

Scénario pour les Lames du Cardinal

Le Temps des souvenirs

Préambule

Cette quête est destinée à une équipe de 2 à 4 Lames et fait suite au scénario "En eaux troubles". Elle permettra aux joueurs de rencontrer pour la première fois des membres de la Loge Errante, une loge draconique particulière de mon invention qui sévit un peu partout en Europe et qui pourra devenir un antagoniste récurrent. Ils seront également directement confrontés aux effets de la magie draconique issue d'un artefact.

La feuille de personnage du PNJ Martin Boissombre est donnée en Annexe 1 de ce scénario. Si vous l'aviez déjà intégré à votre équipe pour d'autres scénarios, pensez à répartir les points d'EXP qu'il y a gagné avant de commencer la partie.

Je ne suis pas la construction classique d'une mission des Lames pour des raisons de préférences personnelles. Libre à vous de réorganiser les informations dans le schéma consacré "Lieux – Ouverture – Intrigue – Option".

Complexité	Fond de l'histoire			Forme de l'histoire	
	Intrigue	Antagoniste	Décor	Course-pours.	Malice
1. Minimum				X	
2. Moyenne					X
3. Marquante			X		
4. Importance	X				
5. Grandiose		X			

Ce scénario a été tiré aléatoirement grâce au livret "Arcanes – Générateur de présages".

Il s'agit d'une mission Sentencieuse ou Décisive.

Les cartes ayant été tirées sont indiquées en italique au début de chaque partie concernée (Introduction, Acte 1, Acte 2 et Final)

Fil rouge :

- L'Horloger des chimères
- La Danseuse à l'épée
- L'Architecte des Mondes

Un artisan génial désire utiliser une oeuvre d'art maudite

Résumé pour le Maître du Jeu :

La Loge Errante, loge draconique atypique connue pour sévir aux quatre coins de l'Europe, a mis la main sur un artéfact draconique connu sous le nom d'Horloge des regrets (se présentant sous l'apparence d'une magnifique pendule ouvragée) lors d'un passage en Angleterre. Voyant là une chance à ne pas laisser passer, ils tentent de la faire entrer à la Cour de France. Ils l'offrent donc au garde des Sceaux, Pierre Séguier, mais en l'ayant préalablement légèrement abîmée. L'agente Dulcinea s'est faite passer pour une collègue en voyage auprès du meilleur horloger de Paris, certaine de pouvoir ainsi accéder à l'artéfact lors de sa réparation et pouvoir ainsi activer sa magie avant de la rendre au malheureux propriétaire.

Afin que les premiers effets n'attirent pas immédiatement l'attention, un second agent, Légion, maître du déguisement, se laisse capturer et va alors se débrouiller pour attirer tous les regards sur lui. Ainsi, les personnes susceptibles de réaliser qu'il y a de la magie draconique à l'oeuvre auront l'attention ailleurs, au moins pendant un temps.

Deux choses viendront contrecarrer ce plan : premièrement, un membre des gardes noirs anglais, Arthur de Westminster, a suivi la trace de l'artéfact jusqu'à Paris et est bien décidé à mettre la main dessus avant qu'il ait pu nuire. Ayant ignoré un ordre direct de ses supérieurs pour continuer la traque outre-manche, l'homme est bien décidé à réussir.

Deuxièmement, c'est au cardinal Mazarin, notoirement ami des arts, que le garde des Sceaux a demandé conseil pour savoir où faire réparer l'Horloge, et, par instinct ou parce qu'un détail l'aura rendu soupçonneux, c'est aux Lames qu'il va confier le transport de l'objet.

Rivière draconique

- L'Horloger des chimères
- La Danseuse à l'épée
- L'Architecte des Mondes

Introduction

7 souffle ; Dame sang

Lieu : Paris – Le Grand Châtelet – début août

Un agent étranger soupçonné d'agir pour le compte de la Griffe Noire a été arrêté et mis au secret au Grand Châtelet. Sur faveur spéciale de la Mère supérieure des Châtelaines, le Cardinal a été autorisé à envoyer son propre expert, **Pierre Teyssier**, pour jauger un peu mieux le personnage. Mais hors de question de l'envoyer sans une garde appropriée : les Lames sont donc envoyées pour veiller sur ce sympathique savant.

