur peut effectuer son jet sans pénalité. L'annulation ne vaut que pour l'action en cours : la faiblesse pénalisera à nouveau le joueur dès la prochaine action.



Interrompre une action

Cette option concerne le système d'initiative. Après avoir décidé de retarder son action, un joueur peut dépenser un point de Panache pour interrompre une action plutôt que d'attendre sa résolution avant d'agir.

6 Les points de Personae

Les points de Personae permettent aux joueurs de créer, durant la partie, des personnages non-joueurs. Ils peuvent ainsi enrichir le jeu et la partie en se créant de nouveaux contacts. Le processus de création d'un personnage est le suivant :

- Pour un point de Personae, le personnage est créé. Le joueur doit expliquer comment il le connaît et quel est son activité principale. Le personnage nouvellement créé sera considéré comme professionnel dans les compétences nécessaires à son activité. A ce stade le personnage est un contact, une connaissance.
- Dépenser un point supplémentaire permet d'améliorer la relation avec ce personnage. Celui-ci devient alors un ami, un allié.
- Il est possible de compléter le personnage avec des activités secondaires. Chaque activité coûte un point. Le personnage sera considéré comme amateur dans les domaines couverts par ces activités.
- Vous pouvez également le rendre plus compétent dans son domaine principale avec un point supplémentaire. Il sera alors considéré comme spécialiste.

Les points de Personae sont remis à leur maximum lors de chaque début de scénario.

Exemple d'influence sur la narration



- *Le MJ décrit que le joueur, passant de ruelle en ruelle, tombe soudain sur un cul de sac. Le joueur peut alors dépenser 1 point pour indiquer qu'une échelle est posée le long du mur, et que, grâce à elle, il peut se sortir de cette impasse !*
- *Coincé dans une cave, le joueur explique au MJ qu'il compte tenter d'ouvrir la porte avec une pièce de métal trouvée dans un recoin sombre de la pièce.*

Conflits



1 Types et déroulement des conflits

Dans beaucoup de jeux de rôle, quand les Personnages Joueurs (PJ) rencontrent un Personnage Non Joueur (PNJ) agressif, généralement, cela se solde par un conflit. Mais ce conflit n'est pas forcément physique. En effet, tout dépend de ce que les joueurs souhaitent faire. S'ils interrogent le PNJ, cela pourra se régler en un conflit d'Intellect, pour représenter le duel de volonté entre l'interrogateur qui veut l'information, et l'interrogé qui ne veut la donner.

Qu'ils soient physiques, mentaux, sociaux, d'influence, nous gérons dans Fusina tous les conflits de la même manière, mais avec deux degrés de détails : les conflits courts et les conflits importants.



Les conflits courts (contre les figurants)

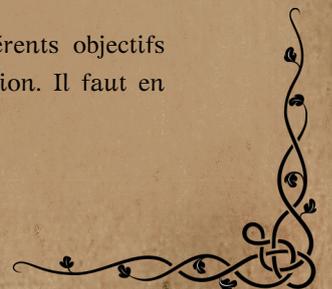
Ces conflits sont les plus courants : il s'agit de toutes les situations où un personnage affronte (physiquement, socialement, mentalement, etc...) quelque chose (un ennemi, une tâche complexe,...). On ne se préoccupe que de l'action du personnage. En termes de jeu, le joueur indique au MJ l'action qu'il souhaite accomplir.

En fonction de l'action souhaitée, le MJ détermine la difficulté, et fait faire un seul jet au joueur pour déterminer l'issue de la scène. En effet, les conflits courts sont là pour l'action, mais n'ont pas de réelle importance dans l'histoire, la scène est donc résolue en une fois.

Les conflits importants

A l'inverse, le(s) grand(s) méchant(s) compte(nt) beaucoup dans l'histoire, ils ne peuvent pas apparaître uniquement 30 secondes! Il y a également certaines scènes porteuses d'une forte intensité dramatique qui méritent d'être traitées plus longuement.

Dans ce cas, les actions vont s'enchaîner en faisant progresser les différents objectifs poursuivis par les intervenants. Un but est rarement atteint en une seule action. Il faut en général plusieurs réussites pour réaliser un objectif.



2 La résolution d'un conflit long

Définition des termes de bases

Déroulement

Le conflit est découpé en round. La durée d'un round dépend du type de conflit :

- Un round de combat va durer une dizaine de seconde
- Un round d'une bataille va durer plusieurs minutes
- Un round social pourra durer de longue minute
- Un round dans un combat d'influence va durer plusieurs heures, voir même plusieurs jours!

A chaque round, les personnages devront annoncer une seule et unique intention (blesser l'adversaire, se défendre, attraper le globe magique, ...). L'ordre d'action des personnages est déterminé par l'initiative tels qu'expliqué dans le chapitre suivant. Les actions sont annoncés et résolus dans la foulée. Quand un personnage décide de s'attaquer à un autre personnage, la valeur de défense de la malheureuse victime sera utilisé comme difficulté au jet d'attaque. Les actions se résolvent comme tout autre action du jeu, à ceci près qu'elles peuvent causer des blessures(cf chapitre Handicap et Blessure)..

Défense active : un personnage peut décidé volontairement de privilégier sa défense sur toute autres actions du tours. Dans ce cas, il effectue un jet d'escrime. Le résultat de ce jet viendra remplacer sa valeur de défense pour ce tour. En aucun cas sa valeur de défense ne peut être réduit en dessous de sa défense naturel. Si cela devait arrivé, il garde sa valeur de défense naturel.

Initiative

Pour la gestion de l'initiative, Mousquetaires de Sang nécessite un jeu de tarot où l'on ne conserve que les atouts et l'excuses. Nous obtenons donc un jeu de 22 cartes : des cartes numérotées allant de 1 à 21, et une carte joker (l'excuse). Au début d'un conflit, l'éminence va distribuer à chaque joueur 3 cartes. Ces cartes représentent les rangs d'actions disponibles pour le personnage.

À chaque round, chaque joueur devra choisir l'une de ces cartes et la placer devant lui. Les actions seront annoncées puis résolues par ordre décroissant de valeur. Ainsi, un joueur plaçant le 15 agira avant le joueur ayant placé le 12, mais après le joueur ayant placé le 21. Un joueur peut volontairement décider de retarder son action. Quand il procède ainsi, il pourra agir lors de tout rang inférieur. Si une action est déjà en cours au moment où il décide d'agir, il devra attendre qu'elle se termine avant d'agir (sauf dépense de point de Panache).

Quand les 3 cartes ont été jouées, 3 nouvelles cartes seront distribuées aux joueurs. Quand toutes les cartes ont été distribuées, les cartes déjà jouées sont mélangé à nouveaux.

Le Joker

Le Joker (excuse) est la carte la plus forte du jeu. Quand un personnage joue un Joker, il peut agir à tout moment et interrompre une action, même sans dépenser de points de Panache. Le joueur gagnera également une décoche.

Adversité

Les personnages non-joueurs auront également leurs cartes, bien que la distribution suive un autre schéma (cf Chapitre Adversité). Au début de chaque round, l'éminence tire :

- Une carte pour les sbires et personnages secondaires : ils agiront tous en même temps.
- Une carte par lieutenant ou personnage important engagé dans le combat. Des sbires agissant en groupe avec un autre personnage agissent en même temps que lui.
- Une carte supplémentaire

L'éminence répartira ensuite ses cartes entre ses différents groupes, puis jettera la dernière dans la défausse.

Grosses tables de jeu

Dans le cas où vous possédez plus de 5 joueurs à votre table, il est conseillé de prendre 2 jeux de cartes et de les mélanger. Avec un seul jeu, vous risquez d'être en manque de carte pour gérer l'adversité.

Qualificatif de scène

L'environnement d'une scène donnée peut également offrir aux joueurs des éléments qu'ils pourront utiliser, ou au contraire subir. Ces éléments sont représentés par les "qualificatifs de scènes". C'est au maître du jeu qu'incombe la lourde tâche d'informer les joueurs sur les possibilités de la scène. Bien sûr les joueurs sont encouragés à faire des propositions au MJ en fonction de sa description ! Un qualificatif peut à la fois être utilisée comme faiblesse, et comme trait.

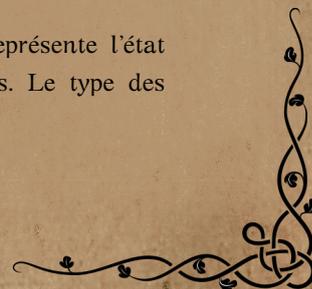
Prenons quelques exemples :

- L'obscurité peut être à la fois un handicap (pour viser par exemple) et un trait (pour être discret).
- Une position dominante sur un champ de bataille est un trait en ce qui concerne la visée, ou la direction des troupes.

3 Blessures, handicap, et mort

Dans les films (oui encore), il n'y a pas de jauge de santé au-dessus de la tête du personnage. On peut voir ses blessures, on voit que chaque grosse blessure le handicape et on déduit donc s'il est encore en état ou pas d'agir, s'il est proche ou pas de la mort.

Pour refléter ceci, nous allons utiliser un niveau de santé. Ce niveau représente l'état globale du personnage sans détailler si il s'agit d'une ou plusieurs blessures. Le type des handicaps reste donc purement narratif.



Subir des handicaps

Un personnage peut subir un handicap lorsqu'il perd une opposition durant un conflit. Subir un handicap signifie que le niveau de santé du personnage va diminuer d'un ou plusieurs niveaux.