Le problème, c'est que l'agent, qui a d'ailleurs refusé de donner son nom, a été grandement sous-estimé par les geôliers – l'homme ayant bénéficié de la part de ses pairs d'un rituel de dissimulation. Le prisonnier a explosé en mouvement au moment où on l'a fait sortir de sa cellule, assommant l'un des gardes et volant son arme. L'homme est donc désormais armé et en fuite dans le châtelet.

Note au MJ :

Le prisonnier est le principal espion et maître du déguisement de la Loge Errante. Son nom de code est **Légion**. Vous avez sa feuille résumée en annexe 2. Il s'est volontairement laissé capturer pour attirer sur lui l'attention et ainsi laisser davantage de marge de manoeuvre à sa collègue **Dulcinea**.

Légion a plusieurs plans en réserve, dont l'ultime serait de se laisser reprendre pour mieux filer plus tard. Mais il a commencé simple – pour lui – en se cachant le temps que les recherches s'éloignent, avant de revenir discrètement vers le garde assommé et de prendre ses effets. Une fois déguisé, il peut envoyer des informations contradictoires à ses "collègues" pour semer la zizanie. Enfin, il va s'efforcer de sortir en prenant la grande porte, sous prétexte de vérifier dehors.

Pour sortir, le prisonnier en cavale devra passer par l'endroit où attendent les Lames et Teyssier. Et même s'il est redoutable en déguisement, il subsiste quelques traces de sang sur l'uniforme emprunté qui pourraient éveiller les soupçons (**Vigilance** niveau **Dramatique** (4) pour les repérer dans le feu de l'action). S'il est démasqué, il est alors possible pour **Légion** de prendre **Pierre Teyssier** en otage – les Lames ont intérêt à bien surveiller leur protégé. Par contre, **Légion** ne s'encombrera pas d'un poids mort et relâchera le savant une fois à l'extérieur. Pourquoi ne pas le tuer ? Impossible à dire.

Une fois dehors – s'il y arrive – **Légion** plantera une bise sur la joue du savant et lui lancera un clin d'oeil avant de disparaître dans la foule, purement et simplement, en s'exclamant : "Le spectacle doit continuer !". **Légion** ne veut toutefois pas montrer toute l'étendue de ses talents et n'hésitera pas à lâcher son arme et à lever les mains en soupirant théâtralement "Assez, je me rends !" s'il se retrouve face à une résistance suffisante. Il sera alors renvoyé en cellule... d'où il s'échappera encore, plus tard dans ce scénario.

***Note au MJ :** Et pendant ce temps, l'Horloge des Regrets passe tranquillement par le Palais Cardinal, où l'on constate qu'elle a été abîmée. Mazarin, notoirement ami des Arts, est mandé pour conseil sur qui charger de la réparer...*

Acte 1 – Scène 1

1 griffe ; 5 écaille ; 5 souffle ; 6 écaille ; 5 griffe

Lieu : Chevry - Château

Note au MJ – Yann à Chevry : Le petit Yann, jeune sang-mêlé confié aux Lames par Saint-Lucq à la fin du précédent scénario, se fait difficilement à sa nouvelle vie. S'il se présente à ses leçons, il n'essaie pas spécialement de s'intégrer à la maisonnée et fait même tout le contraire : il se met ostensiblement à l'écart, répond par monosyllabes – quand il répond – et se débrouille pour disparaître de longues heures. Comble de tout, les animaux semblent l'avoir pris en grippe dans leur ensemble, Maréchal y compris. Une scène possible sur laquelle les Lames peuvent tomber est Yann acculé dans un coin, cherchant à se défendre contre un dragonnet furieux qui l'attaque. Bon courage pour attraper la bestiole... Toutefois, il semble bon gré mal gré nouer des liens avec Martin – qui ne ménage pas ses efforts pour tâcher d'intégrer le jeune garçon. On peut parfois les voir discuter en breton entre eux.

Les Nouvelles Lames retrouvent **Laincourt** à Chevry, et c'est le capitaine des Lames qui va demander à ses subordonnés de se charger d'amener une caisse chez un artisan rive gauche. Il précise qu'il s'agit une demande de son Eminence, et que l'artisan a été prévenu. Ils devront ramener la caisse ensuite directement au palais Cardinal. Il aura toutefois besoin qu'une des Lames se rende au jardin des plantes pour y voir un informateur (voir Acte 1, Scène 2b).

Acte 1 – Scène 2a

Lieu : Paris – Quartier des artisans

En chemin vers l'atelier de l'artisan, des brigands vont repérer l'alléchante boîte... et se décider à la voler sur le chemin du retour.

Chez l'artisan, qui s'avère être un horloger, **maître Félix Domont** (cheveu sur la langue) est ravi de venir en aide à son Eminence et examine l'horloge toute affaire cessante. L'artisan avait en visite une consoeur, dont les Lames font la connaissance : **Geneviève** Cusin, d'une famille d'horlogers genevois, une femme ravissante à l'opulente chevelure rousse.

Note au MJ :

La soi-disant horlogère Geneviève est en fait **Dulcinea**, de la Loge Errante. C'est pour éloigner les regards d'elle que Légion s'est laissé capturer. Vous avez sa feuille résumée en annexe 2.

Après avoir admiré le travail de décoration, Geneviève fait remarquer qu'il s'agit d'un beau cadeau pour un érudit. Une réplique de l'Horloge du Sage, qui apparaît dans un conte plutôt connu parmi les horlogers. Réplique pas tout à fait exacte toutefois, car le sablier, sur le côté, est peint, il ne risque pas de tourner.

La demoiselle se fait un plaisir de raconter le conte lié à cette horloge si on le lui demande. Toutefois, elle va en donner une version erronée – ce que Félix Domont, à la fois très occupé par son ouvrage et sous le charme de sa consoeur, ne va pas relever. Vous avez le conte en annexe 3a.

La réparation se termine après la fin du conte. A peine quelques rouages qui étaient sortis de leur axe. Alors que l'artisan croit que son Eminence a oublié de donner la clef, Geneviève semble la

sortir de la caisse – elle vient d'utiliser sa compétence Duperie – et met en marche le mécanisme.

Note au MJ :

A partir de ce moment, la magie draconique de l'objet se met à agir. Vous avez ses caractéristiques dans l'annexe 4.

Chaque lame présente doit réussir un test de **Volonté Très difficile (3)** pour y résister. Faites effectuer les tests sans préciser pourquoi, et emmenez à l'écart ceux qui auront succombé au sortilège (ou faites sortir ceux qui ont résisté, au choix).

Attention, ceux qui ont comme arcane béni l'Alchimiste des Ombres réussissent l'épreuve automatiquement, mais je conseille de leur faire faire le test tout de même pour brouiller les pistes.

Expliquez donc ensuite à vos joueurs ayant raté le test que leurs personnages sont désormais sous l'influence d'un sort draconique, et demandez-leur quel est le plus grand regret de leur personnage – à noter qu'il n'y a pas forcément besoin que cela soit aussi tragique qu'un amour perdu ou un enfant abandonné, mais il faut que cela ait marqué profondément le personnage. Au MJ de décider ensuite de la mise en scène.

Note au MJ 2 – Martin Boissombre :

Pour ceux qui utilisent le personnage de **Martin Boissombre**, vous pouvez décider qu'il rate automatiquement ce premier test afin de pouvoir mettre en scène les effets de l'artefact même si toutes les autres Lames s'avèrent avoir une volonté de fer !

Le plus grand regret de Martin est un amour perdu. Elle s'appelait **Blanche**, et leurs sentiments étaient réciproques. Mais le destin en a voulu autrement : Blanche a dû épouser au final le frère aîné de Martin, Renaud, par décision des parents de Blanche et des siens. Comme d'habitude, Martin restera extrêmement évasif sur les détails de son passé, refusant de donner le nom complet de Blanche par exemple, ou d'expliquer pourquoi le mariage a été décidé par les parents.

Sous l'influence de l'Horloge, Martin va donc se mettre à voir Blanche partout. D'abord de loin, dans la foule (ce qui passe pour une méprise bien compréhensible), puis, au fur et à mesure que l'affliction s'aggrave, il la verra de manière de plus en plus distincte, jusqu'à avoir la certitude de l'avoir devant lui. Il pourra également voir son frère Renaud à partir du niveau d'affliction 2, et pourrait alors avoir avec lui une violente dispute – en breton – alors que les autres ne voient strictement rien...