Le nombre de niveau perdu par le personnage dépend de la marge d'échec du personnage : un niveau perdu pour 3 points de marge. Ainsi, un personnage qui perd une opposition d'1 point perdra uniquement un niveau. Si il la perd de 4 points, il perdra un second niveau.

Les niveaux de santé sont les suivants :

- Indemne
- Égratigné (pas de malus)
- Blessé (-1 échelons au dés)
- Gravement blessé (-1 échelons au dés)
- Mortellement blessé (-2 échelons au dés)
- KO

Le joueur commence bien sur indemne. A chaque niveau de santé correspond un malus indiqué dans la liste ci-dessus. Ce malus est exprimé en échelons sur tous les dés lancés. Par exemple, un personnage qui doit lancer D8 et D6 mais qui est blessé effectuera un jet avec D6 et D4, si il est mortellement blessé il lancera uniquement un D4.

Quand le joueur arrive à KO, c'est au maître du jeu de décider les effets exactes : inconscience, mort si jamais personne ne vient le soigner vite, mort sur le coup, ...

4 Et si les ennemis sont nombreux ?

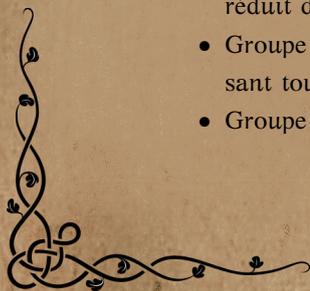
Le système de conflit permet de gérer une simple escarmouche mais doit également être utilisable pour un groupe de plus grande importance ou même un combat de masse.

Dans cette situation, les personnages sont regroupés en unités. Lorsque deux unités se font face, celle qui a un avantage numérique bénéficiera d'un bonus à ses tests ainsi qu'à sa parade. Le bonus dépend de l'amplitude du surnombre :

- Léger avantage : +1.
- Avantage moyen : +2.
- Avantage important : +3.
- Avantage écrasant : +4.

La cohésion du groupe, son habitude à travailler ensemble peu également influencer sur le bonus :

- Groupe pas du tout coordonné, pas d'habitudes de fonctionnement en groupe : bonus réduit de 1.
- Groupe à cohésion classique, quelques belles ententes mais pas d'entraînement optimisant tout ça : aucun modificateur.
- Groupe à forte cohésion, chaque membre du groupe à l'habitude de fonctionner dans le



groupe : bonus augmenté de 1.

Cette gestion de groupe ne s'applique pas seulement à des conflits physiques mais à tous types de conflits, que cela puisse être un conflit social, mental ou d'influence...

Ce point de règle est particulièrement utilisé dans l'opposition des personnages avec des groupes de figurants. Seul, un figurant sera complètement surclassé, ces chances sont faibles... A 2 ou 3, ils représenteront un défi bien plus probant pour les mousquetaires!

5 Conflits sociaux

Imaginons que le joueur soit un politicien qui a eu plusieurs aperçus de l'existence d'une vie extraterrestre sur Terre. Il doit convaincre plus haut que lui de la menace, mais n'a que peu de preuves directes en dehors du fait d'avoir été témoin. Il parvient, en faisant jouer ses contacts, à obtenir une audience auprès du chef de l'état de son pays.

Son but est donc de convaincre le chef d'état d'agir et de prendre les devants sur cette menace.

Dans les jeux de rôle "classiques", beaucoup de MJ vont jouer la scène au roleplay, et faire un petit jet à la fin de la scène pour voir si finalement le RP sert à quelque chose.

Et bien ici, non. Comme toute action importante dans Fusina, le résultat des dés (réussite ou échec) doit être décrit par le joueur. Ici, le MJ va indiquer si le joueur réussit ou échoue, partiellement ou complètement comme dans toute action normale.

Aux joueurs et au MJ d'arriver au consensus. Pour illustrer, quelques exemples appliqués à la situation décrite ci-dessus :

- Échec total : Le chef d'état ne croira pas du tout le politicien, et va sûrement agir pour que ce politicien perde en crédibilité.
- Échec partiel : Le chef d'état ne croira pas du tout le politicien, et va sûrement lui demander de revenir quand il aura des preuves.
- Réussite partielle : Le chef d'état aura des doutes, et donner des ressources au politicien pendant une durée limitée, pour obtenir des preuves avant d'agir plus ouvertement.
- Réussite totale : Le chef d'état croit complètement le politicien, et lancera toutes les procédures qu'il faut pour annihiler la menace.

Et pour les groupes encore plus grands ?



Et bien, continuez à gérer cela comme des groupes de personnages !

Après tout, l'échelle change, mais soit il s'agira d'un conflit "classique", soit l'un des camps n'a aucune chance et l'autre le surpasse complètement. Et à ce moment là, on peut gérer cela comme un conflit contre des figurants, mais à grande échelle.

Bref, il n'y a pas besoin d'une gestion différente des conflits !

Ensuite, le joueur explique l'attitude qu'aura le chef d'état au fur et à mesure du dialogue au MJ.

Enfin, les intervenants jouent la scène, en une seule fois, sans jets de dés au milieu, dont l'issue est celle décidée plus tôt avec le MJ.

6 Le Stress

Le Stress est un outil de l'éminence pour augmenter le niveau de danger et d'imprévus des différentes scènes d'un scénario. A chaque début de scène, l'éminence devra définir le niveau de stress qu'il désire :

- Scène calme et sans grand danger : 1 point de Stress
- Scène intermédiaire destiné à représenté un défi : 3 point de Stress
- Paroxysme du scénario, scène dangereuse : 6 points de Stress

Il y a deux façons de dépenser ce stress pour l'éminence :

- Comme un trait pour un PNJ : pour obtenir un +2 ou une relance. Le nombre de point désensable pour un adversaire donné dépend de son niveau (chapitre suivant).
- Comme une crasse (3 points) : l'éminence introduit un élément "providentiel" qui met en difficulté les joueurs. Ce peut être par exemple la roue d'un attelage qui casse sans raison apparente alors que les joueurs commençaient tout juste une scène de course poursuite.

90

7 Créatures et Adversité

Le rôle de maître du jeu est de décrire et de faire vivre l'univers, mais également les personnages qui le compose. Mais comment procéder quand le maître du jeu a besoin d'évaluer la compétence d'un personnage non joueur ? Comment procéder quand les joueurs doivent faire un jet en opposition ? Faut-il définir intégralement le personnage ? Pour la plupart des cas, la réponse est non !

Nous allons proposer ci-dessous plusieurs méthodes dépendant principalement du type de personnage.

Les Figurants

Les figurants sont des personnages qu'on croise dans la partie, mais qui n'ont aucun rôle réel à jouer. Les figurants ne représentent même pas un défi pour le personnage, ils sont juste là pour faire joli, être des pots de fleurs ! Par exemple, l'herboriste qui vend ses herbes et onguents sur le marché est un figurant !

Que se passe-t-il si un joueur rentre en opposition avec un figurant ? La réponse est simple, il n'y a pas d'opposition ! Le figurant est un élément du décor et doit être traité comme tel. Le joueur va donc réaliser son jet contre une difficulté fixée par le maître du jeu, exactement

comme s'il tentait juste d'escalader un mur.

En aucun cas une créature païenne peut être un simple figurant.

Les Sbires

Les sbires sont un peu plus que des figurants. Ils n'ont guère d'importance dans le déroulement du scénario mais sont tout de même là pour représenter un défi à relever, mineur certes, mais un challenge tout de même. Les sbires ont en général besoin d'être en nombre pour représenter un danger.

Comment connaître leurs caractéristiques ou leurs compétences ? Pour un sbire, le maître du jeu va uniquement définir des caractéristiques, et une occupation.

Les caractéristiques seront définies en répartissant 4 échelons dans les caractéristiques. Exceptionnellement le maître du jeu pourra glisser 1 échelon de dé d'une caractéristique vers une autre pour spécialiser davantage le sbire. Si le Sbiire est une créature, son nom de point d'Aels est de : Esperit + 2.

L'occupation correspond à l'activité principale du personnage. Il s'agit en général de son métier. Lors d'une action, l'occupation permettra de déterminer le dé utilisé pour la compétence.

- Si le jet correspond directement à l'occupation du sbire, alors la compétence vaut D8.
- Si le jet est seulement en rapport avec son occupation, alors la compétence vaut D6.
- Dans tous les autres cas, on considère que le sbire n'a pas de compétence associée.

L'équipement est pris en compte normalement. Toutefois, en général, tous les sbires d'un même groupe portent un équipement similaire (de même catégorie) et partagent donc les mêmes bonus. Les sbires sont fait pour être gérés en groupe à l'aide des règles précisées plus haut.

Concernant la dépense de Stress pour le maître du jeu, il est possible de dépenser uniquement 1 point par groupe pour un jet concernant l'occupation du sbire. Dans tous les autres cas, pas de stress pour les sbires !

Prenons un exemple : des brigands. Mes brigands vont avoir les valeurs suivantes : Forcoier : D8, Esperit : D6, Entregent : D6, Sapience : D4, Influence : D4. Quand il s'agit de tendre une embuscade et de faire un peu de combat, mes brigands auront D8 en compétence. Pour fuir à travers la forêt, ils auraient un petit D6. Pour déjouer un piège mécanique, là, ils devront se contenter de leurs caractéristiques.

Les Lieutenants

Un lieutenant est le chef d'un groupe de sbires. C'est lui qui commande et organise sa petite troupe et la mène à l'action. Le lieutenant se génère et s'utilise de la même manière qu'un sbire à deux particularités près :

- Un lieutenant peut utiliser 2 points de Stress. Il peut les dépenser dans les jets directement liés à son occupation, mais aussi dans les jets en rapport.



- Quand un groupe de sbires perd son lieutenant, il est à la déroute et travaille moins efficacement. Le dé de groupe perd donc un échelon.

Si le lieutenant est une créature païenne, son nombre de point d'Aël vaut Esperit x 2.

Les PNJ principaux

Les PNJ principaux sont les personnages qui ont un vrai rôle à jouer dans l'aventure et qui sont l'égal, ou presque, des personnages. Ce sont les grands méchants, mais aussi les seconds rôles permettant de générer une ou plusieurs scènes intéressantes.

Pour les PNJ principaux il faut définir un niveau de tension. En général le niveau de tension vaut 2, voir 3 pour un PNJ qui se veut dangereux ou importants. Les personnages les plus imposants de l'univers, tel qu'Areva par exemple, ont un niveau de tension de 6.

Pour la génération, le PNJ disposera donc de 4 + Tension échelons à répartir pour ses caractéristiques. On lui attribuera ensuite 2 occupations. L'occupation principale sera à d10, tandis que la deuxième sera à d8. Cela fonctionne ensuite comme pour les sbires et les lieutenants, les jets directement en rapport se font avec le dé de la compétence, les jets en rapport avec le dé de l'échelon en dessous, et on ne prend pas le dé de la compétence si l'action n'a rien à voir avec elle.

Si ce personnage est une créature païenne, vous pouvez considérer qu'il est suffisamment proche de ses origines magiques pour ne pas être limité en terme d'Aels dans l'affrontement à venir, particulièrement s'ils sont d'un niveau de tensions supérieur à 3.

Les Malbêtes

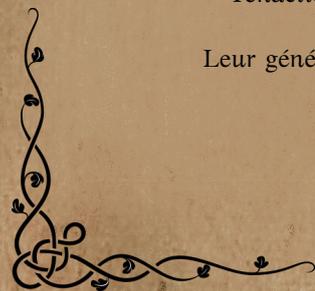
Par malbête on entend toutes les créatures non-intelligentes et non-pensantes, que ce soit des animaux, des monstres, ou des créatures de légendes. Pourquoi faire une catégorie particulière pour les créatures ? Tout d'abord, les caractéristiques définies pour les personnages ne sont pas adéquates pour un animal. L'influence a-t-elle le moindre sens pour une bête ? De plus, les bêtes ne peuvent pas utiliser d'armes, il faut donc leur donner d'autres moyens de rester un défi.

Encore une fois nous parlons des bêtes censées présenter un réel défi : les autres bêtes seront gérées comme des figurants.

Pour les malbêtes nous allons donc définir trois caractéristiques :

- Forcoier : concerne toutes les actions nécessitant de la force, de l'endurance, de l'agilité, ou de la résistance.
- Instinct : capacité à faire confiance à ses instincts, à ses perceptions.
- Tenacité : capacité à lutter contre ses instincts, ses peurs, ses phobies.

Leur génération est ensuite identique aux sbires, lieutenants, ou PNJs principaux.



La magie



1 L'Ael

La magie est accessible aux créatures païennes ou aux mousquetaires, car elle coule dans leur sang. Une créature magique s'est lié à leurs ancêtres. C'est cette créature, cette filiation, que l'on appelle Ael. Le choix d'un Ael va impacter les possibilités magiques et les traits qui apparaîtront progressivement lors de l'usage de pouvoir. Les transformations et pouvoir que le personnage pourra envisager sont également limité par cette appartenance.

Ci-dessous quelques exemples d'Aels. La liste n'est pas limitative. Les joueurs sont invités à créer leurs propres Aels et leurs propres pouvoirs. Les niveaux sont également indicatifs, certains pouvoir pouvant être pris à des niveaux différents.



Le Dragon

Autrefois, ce fier reptile ailé survolait librement les terres, sa puissance écrasante suffisant à faire taire ses ennemis sur son passage. Force de la nature, cracheur de feu, capable de détruire une bâtisse d'un seul coup de patte, voici les attributs du dragon. Ces créatures furent l'une des premières cibles visées par l'Église.



Ailes de dragon - Niveau 3

Le mousquetaire fait pousser de longues ailes dans son dos, lui permettant de voler. Ces ailes ressemblent à celle d'un dragon.

Écaille de dragon - Niveau 2

Grâce à ce pouvoir, le mousquetaire recouvre sa peau d'écaille extrêmement solide. Ce pouvoir confère un bonus pour se défendre ou pour résister à certains chocs.

Souffle de feu - Niveau 2

Le mousquetaire prend une longue inspiration et crache devant lui un nuage de flamme



capable de brûler gravement ces ennemis.

Regard reptilien - Niveau 1

Les yeux du mousquetaires se transforment et prennent l'apparence de ceux d'un lézard. Grâce à ce regard particulier, le mousquetaire peut percevoir la chaleur dégagée par le corps de ses ennemis.

Le Kraken

Monstre issu des légendes scandinaves, il ressemble à une pieuvre gigantesque capable de broyer des navires entiers sous ses tentacules. Terres des marins à travers toutes les mers, le Kraken est issu des profondeurs de l'océan.

Froid des profondeurs - Niveau 3

Le mousquetaire souffle et propulse un nuage de vent froid qui gèle ce qu'il touche.

Nuage d'encre - Niveau 3

Le mousquetaire souffle et propulse un énorme nuage d'encre qui brouille tout champs de vision.



Tentacule du Kraken - Niveau 2

Le mousquetaire peut se transformer un bras en une tentacule et l'agrandir jusqu'à quelques mètres.

Branchies du Kraken - Niveau 1

Deux branchies s'ouvrent sur les côtés de son cou et permettent au mousquetaire de respirer sous l'eau.

Le minotaure

Un corps d'homme et une tête de Taureau, le minotaure est une créature issue de la mythologie grecque. Gardien du labyrinthe du roi Minos, nul ne peut égaler sa force et sa bestialité.

Labyrinthe - Niveau 3

Ce pouvoir crée une illusion qui provoque l'égarement de sa cible, lui donnant l'impression de progresser dans un labyrinthe et le faisant revenir sur ses pas.

Force du Taureau - Niveau 2

Les muscles du mousquetaire se gonflent, des cornes commencent à pousser sur son front.

Dans cet état, le mousquetaire est capable de faire preuve d'une force peu commune.

Fil d'Ariane - Niveau 1

Un minotaure est doté d'un sens infallible pour retrouver sa route dans le pire des labyrinthes. Ce pouvoir aide le mousquetaire à retrouver son chemin et à s'orienter.

La Méduse

Une corps de femme possédant une chevelure faites de serpents entrelacée, on raconte que son visage à le pouvoir de pétrifier tout mortel que poserait son regard dessus. Ses serpents secrètent une venin des plus dangereux.

Regard de pierre - Niveau 3

Quand il utilise ce pouvoir, les yeux du mousquetaire deviennent ceux d'un reptile. Celui qui croise alors son pouvoir risque d'être temporairement paralysé, le mettant à la merci de la méduse.

Ce pouvoir se résout comme une opposition entre l'aura du mousquetaires (Esperit et Entregent) et la volonté de la cible (Esperit et Sapience). La marge de réussite de la méduse indiquera l'ampleur de l'effet sur sa cible (à gérer comme un niveau de blessure).

Charme bestial - Niveau 2

La méduse dégagent une aura à la fois dangereuse et séduisante, envoûtante dirait certain. Cette attraction très animale laisse toujours un certain dégoût lorsqu'elle s'estompe. Lorsque le mousquetaire utilise ce pouvoir, on pourrait croire par moment que ses cheveux bougent par leurs propres volontés.

Sécrétion de poison - Niveau 1

Quand le mousquetaire utilise ce pouvoir, sa salive se transforme en un venin puissant capable d'endormir sa cible. Un observateur attentif pourrait se rendre compte que la salive à une texture étrange, mais il est en général déjà trop tard...

Le Cerbère

Gardien des enfers, le cerbère empêche ceux qui passent le Styx de pouvoir s'enfuir. Ce terrible chien à trois têtes est un adversaire redoutable pour qui croise son chemin. Ceux qui échappent à ses crocs seront frappés par sa queue de dragon.

Sens de la mort - Niveau 1

Le cerbère a un sens inné pour sentir le danger avant que celui-ci n'intervienne. Ce pouvoir intervient en bonus aux tests correspondant à de la vigilance ou des réflexes. Quand il utilise ce pouvoir, les oreilles du mousquetaire se transforment peu à peu en oreille pointu tels un chien-loup et ces yeux prennent une couleur bleue clair.



Bestialité de la bête - Niveau 2

Les muscles du mousquetaire se durcissent et se déforment lui donnant une posture similaire à celui d'un chien. Sa bouche se transforme en une gueule remplie de puissants et dangereux crocs. Quand il utilise ce pouvoir, la force et l'agilité du mousquetaire sont décuplés et le rendent particulièrement dangereux.



Double illusoire - Niveau 3

Selon la légende, le cerbère est doté de trois têtes le rendant particulièrement féroce et dangereux. Grâce à ce pouvoir, le mousquetaire peut créer des doubles illusoires de lui, qui agissent selon son bon vouloir. En aucun cas, ces doublons ne peuvent réellement interagir avec le monde physique, mais l'adversaire les considère comme vrai.