Trois voleurs (profil d'adversaire "Petit malfrat" : Att 1, Def 0, Ténacité 1) se sont dissimulés dans la foule du quartier des artisans et attendent le retour des Lames de pied ferme. Pour les repérer, **Vigilance très difficile (3)**. Si raté, la caisse est volée et ensuite s'engage la course-poursuite, direction le jardin des plantes. Si réussi, il va falloir se battre en se débrouillant pour éviter que la caisse soit trop malmenée.

Les malandrins, de la Cour des Miracles de Sainte-Catherine, ont rendez-vous avec leurs complices derrière le Jardin des Plantes. Sauf que lesdits complices ne les ont visiblement pas attendus, car personne ne se trouve au rendez-vous. Les voleurs de caisse laisseront donc leur bien mal acquis sur place en voyant cela, se disant – à juste titre – que ça sent le roussi et que mieux vaut filer rapidement. Donc, quel que soit l'enchaînement d'événements qui y mène, après une poursuite ou après avoir arraché le lieu de leur rendez-vous à des malfrats maîtrisés, les Lames et leur caisse se retrouvent non loin de l'endroit où s'est rendu leur camarade. Et comme l'union fait la force...

Une fois l'équipe réunie, une pluie battante se met à tomber.

Acte 1 – Scène 2b

Lieu : Paris – Jardin des plantes

La Lame désignée pour cette mission se retrouve au jardin des plantes, muni d'une description de l'informateur et du point de rendez-vous. L'homme qui se présente est petit, nerveux, le cheveu rare, et les doigts tachés d'encre ; il s'agit d'un petit artisan-imprimeur nommé **Phil l'Herbier**. Même s'il est jugé sûr par Laincourt, il ne connaît aucune des Lames et est peureux de nature ; faire parler le petit homme ne sera donc pas aisé. **Persuasion** ou **Investigation Très difficile, ténacité 3**. Il finit par avouer avoir effectivement entendu parler d'une "dizaine d'hommes" qui fouillaient en ville ces deux dernières semaines. Ils sont venus s'informer auprès de lui car il fournit les secrétaires de la plupart des nobles.

Phil peut donner les informations suivantes :

- Ces hommes se renseignaient sur à peu près tout et n'importe quel événement mondain à venir, principalement ceux de l'entourage de la Reine-Mère.
- De manière beaucoup plus discrète, mais visible pour quelqu'un d'attaché aux détails comme l'Herbier, ils ont aussi posé quelques questions sur les passions des hôtes. Ils semblaient particulièrement intéressés par ceux qui sont férus d'Art.

Note au MJ

Il n'y a – heureusement – pas actuellement à Paris une dizaine d'homme préparant un mauvais coup visant la Reine-mère lors d'un événement mondain.

En fait, il s'agissait à chaque fois de **Légion**, sous des déguisements différents. Autant dire que le maître espion s'est amusé comme un petit fou. Son but était de repérer qui serait la meilleure cible pour l'Horloge des Regrets, tout en envoyant d'éventuels enquêteurs sur une fausse piste.

Une fois les informations obtenues, Phil l'Herbier filera dès qu'on lui aura remis sa récompense – une petite bourse aura été remise à l'avance à la Lame par le capitaine Laincourt.

La Lame pourra avec surprise voir ses camarades venir la rejoindre, ayant avec eux la caisse de l'horloge, tandis qu'une pluie battante commence à s'abattre.

Acte 2 – Scène 1

Wyvern de sang ; 2 de griffe ; Dame d'écaille ; 6 de souffle ; wyverne d'écaille

Lieu : Paris

Le Jardin des Plantes se vidant de ses visiteurs à cause de la pluie, les Lames auront naturellement envie de retourner à Chevry se mettre au sec.

Mais un homme leur barre la route près de la sortie. Habillé de noir des pieds à la tête, l'épée à la main, il les sommera de lui confier l'Horloge, par les armes s'il le faut. Détail qui pourra éveiller l'intérêt des Lames : l'homme a un fort accent anglais, et ses propos peuvent laisser entendre que l'Horloge n'est pas un simple objet d'art, mais qu'elle a un effet sur ceux qui l'entourent.