2 Résolution d'actions magiques

Les mousquetaires de Sang ont suivi un entraînement intensif pour apprendre à maîtriser leurs pouvoirs. Malgré cela, faire appels à une telle puissance nécessite énormément d'énergie et le mousquetaire ressentira bien vite la fatigue.

La capacité de résistance des personnages est représentée par la puissance de leurs Ael. La puissance représente un pool de points à dépenser au fil du jeu. Quand un personnage veut déclencher un pouvoir, il devra dépenser un nombre de point de puissance égal au niveau de celui-ci.

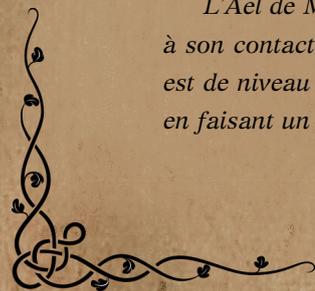
Le déclenchement d'un pouvoir est automatique. Les joueurs seront toutefois amenés à effectuer un jet pour déterminer l'effet. Le test à effectuer dépend de l'objectif finale du personnage. Si votre personnage a un minotaure pour Ael et active un pouvoir augmentant sa force pour attaquer, l'action est une tentative d'attaque et sera traité comme tel. Le pouvoir vient agir comme un bonus au jet de dé.

Si l'action du personnage est directement lié à son pouvoir, alors le personnage devra effectuer un test de caractéristique.

Exemples - Utilisation de pouvoir

Matthias, chevalier de Lussarac est en train de lutter avec un fin bretteur. Pour l'instant, l'ennemi est à la dessus sur lui et notre mousquetaire commence à se sentir acculer. Il est temps d'utiliser un pouvoir !

L'Ael de Matthias est le Phénix. Il possède un pouvoir lui permettant d'enflammer tout objet à son contact. Matthias décide d'enflammer sa lame et de renouveler ses assauts. Son pouvoir est de niveau 2, il dépense donc 2 points. Sa lame s'enflamme, il ne lui reste plus qu'à attaquer en faisant un jet d'escrime bénéficiant d'un bonus de 2 points.



Le tour suivant, il pourra maintenir son pouvoir (et donc le bonus de +2) en dépensant un nouveau point.

Maintenir un pouvoir

Vous pouvez maintenir un pouvoir d'un tour sur l'autre. Le maintien d'un pouvoir demande la dépense d'un point d'Aels à chaque tour après le premier.



La Progression



1 Attribuer les points d'évolution

Le système de progression de Fusina a pour objectif de refléter réellement ce que fait le personnage, comment il est perçu par le joueur, mais aussi par le maître du jeu et les autres joueurs. Ce système permet également de faire un débrief sur la partie.

Les points d'évolution se répartissent donc en plusieurs phases.

Phase 1 - Le choix du joueur

Le joueur choisit ce qu'il désire faire évoluer sur son personnage. Il attribue un seul et unique point d'évolution. Ce point peut concerner un trait, des compétences, une faiblesse, ou un équipement.

Phase 2 - Le choix du groupe

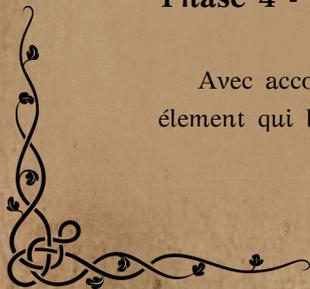
Le groupe de joueur choisit ensuite un endroit où attribuer un point pour le personnage. Pour cette répartition on se base sur les actions du personnages durant la partie : Qu'est-ce qui a été important chez le personnage durant cette aventure ? Qu'est-ce que le groupe a retenu ?

Phase 3 - Le choix du maître

Le maître du jeu attribue à son tour un seul et unique point au personnage. Il peut se baser sur le vécu du personnage durant la partie, mais aussi sur sa propre volonté et sur l'intrigue globale de sa campagne.

Phase 4 - L'oubli

Avec accord du maître du jeu, un joueur peut décider que son personnage "oublie" un élément qui le définit (trait, compétence, équipement, ...). En échange le maître du jeu lui



redonnera un élément de même valeur. Parfois il arrive que c'est le scénario qui impose une perte (comme un équipement volé ou détruit). La conséquence est la même, le maître du jeu redonnera au personnage quelque chose de valeur identique.

Phase 5 - L'accomplissement

Cette phase n'est pas systématique. Elle intervient uniquement quand un personnage a accompli quelque chose qui lui était propre (abattre un de ses ennemis, atteindre un de ses objectifs). Dans ce cas le maître du jeu attribue au joueur 1 à 5 points d'évolution. Le nombre de points dépend de l'importance de l'accomplissement.

2 Faire évoluer le personnage

Compétence

- Acheter un d4 : 1 point
- Passer de d4 à d6 : 2 points
- Passer de d6 à d8 : 3 points
- Passer de d8 à d10 : 4 points
- Passer de d10 à d12 : 5 points

Trait

Acheter un nouveau trait coûte 5 points.

Lier un trait

Lier un trait à une caractéristique standard ou occulte coûte 5 points.

Faiblesse

Supprimer une faiblesse du personnage coûte 10 points.

Équipement

Il est possible d'acquérir des équipements particuliers avec des points d'évolution. Ce type d'équipement est géré comme un trait.





Livre 6



Conseil de maîtrise



Maîtriser Mousquetaire de Sang



1 Inspirations

Romans

Les Lames du Cardinal, de Pierre Pevel. Du fantastique, de la magie, et des dragons! L'inspiration majeure de Mousquetaire de Sang.

Wieldstadt, de Pierre Pevel. Un héros de cape et épée qui enquête et lutte contre les démons.

Les Trois Mousquetaires, d'Alexandre Dumas. Qui n'a jamais entendu parler de ce roman? Vous ne l'avez pas encore lu? Alors courez vite l'acheter. Ce livre est la référence incontournable du cape et épée.

Les aventures du Capitaine Alatriste, d'Arturo Pérez-Reverte. Vivez des aventures dans une Espagne du XVIIème siècle, une Espagne dangereuse et décadente

Animes

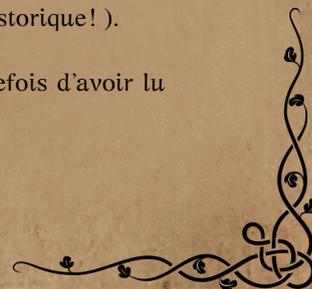
Le Chevalier d'Eon, une histoire de possession et de psaume contenant des pouvoirs magiques, peu avant la révolution française.

Films et Séries

Les Trois Mousquetaires, les multiples adaptations permettent de visualiser l'époque et ses décors.

Fanfan la Tulipe, pour le panache de son héros (mais pas pour l'aspect historique!).

Capitaine Alatriste, pour les décors et le jeu des acteurs. Je conseille toutefois d'avoir lu les livres avant.



Jeux de rôle

1626, le Gant et l'Épée, pour sa description historique de la période, si réussit.

Mousquetaire de l'Ombre, une ambiance différente mais quelques bonnes idées et scénarios à recycler.

Mousquetaire et Sorcellerie, hors-série Casus Belli qui pourrait être le père de Mousquetaire de sang.

Essentia, pour le très gros travail historique sur la période et une uchronie finement réfléchi.

2 Type d'aventure

Quels types d'aventure peuvent être joués à Mousquetaire de Sang? Voici quelques pistes :

- **De l'action** : le combat contre les créatures magiques peut vite dégénérer. Affrontement physique, course poursuite, utilisation de pouvoir, autant de choses qui peuvent donner de bons scénarios d'action.
- **De l'enquête et de l'intrigue** : Guillaume de la Bruyère est-il une créature magique? La mort de Mme de Chavrence est assez obscure, un ennemi ne se cacherait-il pas derrière cet événement? Les raisons de mener une enquête sont multiples. Je pense que c'est une des approches les plus aisées à utiliser.
- **De la découverte et de la diplomatie** : au début, les joueurs ne connaissent que très peu le monde occulte. L'apprentissage de celui-ci est une tâche longue et ardue qui demande maintes recherches, maintes discussions. Les personnages vont devoir en apprendre plus sur les différentes forces en présence, négocier avec certaines d'entre elles pour se trouver des alliés.
- **De la chasse au Trésor** : un sombre dédale, la trace d'un objet de forte puissance que l'on pensait disparu. La recherche magique peut amener dans bien des souterrains...

3 Avant tout une uchronie

*« Qu'importe qu'on viole l'histoire,
si c'est pour lui faire de beaux enfants. »*

Alexandre Dumas

La période dépeinte dans ce livre est basé sur le XVIIème siècle toutefois l'Histoire s'arrête au début du premier scénario. A partir du moment où vous commencer à jouer, les joueurs doivent avoir de l'emprise sur les événements. Leurs actes, leurs réussites, leurs échecs doivent influencer le cours de l'histoire pour créer une nouvelle réalité.

Les événements historiques sont là pour être utilisés et réinventés, pas pour être subis par les personnages.

4 Avec ou contre l'Église ?

Au début du jeu, les Mousquetaires de Sang sont un ordre au service de l'Église, ou plutôt, au service du Cardinal. Est-ce que ce fait doit être respecté dans les différents scénarios ? La réponse est assez simple : tout dépend de l'action de vos joueurs et votre volonté de maître du jeu.

Le service du Cardinal est une façon simple de commencer le jeu. Les premiers scénarios sont donc des scénarios "à mission". Les joueurs ont le temps de découvrir tranquillement le jeu, son univers et son système. Les personnages arpentent à peine le monde occulte.

Sur le long terme, Mousquetaire de Sang est clairement pensé pour que les personnages prennent leur indépendance. Ils peuvent néanmoins très bien continuer à suivre les ordres du Cardinal, coûte que coûte. C'est un choix, et ça peut donner des scénarios tout aussi intéressants.

5 De la présence et de la discrétion de la magie

Au début, la magie est chose inconnue, discrète. Certains diraient en voie de disparition. Mais au début de ce XVII^{ème} siècle, les choses pourraient bien changer. Les acteurs occultes s'agitent, tentent de réaliser leurs plans. Les Mousquetaires de Sang sont une nouvelle force qui va obliger ses ennemis à réagir, à changer leurs méthodes.

La magie va devenir de plus en plus visible au fil des scénarios. Au début ce seront des rumeurs, dues principalement au manque de discrétion des personnages. Peu à peu, ce seront leurs opposants qui agiront avec plus de moyens, voir plus de brutalité. Quand les grands moyens magiques sont employés, celle-ci peut-elle rester secrète ? Jouer l'évolution du monde qui redécouvre la magie peut être très intéressant. Mais à vous de voir !

6 La Corruption

La corruption issue de la magie est une chose que les joueurs vont être amenés à découvrir sur le long terme. Je déconseille aux éminences d'annoncer les données chiffrées de la corruption aux joueurs. Il faut au contraire leur faire découvrir, leur faire ressentir. Laissez-les faire seuls la relation entre les nouvelles faiblesses qui apparaissent et l'utilisation de la magie. Pour brouiller les pistes, ne leur faites découvrir la nouvelle faiblesse qu'au moment où elle va entrer en compte pour la première fois.

Quand vos joueurs commenceront à comprendre, placez un scénario où ils découvriront un primitif, laissez-les en voir suffisamment pour comprendre que c'est la corruption qui est



responsable de cet état, faites-les stresser, arrangez-vous pour qu'ils appréhendent que, s'ils ne font pas attention, ils deviendront à leur tour un primitif.

Et quand ils commenceront à hésiter, rendez les scénarios plus difficiles encore, forcez-les à tout donner pour réussir, à user de leurs plus puissantes magies, à prendre toujours de plus en plus de risques...

Jouer la corruption est un travail de longue haleine, mais donnera au jeu une saveur supplémentaire.

7 Les descriptions

Résoudre avant de décrire

Fusina est conçu pour donner aux joueurs du pouvoir sur la narration. Lors d'une action :

- Le joueur annonce son objectif, afin que le MJ puisse fixer une difficulté et indiquer le jet au joueur
- On résout l'action, le MJ annonce de manière succincte le résultat de l'action au joueur.
- Le joueur décrit l'action.

La seule description de l'action se fait une fois le résultat connu. La description peut donc se concentrer sur ce qui est vraiment le résultat réel de l'action. On gagne en fluidité, et en précision. De plus, les joueurs peuvent savoir à quel point en rajouter en fonction de ce que le MJ leur dit (car le MJ indique dans sa description concise si l'action est réussie, ratée, de justesse ou pas).

Toutefois, ce point me mène directement au second conseil.

Laissez les joueurs décrire

Point très important, le MJ doit casser son monopole de la description du résultat des actions. Le MJ devrait se contenter d'annoncer froidement et de manière concise le résultat "technique" d'une action pour laisser aux joueurs libre court à leur imagination dans la description de ce qu'il se passe. Le MJ conserve alors un rôle d'arbitre. Il peut décider de contredire une description s'il juge qu'elle n'est pas en phase avec l'univers ou le résultat technique, ou bien la compléter pour donner de la consistance. Mais le narrateur de l'action reste bel et bien le joueur.

Quels sont les avantages de cette méthode ?

- La description colle davantage au personnage. Un réel style peut être attaché à chaque action.
- Les joueurs ont des idées que le MJ n'aurait pas eu.
- Les joueurs peuvent décrire des actions dignes des films (le héros qui se pend au lustre pour tomber sur son adversaire par exemple) sans craindre d'obtenir des malus. On

connaît déjà le résultat de toute manière, le moyen d'y parvenir n'est plus que Panache (et Fun, Simple, Narratif).

Penser cinématique

Le conseil le plus important qui correspond à l'optique de Fusina est de penser cinématique.

La partie de jeu de rôle doit être vécue par les joueurs comme le serait un film de l'ambiance choisie. Attention, cela ne veut pas dire que les joueurs sont spectateurs! Au contraire, ils interprètent les personnages principaux d'un film, ils sont le centre de l'histoire.

Dans vos descriptions (mais aussi dans celles que les joueurs vont être amenés à faire), essayez de toujours penser à comment cela serait représenté dans un film. Avant les parties, imprégnez-vous de films appropriés à votre univers, imprégnez-vous des angles de caméra, des scènes spécifiques, des odeurs qui ressortent de l'écran. Réunissez tous ces éléments et exploitez-les dans vos parties.

Et comment faire pour que les joueurs utilisent aussi cette vision dans leurs descriptions? Guidez-les! Proposez-leur des éléments au fur et à mesure de leurs descriptions, complétez-les dans ce sens. Petit à petit, ce type de descriptions se fera naturellement pour eux.

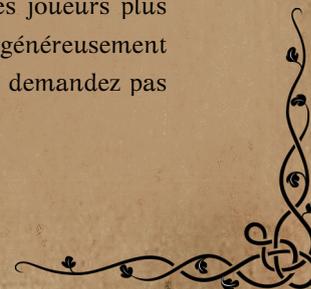
Ne cassez surtout pas le rythme! Un doute sur le système? Faites simplement comme vous le sentez, Fusina est adapté à une gestion au "feeling". Vous ne savez pas comment interpréter la gêne occasionnée par ce champ de fumée, demandez juste au joueur de noter sur leur feuille une faiblesse "fumée" qui disparaîtra dès qu'ils en seront sortis. Vous ne savez pas comment gérer l'aspect fatigue? Pareil, on fait noter une faiblesse "Fatigue", et hop, c'est réglé! Faites comme vous le sentez, sans jamais interrompre l'histoire et son déroulement, sans jamais laisser votre ambiance ou le rythme retomber.



8 Panache et Stress

Distribuer le Panache

L'objectif du Panache est d'inciter les joueurs à décrire leurs actions et à mettre en avant leurs personnages. Ce sont les descriptions qui permettront d'obtenir à table une ambiance digne des films de cape et épée. Par contre, il y a tout de même un point de vigilance : il est facile de récompenser les joueurs ayant le roleplay facile au détriment des joueurs plus timide. Au contraire, il est important de récompenser plus facilement et plus généreusement les joueurs qui ont habituellement des difficultés, mais qui font des efforts. Ne demandez pas le même niveau à tous, adaptez-vous.



De l'utilisation du Stress

Emminence, vous avez le stress à votre disposition, n'ayez pas de scrupule, utilisez-le ! N'hésitez pas particulièrement à faire des crasses qui auront un impact bien plus important et plus visible pour la scène. L'objectif du Stress n'est pas de faire souffrir vos joueurs inutilement, mais de créer de la tension. Les joueurs apprécient quand une scène est intense, quand le danger et l'imprévu est présent, mais qu'ils finissent par s'en sortir ! Essayer dans vos utilisations de créer de l'intensité dramatique !

9 La Création de Personnage

Posez des questions

La création des personnages est un moment crucial pour leur "vie" à venir en jeu. Le background des personnages n'est pas uniquement fait pour servir de décor. Il s'agit d'un ensemble de faits et d'acteurs qu'il faudra intégrer au scénario. Alors, ne laissez pas les joueurs le construire seuls.

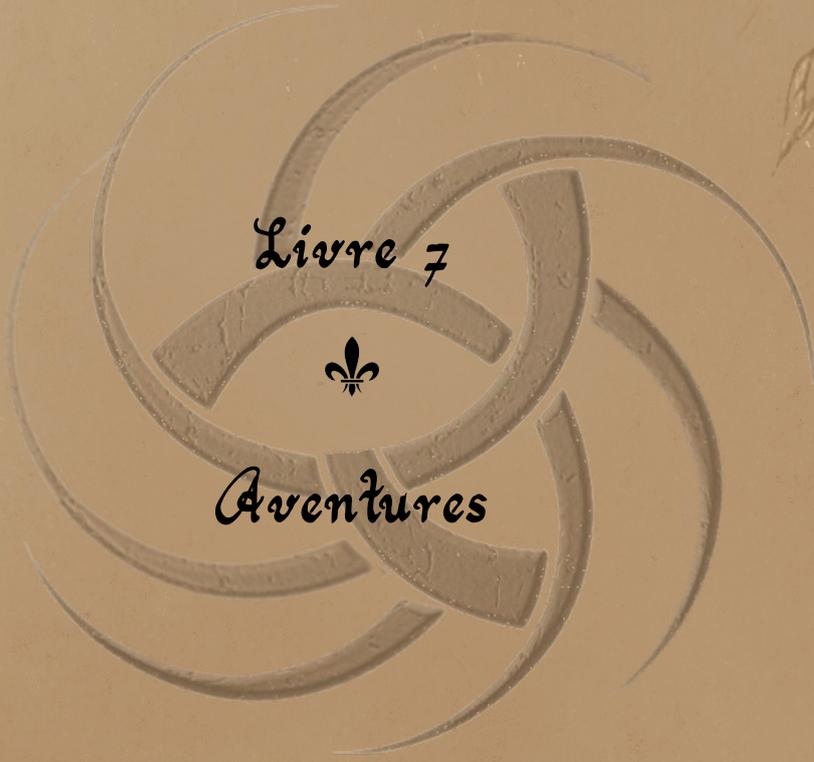
À la fin de la création des personnages, demandez successivement à chaque joueur de décrire son personnage. Et, dès que vous avez la moindre opportunité, harcelez-le de questions ! Votre but ? Faire ressortir de son background des personnages, des amis, des rivaux, des ennemis, bref, toute personne qui pourrait apparaître dans les scénarios d'une manière ou d'une autre. Certains personnages tenteront de nuire au pj, d'autres tenteront de l'aider, d'autres agiront comme des faiblesses capables d'attirer les pires ennuis au personnage, et enfin, d'autres gêneront le pj par leur simple présence, sans même réellement interagir dans le scénario.