Il s'agit d'**Arthur of Westminster** (Mousquetaire/Fine lame). Il lui manque la demi-cuirasse, mais c'est un Garde noir – de la branche anglaise, pratiquement clandestine. Il traque l'Horloge depuis Londres – mais, contrairement à ce qu'il dira, il le fait sans l'aval de ses supérieurs. Un papier sur lui peut le prouver si d'aventure les Lames en venaient à le tuer (annexe 5).

Les Lames peuvent décider de se battre, mais il est également possible de discuter **Persuasion Très difficile (2)**, **Ténacité 3** pour faire comprendre à Arthur qu'ils sont tous du même côté. Une fois convaincu, le garde noir expliquera alors à ses nouveaux alliés la véritable nature de l'Horloge, et il pourra également leur raconter la véritable légende liée à cet artefact (annexe 3b).

S'ils décident de se battre, qu'ils aient maîtrisé Arthur ou qu'il ait été tué, les Lames auront un souci à leur sortie du Jardin des Plantes : des Mousquetaires les entourent, et alors retentit le cri de "Ce sont eux, messieurs ! Ils se sont battus en duel, je les ai vus !". C'est un homme en uniforme de milice qui crie ainsi, et cet homme ne dit rien aux Lames jusqu'à ce qu'il leur fasse un clin d'oeil et leur lance un baiser avant de disparaître dans la foule. (Légion s'amuse encore une fois comme un petit fou) Les Lames seront donc emmenées, avec leur boîte, au quartier général des Mousquetaires... convaincre les Mousquetaires de les relâcher (**Persuasion ou Duperie Dramatique 3, Résistante 3, Autorité** ne sert qu'à braquer les Mousquetaires) mettront les talents des Lames à rude épreuve.

Acte 2 – Scène 2

Lieu : Chevry

Une fois la boîte ramenée en sûreté à Chevry, Laincourt enverra aussitôt l'une des Lames chercher Maître Teyssier, écartera le personnel à l'autre bout du manoir et discutera seul à seul avec Arthur dans son bureau pour éclaircir son implication dans l'affaire. Ce sera l'occasion de jouer avec chacun les hallucinations plus ou moins fortes qui se présentent à eux.

Note au MJ : Attention à **Martin**, tellement rongé par ses regrets envers Blanche qu'il se fait absorber très facilement par la malédiction de l'artefact. **Laincourt** est, lui, immunisé car son arcane le protège. Il pourra servir à ramener sur terre l'une ou l'autre Lame qui se perdrait trop dans ses hallucinations si tous succombent à l'artefact. **Yann**, lui, restera à l'écart tant que des étrangers seront présents et ne se montrera que si les Lames sont seules. Il garde un oeil sur Martin.

Maître Teyssier pourra confirmer la nature draconique de l'enchantement, mais il y a un problème : la clef dans la boîte n'est pas la bonne. Il peut tâcher de l'annuler sans, mais cela va prendre du temps. Le plus simple serait de remettre la main sur ce déclencheur.

Final

Roi de sang ; 4 de souffle

Les Lames vont se rendre au dernier endroit où ils auront vu ladite clef, à savoir l'atelier de **Félix Domont**. Ce dernier n'a pas la clef, et laissera même les Lames fouiller son atelier si besoin pour prouver sa bonne foi. Mais il protestera vivement dès qu'on commencera à demander si ce ne serait pas sa collègue Geneviève qui a la clef. L'artisan est complètement sous le charme de Dulcinea, et ne se laissera pas faire facilement (**Autorité, Duperie ou Persuasion, très difficile 2 ; résistant 3**). Mais il finira par lâcher que la belle lui a demandé de l'aide pour trouver l'entrée la plus proche pour les catacombes.

Les Lames enfilent plusieurs couloirs lugubres, aux murs d'os et de crânes, avant de rattraper la

femme. En entendant arriver, elle brandira un pistolet et mettra en joue la première des Lames à apparaître. Elle déconseillera aussitôt à ses poursuivants d'avancer et désignera une petite cage ouverte à ses pieds. A l'intérieur se trouve une Syle, qui est calme pour le moment, presque somnolente, mais qui – comme toute créature de son espèce – deviendra incontrôlable à l'odeur du sang. Il suffirait d'une égratignure, et les couloirs sont étroits, donnant l'avantage au pistolet...