À chaque apparition, le personnage du joueur prendra de la profondeur.

Faites-le en groupe !

Ne créez jamais les personnages de façon isolée, faites-le en groupe. Laissez les autres joueurs intervenir dans la séance de questions. Ils poseront peut-être des questions auxquelles vous n'avez pas pensé. Parfois, ils pourront lier leurs personnages par un élément commun. Ils auront des bonnes idées qu'ils pourront soumettre. Tout le monde y gagnera et vous aurez un vrai groupe de pj.

Et comment faire pour les choses que les joueurs veulent garder secret ? Aborder ces points, et uniquement ceux-ci, en solo avec le joueur. Mais évitez d'en avoir trop tout de même. Les personnages sombres et mystérieux ayant tous nombre de sombres secrets, c'est un peu surfait !



Livre 7



Aventures



La Bête du Gévaudan



Ce scénario est basé sur une histoire assez connue et maintes fois exploitée : la bête du Gévaudan. Toutefois, la connaissance que les joueurs ont de cette affaire ne les aidera que très peu. ce scénario met en effet en œuvre une force occulte et des complots autant à l'échelle Païenne, que profane. Il s'agit finalement d'un scénario typique de Mousquetaire de Sang

1 L'histoire

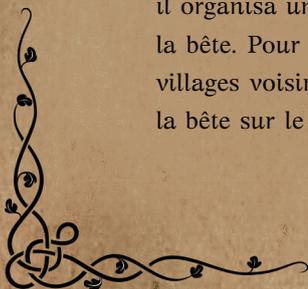
La région du Gévaudan (au sud de l'Auvergne) rencontre un grave problème : depuis plusieurs mois un bête rode et s'en prend aux personnes isolées, principalement les enfants. La bête a déjà à son actif de nombreuses victimes. Au début, les dirigeants pensaient qu'il s'agissait uniquement d'un loup. Ils envoyèrent donc en premier lieu une milice, commandée par le capitaine Duhamel, chargée d'effectuer des battues pour déloger la bête. La milice n'a rien pu faire. La forêt du Mercoire a totalement été retournée et la bête n'a pas été trouvée. Le Roi a donc décidé d'envoyer un chasseur Royal : Messire Denneval.

Toutefois, l'Ordo Sapientae vient de recevoir des rapports d'un curé local. Ses rapports sont plus inquiétants et éveillent l'intérêt de l'ordre : "La bête commande à la nature", "Deux fois plus grosse qu'un loup", "Après être tombée, deux balles dans le corps, elle s'est relevée comme si elle n'était pas blessée". L'Ordo Sapientae prévint donc le Cardinal. Celui-ci décida de l'envoi d'une équipe de Mousquetaires de Sang. Comme à son habitude, la mission est secrète. Étant donné que de nombreux yeux sont actuellement rivés sur le Gévaudan, le père Joseph insiste sur la discrétion.

2 Les intervenants

Capitaine Duhamel

Capitaine de la milice, Duhamel a été le premier à intervenir dans cette affaire. En arrivant il organisa une grande battue dans la forêt du Mercoire, jusqu'alors le lieu de vie suspecté de la bête. Pour cette battue il m'y a contribution ses soldats, mais également la population des villages voisins. La battue fut un échec! La seule conséquence de cette acte a été de rabattr la bête sur le nord du territoire.



Depuis, Duhamel siège en chef dans la cité de Saint-Chely, depuis lequel il essaye de protéger les environs. Duhamel est toutefois un incompetent notoire qui pense avant tout à son petit confort. Ce n'est pas forcément un mauvais bougre. Il est juste dénué de tous sens de l'initiative et de contentera d'obéir aux ordres, tout en s'exposant le minimum possible au danger. L'arrivée des Dennevals est pour lui une aubaine. Il est bien décidé à les laisser prendre le danger et à reporter la faute sur eux si rien n'avance. Bien sûr si les Dennevals arrivent à mettre la main sur la bête, il mettra en avant sa "formidable" assistance.

Sir Denneval

Les Denneval sont des chasseurs Royaux. Ils ont été envoyés directement par le Roi et son conseil Royal afin de mettre fin à cette histoire qui ternit la France. Ils sont deux : père et fils, toutefois pour l'instant c'est le père qui commande et qui décide, le fils ne fait que suivre et essayer d'apprendre le métier.

Imbu de lui-même, le père Denneval se sent supérieur. Il est convaincu que la bête ne lui échappera pas longtemps. Toutefois il refuse la concurrence : le Gévaudan est son terrain de chasse. Tant qu'il est en charge de traquer la bête, il refuse toute aide, voir pire, il s'arrange pour nuire aux concurrents potentiels!

Les Dennevals ont les caractéristiques suivantes :

- Physique : D8
- Mental : D4
- Social : D6
- Ame : D6
- Influence : D8
- Occupation : Chasse D8, Escrime D8, Ruiner la réputation de ses adversaires D8.
- Faiblesse : Particulièrement arrogant.
- Les Dennevals peuvent utiliser 2 points de stress par actions.



Gabriel-Florent De Choiseul, Eveque de Beaupré

Issu de la noblesse d'épée, De Choiseul est non seulement l'évêque de Beaupré, mais également le comte du Gévaudan. Il prend cette affaire très au sérieux mais aborde le problème avec l'œil d'un fervent. Suite aux meurtres répétés, l'évêque lance l'appel de Mende. Lors d'une grande messe, il appelle la population du Gévaudan au repentir. Il présente la bête comme une punition divine, et, selon lui, seul une foi inébranlable pourra les sauver.

Par son appel, il terrorise la population et joue le jeu du Culte de la Bête. Suite à la messe, les rangs du culte vont grandir rapidement : la population espère, en le vénérant, calmer le monstre.



Le Culte de Mithra

Le culte de Mithra est à l'origine de toute l'affaire : c'est lui qui a monté ce plan dont le but est de créer un nouveau culte : le culte de la bête. Il espère se servir de ce culte pour recruter du sang frais, et s'ancrer solidement dans la région. Pour l'instant le Culte veut toutefois se faire encore assez discret et n'a envoyé qu'un seul homme : Jean Chastel. Jean a l'avantage de bien connaître la région car il y a habité pendant plusieurs années.

Jean maîtrise l'air et l'animal, grâce à cela il a créé un objet, une flûte capable de produire un son que seuls les animaux peuvent entendre. Ce son réveille les instincts les plus profonds de l'animal, réveille son envie de tuer. C'est ainsi qu'il force la bête à agir et à attaquer. Grâce à la magie du vent, le son porte loin dans la région.

Jean s'est également chargé d'organiser les bases du culte de la bête. Toutefois, il a ensuite laissé ce sous-culte vivre et évoluer en autonomie.

Le Culte de la Bête

Désespérés, désarçonnés, les paysans espèrent détourner la bête de leurs enfants par tous les moyens. C'est ainsi, et sous l'influence du culte de Mithra, que va naître le culte de la bête. Au début le culte va se développer autour de la forêt de Mercoire et principalement dans les villages non loin de Chateauneuf de Randon. Le culte va commencer par vénérer la bête, lui dresser des effigies discrètes dans des endroits reculés. Puis il va sombrer peu à peu dans la déchéance. Des sacrifices animaux vont commencer, suivis par des sacrifices humains : le sacrifice de ceux qui ont échappé à la bête.

Le culte de la bête se réunit dans différents lieux de culte païens qui ont été réhabilités pour l'occasion. La région en est rempli, principalement dans les zones reculées, loin des villes. Le principal lieu de culte se trouve dans la forêt de Mercoire, il s'agit de vieilles ruines autrefois dédiées au dieu Cornu. En examinant ses ruines, on peut toutefois repérer des fresques qui ont l'air de raconter l'histoire de la bête : ce n'est pas la première fois qu'elle apparaît.

Antoine de Beauterre

Officiellement, Antoine de Beauterre est un porte-arquebuse du roi. Il vient dans la région en renfort et compte prêter son assistance aux Denneval. Il comprend très vite que les deux chasseurs ne veulent pas de son aide et décide de faire cavalier seul, à son grand damn.

Officieusement, Antoine est un Questeur de Métal, un enquêteur envoyé par le Conseil pour comprendre les tenants de cette affaire et arrêter l'être magique à l'origine du problème (pas la bête, le vrai responsable). Pour lui la bête est seulement un outil permettant d'accéder au vrai responsable, il n'est pas là pour sauver la population.

Antoine n'a aucune connaissance sur les Mousquetaires de Sang. S'il les voit user de magie, il est tout à fait probable qu'il croit que les joueurs sont les véritables responsables.



- Physique : D8
- Mental : D6
- Social : D4
- Ame : D8
- Influence : D6
- Occupation : Arquebuse et Armes à Feu D10, Escrime D8, Magie minéral D8.
- Faiblesse : Fera tout pour garder la magie cachée.
- Antoine de Beauterre peut utiliser 2 points de stress par actions.

La bête

La dernière force en présence, et non des moindres, est la bête. La bête est une créature vivant depuis des siècles, fruit de la magie animal et végétal. Il s'agit d'un énorme loup, recouvert de lierre. Le lierre le couvrant lui constitue non seulement une armure, mais peut également s'animer pour attraper ses proies. La bête n'a pas d'objectif en elle-même. Elle était plongée dans un très long sommeil et en a été réveillée par Jean. Elle veut juste se nourrir et survivre.



FIGURE 1.1 – La bête du Gévaudan

Malheureusement la musique créée par Jean la plonge dans une transe meurtrière dans laquelle elle ne se contrôle plus. Livrée à elle même, elle tuerait sûrement un paysan de temps à autre, mais pas à un tel rythme.

La bête est souvent accompagnée de deux loups, formant une sorte de petite meute.

La bête doit être considéré comme deux créatures distinctes : la bête, et l'amas de végétal qui l'accompagne.

La bête possède les caractéristiques suivantes :

- Physique : D10, Instinct : D6, Tenacité : D8
- Occupation : Chasse D10, Prendre par surprise D10, Courses D8. Faiblesse : Phobie du feu.
- La bête peut dépenser 2 points de stress par action.
- La bête est doté d'une carapace végétale lui offrant une protection de 4 points. Elle est hors combat après 2 blessures graves.

Le végétal qui l'accompagne à les caractéristiques suivantes :

- Physique : D8, Instinct : D4, Tenacité : D6
- Occupation : Protéger la bête : D8, Faire chuter ses cibles : D6. Faiblesse : Brûle facilement au feu.
- Le végétal peut dépenser 1 point de stress par action.



Les loups qui l'accompagnent sont à considérer comme des sbires possédants les caractéristiques suivantes :

- Physique : D8, Instinct : D6, Tenacité : D6
- Occupation : Chasse D8.

3 Exemple de scènes

Duel avec Denneval

Nul doute que les joueurs vont être amenés à rencontrer messires Denneval, père et fils. Le père ne supporte pas la concurrence, il veut l'exclusivité dans la chasse à la bête. Si les joueurs l'abordent un peu trop ouvertement, il va vite leur faire comprendre ce point. De plus, c'est un homme arrogant et sûr de lui. Nul doute que les personnages joueurs ne supporteront pas de se faire prendre de haut. Son sens de la répartie pourra très vite mener à une issue guerrière : un duel. Les duels sont strictement interdits en France, mais si loin de la capitale personne n'ira essayer de faire respecter ce décret déjà fort impopulaire à Paris.

Un très bon endroit où faire se dérouler cette scène dans la ville de Saint-Chely, chez l'aubergiste Grassal. Les Dennevals y seront pour se reposer et profiteront de l'aimable hospitalité de Duhamel. Celui-ci essaiera bien de tempérer les joueurs mais le fera avec toute son inefficacité habituelle. Le duel aura lieu dès le défi accepté, devant l'auberge. Sir Denneval n'insiste pas pour avoir des témoins, mais si les joueurs le demandent son fils et un soldat feront très bien l'affaire. Il s'agira bien sûr d'un duel au premier sang. Denneval n'est pas un mauvais bretteur (en caractéristique D8 + D8 en escrime) mais un personnage entraîné devrait savoir lui tenir tête.

Bien sûr le duel sera autant physique, que social. Denneval essaiera d'humilier (Social D6 + Humilier ses adversaires à D8) son adversaire. Il espère ainsi lui faire perdre toutes crédibilités aux yeux des soldats, mais aussi du bas peuple.

Si Denneval perd, il en gardera rancœur et jouera de mauvais tours aux personnages (attaque de brigand). S'il gagne il exigera que le personnage ne paraisse plus jamais devant lui et oublie la bête car "un impudent tel que le personnage ne saura être autre chose que de la nourriture pour chien".

Attaque de brigands

Des brigands portant des masques de loups attaquent les personnages. Les brigands veulent visiblement plus faire peur au personnage, que réellement les détrousser. Ils agissent par l'intermédiaire d'une embuscade bien montée, profitant du couvert de la végétation pour prendre les joueurs par surprise. Dès que les personnages prendront l'avantage contre eux, les brigands tenteront de fuir. Ce groupe a en réalité été envoyé par les Dennevals. Celui-ci espère que la rencontre avec les brigands leurs fassent fuir la région...

Si Denneval a été vaincu en duel par un personnage avant cette scène, les brigands seront toutefois sûrement plus belliqueux, cherchant à blesser et à venger leur employeur. Un brigand capturé parlera très facilement. Il ne connaît toutefois pas leurs employeurs, seul le chef sait qui les paye. Le chef pourra décrire Denneval sans toutefois donner explicitement son nom.

Les brigands doivent être gérés comme un groupe de sbires accompagné d'un lieutenant (le chef). Le groupe est habitué à agir ensemble depuis plusieurs années. Ils ont les caractéristiques suivantes :

- Physique : D8
- Ame : D6
- Social : D6
- Intellect : D4
- Influence : D4

La vieille Mendi

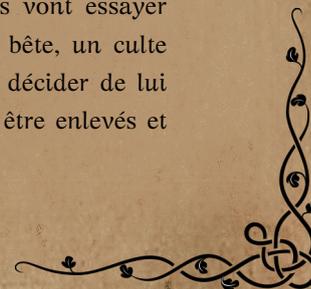
La vieille Mendi est une sorcière-rebouteuse vivant dans la forêt de la Tenazeyre. Les villageois la craignent et l'évite autant que possible. Toutefois en dernier recours les villageois font appel à ces services et ses remèdes s'avèrent souvent "miraculeux" (à quelques exceptions près). Pour ces services, la vieille Mendi exige un cadeau. Si le cadeau n'est pas assez important elle jettera les personnages et leur interdira de revenir la voir, prenant l'offre des personnages comme une offense. Bien sûr, Mendi a une réputation d'excentrique capable d'apprécier une babiole sans valeur et de rejeter un cadeau bien plus précieux. En réalité Mendi privilégie les cadeaux qui ont un réel lien avec la personne qui lui rend visite (de la nourriture d'un fermier, un bijou de famille, ...) mais rejettera les cadeaux que l'offrant juge "négligeable" (une bourse d'or de la part d'un très riche, du vin de la part de quelqu'un qui déteste l'alcool, ...).

La vieille Mendi pourra apprendre beaucoup de chose au personnage. Non seulement elle connaît la forêt, ses arbres, ses plantes, et ses animaux, mais elle l'a ressent. Elle ressent la bête, elle ressent son réveil et sa fureur... Mais surtout elle ressent que la bête est souvent forcé au meurtre. Mendi est capable d'entendre la musique qui contrôle la bête. Elle pourra également fournir aux personnages un étrange breuvage qui leur donnera la faculté de l'entendre (mais qui les soumettras à l'influence de celle-ci!). Un breuvage à double tranchants mais très précieux...

La vieille Mendi doit être joué comme une sorcière excentrique, qui semble se parler à elle-même et parler à voix haute à la forêt. Elle semble également avoir un don pour connaître les gens sans qu'il n'ait dit le moindre mot.

Messe noire

Effrayé, voyant que leurs prières à l'Église ne servent à rien, les paysans vont essayer d'apaiser la bête par d'autre moyen. C'est ainsi que va se crée le culte de la bête, un culte d'hommes et de femmes vénérant la créature. Pire que cela, ils vont très vite décider de lui offrir un sacrifice : le corps de ceux qui lui ont échappés. Les survivants vont être enlevés et



emmenés dans la forêt de Mercoire. Là-bas se dresse un vieux lieu de culte païen. Les joueurs vont sans doute chercher à parler aux survivants! Sauront-ils remonter la trace et arriver à temps pour empêcher le sombre rituel?

Le garçon à la flûte

Au moment où Jean Chastel aura l'impression d'être réellement traqué, il va essayer d'amener les personnages vers une fausse piste. Pour cela il va enchanter une flûte pour qu'elle produise le même effet que sa propre magie, avec un contrôle toutefois moindre. La flûte va enrager la bête et la forcer à être agressive. Il remet (indirectement) la flûte à un jeune berger. Celui-ci l'emmène pour s'entraîner pendant qu'il s'occupe des moutons.

Comment les joueurs vont-ils réagir?

Intrigue au Châtelet



Ce scénario est une enquête mêlant les personnages à la politique Parisienne. Les forces occultes œuvrent dans l'ombre pour placer leurs pions. Les joueurs vont posséder une très grande latitude. L'issue du scénario sera lourde de conséquence pour les différentes forces occultes de Paris.

1 L'histoire

Un des gardes de la prévôté est retrouvé mort à quelques rues à peine du Châtelet, visiblement transpercé par une lame. Plusieurs marques de brûlures légères sont visibles dans son cou. Sur le dos de la victime, d'étrange symbole kabbalistique ont été gravé au fer rouge.