Mais Dulcinea sait reconnaître quand un plan est tombé à l'eau et ne veut pas d'un combat inutile. Elle proposera alors un marché aux Lames : s'ils la laissent partir, elle leur donnera la clef – car c'est bien cela qu'ils veulent, n'est-ce pas ? Sortant la clef de ses vêtements, elle la posera ostensiblement sur le sol, juste à côté de la cage de la Syle. Elle reculera ensuite lentement en gardant les Lames en joue, jusqu'à disparaître au tournant du couloir. Il faudra avancer lentement pour pouvoir refermer la cage sans énerver la Syle, et ainsi récupérer la clef en toute sécurité. Quant à Dulcinea, elle disparaîtra dans le labyrinthe que représentent les catacombes.

De retour à Chevy, les Lames pourront remettre la clef à **Pierre Teyssier**, qui pourra alors rapidement mettre fin à l'enchantement.

Plus de risques que les hallucinations s'aggravent, mais il faudra du temps afin que les effets de cet artefact des plus retors s'estompent pour de bon. L'entraide entre les Lames sera d'autant plus importante pour que chacun arrive à échapper à ses regrets.

Pour avoir réussi une mission Difficile qui a duré plusieurs jours, les Lames gagnent 4 PEX chacun. Le point lié à l'interprétation et les points d'Unité sont laissés à l'appréciation du MJ.

Annexe 1

Feuille de personnage : Martin Boissombre

Origine : Bretagne **Âge :** 26 ans **Sexe :** masculin **Archétype :** Cavalier /Conseiller

Arcane béni : La tisserande oubliée (1) **Arcane opposé :** Le guerrier immortel (20)

Marque : Dévoué

Puissant 1 <i>Déterminé</i>		Vif 2 <i>Inventif</i>		Galant 2 <i>Éduqué</i>		Fin 3 <i>Perspicace</i>	
Athlétisme	4	Adaptation	3	Intrigue	4	Érudition	4
Autorité	4	Création	0	Jeu	2	Investigation	6
Bagarre	2	Duperie	4	Négoce	2	Médecine	1
Équitation	5	Furtivité	4	Persuasion	4	Technique	1
Volonté	5	Vigilance	4	Séduction	2	Tir	4

Occultisme : 0

Escrime : 6 **École :** Française (souffle) **Arme :** Fleuret

Feintes

- *Battement*
- *Fausse piste*

Bottes

- *De la Perche* (2 figures)

Langues parlées :

Français (ainsi que le Breton), Gaélique, Espagnol

Niveau de vie :

- Pauvre

Relations :

- Messagers à cheval 1

Contacts :

- Thierry Castillac (éleveur de chevaux) 2

Liens :

- *Martin utilise en priorité ses EXP pour tisser des liens avec ses camarades. Au MJ de choisir l'ordre dans lesquels ces liens se nouent en fonction de roleplay de ses joueurs.*

Possessions :

- Abelard (cheval dressé à la perfection)

Description : Ayant travaillé six ans comme courrier à cheval, Martin est aussi à l'aise sur le dos de sa monture qu'à pied. D'un abord sympathique et au sourire communicatif, ce Breton parle peu de lui – et jamais de la période d'avant qu'il soit courrier – mais prête volontiers une oreille attentive aux problèmes des autres. Qui gagne son amitié n'aura pas de plus fidèle allié au monde : Martin se dévoue corps et âme à son entourage et fera toujours passer les problèmes des autres avant les siens, souvent sans se soucier des répercussions sur sa propre santé.

Annexe 2

Membres de la Loge Errante

Légion - Espion/Forban

Arcane : Assassin sans Visage

Ténacité : 10

Athlétisme	5	Adaptation	4	Intrigue	3	Érudition	1
Autorité	0	Création	0	Jeu	4	Investigation	5
Bagarre	4	Duperie	7	Négoce	4	Médecine	0
Équitation	2	Furtivité	6	Persuasion	3	Technique	1
Volonté	3	Vigilance	4	Séduction	3	Tir	5

Occultisme : 1

Escrime : 6 École : Change constamment Arme : Rapière

Dulcinea – Artisan/Courtisane

Arcane : Demoiselle en la Tour

Athlétisme	3	Adaptation	2	Intrigue	4	Érudition	4
Autorité	4	Création	4	Jeu	3	Investigation	5
Bagarre	1	Duperie	5	Négoce	4	Médecine	0
Équitation	2	Furtivité	1	Persuasion	5	Technique	4
Volonté	3	Vigilance	3	Séduction	5	Tir	4

Occultisme : 1

Escrime : 4 École : Espagnole (écaille) Arme : Rapière

Annexe 3a

L'horloge qui arrêta le temps (faux conte - raconté par Dulcinea)

Il était une fois, un sage artisan-horloger qui avait maîtrisé son art. Sur commande, il pouvait faire n'importe quelle horloge. Un jour, un duc vint le voir et lui demanda une horloge capable d'arrêter le temps. L'horloger refusa, car on ne joue pas avec le temps. Le duc eut beau insister, promettre monts et merveilles, la réponse ne changea pas.

La semaine suivante, un roi vint le voir et lui demanda une horloge capable d'arrêter le temps. L'horloger refusa, car on ne joue pas avec le temps. Le roi eut beau insister, promettre monts et merveilles, la réponse ne changea pas.

La semaine suivante, un empereur vint le voir et lui demanda une horloge capable d'arrêter le temps. L'horloger refusa, car on ne joue pas avec le temps. L'empereur eut beau insister, promettre monts et merveilles, la réponse ne changea pas.

Un jour, la femme de l'horloger tomba gravement malade. Lorsque le prêtre lui dit qu'il ne pouvait plus que recommander son âme à Dieu, l'horloger s'enferma trois jours et trois nuits dans son atelier. Lorsqu'il ressortit, il avait fabriqué une horloge capable d'arrêter le temps. Sur le côté gauche de son cadran, elle montrait un petit sablier en or, avec lequel allait une petite clef du même métal. En donnant trois tours de clef, on faisait pivoter le sablier à l'horizontale, et alors le temps s'arrêtait. Il apporta aussitôt l'horloge au chevet de sa femme qui se mourait. Il leva petite clef en or.

Au dernier moment, sa femme l'arrêta en lui rappelant ce qu'il avait dit au duc, au roi et à l'empereur : on ne joue pas avec le temps. Le sage horloger reprit ses esprits et laissa sa femme s'en aller. Il fit enterrer la clef en or avec sa femme et cacha l'horloge là où personne ne la trouverait jamais. Et jamais plus, nul ne tenta de jouer avec le temps.

Annexe 3b

L'horloge qui arrêta le temps (vrai conte - raconté par Arthur)

Il était une fois, un sage artisan-horloger qui avait maîtrisé son art. Sur commande, il pouvait faire n'importe quelle horloge. Un jour, un duc vint le voir et lui demanda une horloge capable d'arrêter le temps. L'horloger refusa, car on ne joue pas avec le temps. Le duc eut beau insister, promettre monts et merveilles, la réponse ne changea pas.

La semaine suivante, un roi vint le voir et lui demanda une horloge capable d'arrêter le temps. L'horloger refusa, car on ne joue pas avec le temps. Le roi eut beau insister, promettre monts et merveilles, la réponse ne changea pas.

La semaine suivante, un empereur vint le voir et lui demanda une horloge capable d'arrêter le temps. L'horloger refusa, car on ne joue pas avec le temps. L'empereur eut beau insister, promettre monts et merveilles, la réponse ne changea pas.

Un jour, la femme de l'horloger tomba gravement malade. Lorsque le prêtre lui dit qu'il ne pouvait plus que recommander son âme à Dieu, l'horloger s'enferma trois jours et trois nuits dans son atelier. Lorsqu'il ressortit, il avait fabriqué une horloge capable d'arrêter le temps. Sur le côté gauche de son cadran, elle montrait un petit sablier en or, avec lequel allait une petite clef du même métal. En donnant trois tours de clef, on faisait pivoter le sablier à l'horizontale, et alors le temps s'arrêtait. Il apporta aussitôt l'horloge au chevet de sa femme qui se mourait. Il leva petite clef en or.

Mais quand il la mit dans la serrure et tourna, la clef cassa après un tour et demi seulement. Le temps s'arrêta, mais seulement pour l'esprit de l'horloger. Sa femme mourut, mais lui continua à la voir partout et à lui parler. Tourmenté par ses visions, l'homme finit par cacher l'horloge et le reste de la clef, puis se tua en se jetant dans la rivière. Et jamais plus, nul ne tenta de jouer avec le temps.