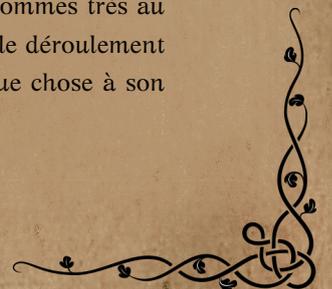
La dernière personne qui l'a vu est De Chastier, le magistrat qui gouverne la prison du Châtelet. Le prévôt, Le Séguier, décide de mettre ses meilleurs hommes sur l'enquête. L'ordo décide de lancer également une enquête et envoie l'équipe de mousquetaires.

Les personnages vont se retrouver plonger au milieu d'un conflit entre deux ordres occultes assez puissant : les Questeurs et le Culte de Mithra. Ils devront enquêter en toutes discrétions s'ils ne veulent pas attirer l'attention des enquêteurs de la prévôté. Ils seront enfin amené devant un dilemme complexe concernant ce qu'il faut faire.

2 Les intervenants

Le Séguier

Pierre le Séguier est le prévôt de Paris. Il prend l'assassinat de l'un de ces hommes très au sérieux. Il a dépêché son meilleur enquêteur sur l'affaire mais garde un œil sur le déroulement de l'enquête. Il prendra l'affaire en main avec une main de fer s'il arrive quelque chose à son homme, ou s'il a de réel soupçon sur De Chastier.



Charles de Varennes

Charles est un ancien mousquetaire qui est aujourd'hui au service de la prévôté. On le charge de toutes les enquêtes délicates ou réellement importante. Aujourd'hui il commence à comprendre que ces choses se trament dans l'ombre et soupçonne fortement l'existence de la magie. Il n'a toutefois aucune preuve et n'en a parlé à personne. Charles à un grand sens de la justice. Selon leurs actes les personnages peuvent s'en faire un très bon allié, ou leur pire ennemi.

De Chastier

De Chastier est l'actuel lieutenant en charge de la prison du Châtelet. Sa réputation le dit particulièrement ferme vis-à-vis de ces prisonniers. Il y a une raison à cela : De Chastier est en réalité une créature païenne qui fait partie des Questeurs. De nombreux partisan du culte de Mithra sont dans ces prisons et il fait tout pour les y maintenir.

De Chastier à très bien compris que c'est lui que l'on visait, il va essayer de garantir sa sécurité tout en débusquant ces assassins. Il n'a toutefois aucun intérêt à ce que Charles ne s'intéressent trop à lui.



Isaac de Laffemas

Aujourd'hui, Isaac est un lieutenant de justice réputé pour avoir maté plusieurs révoltes de manière ferme. Il a notamment pris en charge plusieurs procès assez infâme et fut qualifié de vir bonus strangulandi peritus, de maître étrangleur. Soutenu par Richelieu, il est promis à une grande carrière. Isaac soutient activement le projet de renforcement du pouvoir royal.

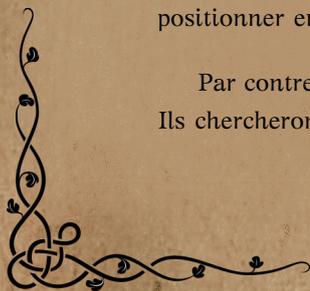
Ancien comédien, c'est un homme doué pour la parole et les grands discours. Il sait faire preuve de tact quand il le faut, et faire preuve de fermeté quand le moment est venu.

Il interviendra dans ce scénario si De Chastier est assassiné. Il prendra alors part aux différentes intrigues visant à prendre la succession du défunt.

Gabriel Nicolas de la Reynie

Gabriel Nicolas de la Reynie est actuellement lieutenant civil. Il s'occupe d'affaire sans grand intérêt dans l'organisation de la ville. Il aspire toutefois à de plus haute fonctions, principalement poussé par son protecteur et amis : le duc d'Orléans. Même s'il essaiera de se positionner en successeur potentiel, c'est un homme faible qui ne fera pas grand-chose.

Par contre, dès qu'il entendra parler de tout ça, le secret du Roi s'intéressera à cette affaire. Ils chercheront un moyen d'écartier Laffemas de la succession.



La Hyène

La hyène est un meneur d'homme. Il dirige un groupe de brigands indépendant de toutes cour des miracles. Ils sont solidement implantés dans les bas quartier de Paris où ils sont de nombreux soutiens et amis. Les hommes de ce bande ne sont pas de grand guerrier, mais ils obéissent à la hyène sans hésitation et comme un seul homme.

La Hyène est, lui, un homme intelligent et subtil. Il sait planifier un plan et agir au bon moment. Il n'hésite pas, s'il se sent en difficulté, à abandonner temporairement pour revenir quand son adversaire aura abaissé sa garde. On l'a payé pour assassiner De Chastier, et il compte bien y arriver.

3 Exemple de scènes

Visite du corps

Les personnages voudront sûrement voir le corps du gardes et ces fameuses marques kabbalistique. Ils peuvent essayer d'utiliser leur influence pour voir le corps, mais cela attirera sans nul doute l'attention de la garde sur eux. S'ils veulent y aller en douce, ils vont devoir pénétrer dans la morgue du châtelet sous les yeux d'un bataillon entier d'homme.

Combats armées

Durant leur investigation, les personnages vont débarquer en plein milieu d'une confrontation entre la Hyène et ses hommes et De Chastier. Comment vont-ils intervenir? Vont-ils utiliser leur magie ou rester discret sur le sujet? Vont-ils se contenter d'aider De Chastier (qui va principalement chercher à fuir) où vont-ils essayer de le capturer également. . .



Synopsis



Cette section présente différents résumés de scénario. Ces idées fournissent une base d'aventures que le MJ peut exploiter pour créer ses propres scénarios et histoires.

1 Le réveil du primitif

Il y a une chose que les créatures païennes craignent plus que tout : la corruption, cette force qui les rongent peu à peu et qui peut les faire retomber dans la plus grande sauvagerie. La magie domine alors l'être. Mais le culte des primitifs pensent qu'il s'agit en réalité de la forme ultime, de l'étape finale d'un long cheminement spirituel amenant l'être à un état supérieur. Ce culte vénère les primitifs et recherchent leur propre élévation.

Le culte des primitifs a découvert l'existence d'une pierre d'âme. Cet pierre contient l'esprit d'une créature d'air et de feu qui fut enfermé autrefois. Ils ont découvert un moyen de la libéré et d'insuffler l'âme dans un nouveau corps. Ils ont pour cela déclenché le processus mais celui-ci va être assez long. L'esprit nécessite un corps et ils ont choisi le corps d'une jeune noble pour cela. Corrompu par la bête, la noble va avoir plusieurs crises. Durant ces crises elle va s'en prendre à des enfants et les massacrer.

Les mousquetaires vont-ils être assez rapide pour empêcher le réveil du monstre ?

2 Un sauvage dans Paris!

Des esclaves du nouveau monde arrive dans Paris! La grande place est occupé par le marché aux esclaves. L'événement attire pas mal de gens. Malheureusement, un imprévu est vite arrivé... Les esclaves se révoltent et tentent de s'échapper. Les gardes de la place matte assez vite la rébellion, mais plusieurs esclaves ont réussi à fuir.

L'un d'eux est un chaman qui s'était laissé capturé. Il vient récupérer un artefact sacré qui a été volée à son peuple par les conquérants. Il est prêt à tout pour cela! Que vont faire les personnages? S'opposer au chaman ou, au contraire, l'aider dans sa quête...



3 Commanderie germanique

Des documents portant le sceau de l'ordre se retrouve en circulation à Paris. L'ordo arrive à les récupérer. Ces documents viennent d'une commanderie germanique qui ne donne plus de signe de vie! Les documents parlent d'une grande sources de pouvoir

Une équipe de mousquetaire est envoyé en Allemagne enquêter sur la commanderie et voir ce qu'il s'est passé. Sur place ils pourront se rendre compte qu'une expérience de l'ordre à mal tourner et que les moines sont sous le "contrôle" d'une créature magique.

Au niveau de la fameuse sources de pouvoir, l'ordo à découvert une pierre qui canalise la magie (au prix d'une certaine instabilité à son utilisation).

4 Le vol du Phénix

Cela fait des années que Areva, la reine Phénix, a été vaincu. Elle croupit enfermé depuis tout ce temps dans un endroit inconnu. La secte du feu la cherche et n'a pas perdu espoir. Aujourd'hui, ils ont une piste. Elle serait retenue prisonnière dans les catacombes par un puissant enchantement. La secte pense que le culte de Mithra a les objets qui permettraient de rompre le rituel. Une guerre éclate entre les deux factions.

Les mousquetaires vont il s'en mêlée? Vont-ils empêcher la secte de libéré l'un des êtres les plus destructeurs qui a foulé la surface du monde.



5 Soupçon dans la haute noblesse

Des soupçons pèse sur le comte de Saint Germain. A-t-il rejoint le culte d'une créature païenne? Le Cardinal ne peut tolérer qu'un homme aussi haut placé soit lié à l'occulte, toutefois il doit agit avec finesse avec un membre de la haute noblesse. Il n'est pas question de crée un scandale.

Le Cardinal décide alors d'envoyer une équipe de mousquetaires enquêter dans la plus grande discrétion. Que vont-ils découvrir? Comment vont-ils gérer la situation et empêcher le comte et ses alliés de nuire à la France?