Annexe 4

Artefact draconique unique – L'Horloge des regrets

Artefact uniquement passif, construit autour de l'arcane l'Alchimiste des Ombres, et plus particulièrement de sa marque : Hanté.

- Les personnages possédant l'Alchimiste des Ombres comme arcane béni sont immunisés contre ses effets.
- Les personnages possédant l'Alchimiste des Ombres comme arcane opposés sont plus sensibles à ses effets et se voient infligé un malus de -1 à tous leurs tests visant à résister à ses effets.

Zone d'effet : L'Horloge, une fois activée, agit sur toute personne dans un rayon de 5 mètres autour d'elle.

Effet : Ceux se trouvant dans la zone d'effet de l'Horloge au moment de son activation doivent faire immédiatement faire un test de Volonté pour ne pas tomber sous son emprise. Par la suite, il faut une exposition de plusieurs minutes pour que les effets puissent se faire ressentir. Les premiers symptômes d'une personne ayant raté son test de **Volonté** mettent environ une heure à apparaître. Toute personne déjà affectée ayant été dans le champ d'action de l'Horloge pendant une heure (ou moins, à discrétion du MJ, en cas de circonstances "propices" à l'effet de l'artefact) doit réussir un nouveau test de **Volonté**, sous peine de voir son état s'aggraver.

L'Horloge des regrets, comme son nom l'indique, va fouiller dans le subconscient des personnes qui sont exposées à ses effets et faire remonter à la surface le souvenir de leur plus profond regret. Une exposition prolongée provoque des hallucinations de plus en plus réalistes, qui peuvent pousser la victime à se mettre en danger ou la faire sombrer dans une mélancolie de plus en plus profonde.

- Le premier stade est celui des **hallucinations légères** : silhouette ou objet vu du coin de l'oeil, perdu dans la foule, mais qui disparaît quand on y regarde de plus près.
- Si l'état s'aggrave, on passe aux **hallucinations intermédiaires** : la personne ou l'objet sera vu distinctement, et deviendra également audible (bruit de pas, etc). La victime sera persuadée de l'avoir réellement vu.
- Viennent ensuite les **hallucinations majeures**, qui vont interagir avec la victime et s'adapter à ce qui se passe : une hallucination pourra avoir une discussion tout à fait crédible avec la victime, et réagir à l'intervention d'une tierce personne.
- Enfin, les **hallucinations parfaites** deviennent perceptibles par tous les sens de la victime, et plus seulement par la vue et l'ouïe. La victime pourra avoir l'impression de les toucher, ou d'être touché par les hallucinations.

A noter que les hallucinations sont propres à chaque victime. Deux Lames sous l'influence de l'Horloge ne verront que leurs propres regrets, et pas ceux des autres.

Pour donner un exemple concret : une Lame regrettant d'avoir perdu quelqu'un de vue commencera par apercevoir ladite personne de loin, dans la foule, et pourra croire s'être trompé. Une exposition prolongée à l'artefact lui fera voir la personne plus distinctement, et la Lame sera alors persuadée de l'avoir vue. Puis la personne pourra venir voir la Lame et lui parler, tenant un discours cohérent avec ce qui se passe autour d'eux et réagissant à ce que peuvent dire des personnes tierces. Au final, la Lame pourra même avoir l'impression de toucher réellement la personne imaginée, au point de la croire réelle en tout point.

Comment résister : Un test de **Volonté** réussi permet d'éviter que l'Horloge n'ait d'emprise sur soi, ou d'empêcher une emprise déjà existante de s'aggraver. La valeur à atteindre est laissée à l'appréciation du MJ selon l'intensité du regret en question, la valeur la plus basse étant Difficile.

Un bonus pourra être accordé à ceux qui effectuent le test après être restés plusieurs heures hors de la zone d'influence de l'Horloge.

Une personne restant loin de la zone d'effet de l'Horloge verra son état progressivement s'améliorer, les effets diminuant au fil des jours ou des semaines suivant l'intensité des regrets et la présence ou non de personnes de confiance pouvant aider.

Annexe 5

To Sir Knight Arthur of Westminster

By express order of the Knight Commandant, should the Clock of Sorrows leave to another country, thou'll cease the pursuit immediately and come back to report.

Sources

Les bases des Lames du Cardinal, 1ère édition