

Scénario pour les Lames du Cardinal

Enfant des rumeurs

Préambule

Cette quête est destinée à une équipe de 2 à 4 Lames débutantes qui vient d'être appelée au service de son Eminence, le cardinal Mazarin. Il s'agira de découvrir ses équipiers, de prendre ses marques dans le Paris de l'époque, et de mettre en mouvement les événements de la campagne.

Si vous jouez avec 2 joueurs uniquement, vous pouvez compléter l'équipe avec le PNJ Martin Boissombre (feuille de personnage en annexe 2).

Si vous avez le bon nombre de joueurs mais que vous comptez faire toute la campagne, je vous conseille d'utiliser Martin Boissombre comme une Lame à qui on confie des missions spécifiques de son côté (un peu dans le genre de Saint-Lucq), mais qui habite à Chevry avec vos joueurs et les croise donc régulièrement. Vous l'aurez ainsi sous la main si besoin.

Je précise enfin que 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".

Eléments-clés

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

Rivière draconique

- **La courtisane amoureuse** (13). Un climat de discorde règne sur Paris, des disputes éclateront plus facilement qu'à la normale. Difficulté des tâches liées à la *Séduction* +1

Acte 1 – Scène 1

Époque : Avril 1643

Lieux : Paris – Arrière-cour de la taverne du Lièvre de Lorraine

Recrutées il y a presque un mois par Arnaud de Laincourt, vos Lames sont arrivées à Paris de bon matin pour y prendre leurs quartiers : en effet, il leur faut être à disposition de son Eminence. Sauf qu'au moment d'entrer dans la taverne où ils avaient rendez-vous, les joueurs ont bousculé un groupe de Mousquetaires. Le ton est rapidement monté et, sans trop savoir comment, les voilà tous à présent dans l'arrière-cour du Lièvre de Lorraine, pour des duels au premier sang.

Duels au premier sang (1 Mousquetaire par joueur)

Mousquetaire : A3, D3, T3

Pour les différencier, variez les qualificatifs selon votre inspiration : cicatrice, casaque rapiécée, doigt manquant, défaut de prononciation...

Note au MJ : Bien qu'ayant le sang chaud, les Mousquetaires ne vont pas handicaper de parfaits inconnus pour une broutille. Ces duels seront surtout des démonstrations d'habileté et ils n'infligeront que des estafilades pour faire perler le fameux "premier sang" - il n'y aura donc pas de perte de Vitalité et le duel se gagne au premier point de ténacité infligé à l'adversaire (puiser dans ses réserves ne compte pas). N'hésitez pas à laisser vos Lames faire preuve d'inventivité : adversaire envoyé dans l'abreuvoir à chevaux d'un coup de botte dans le fondement, viser la casaque au lieu de l'homme pour faire durer le plaisir, etc. Ceux qui font preuve de panache et de style pourraient même s'attirer le respect des Mousquetaires – et s'ouvrir la possibilité de les compter parmi leurs relations par la suite.

Note historique : Les duels d'honneur ayant fait des morts par milliers dans les rangs de la noblesse – un peu chatouilleuse sur les questions d'honneur –, ils sont interdits ; le cardinal de Richelieu lui-même avait fait paraître en 1626 un édit prévoyant de mettre à mort les contrevenants. Sous Louis XIII, encore régnant durant ce scénario, se battre en duel équivaut à violer un ordre royal – ce qui n'empêche pas les Mousquetaires d'en être de fervents adeptes. C'est pourquoi les duels se font dans des lieux discrets et si possible tôt le matin pour éviter les indiscrets.

A la fin du dernier duel, les Lames entendent applaudir lentement. Le capitaine **Arnaud de Laincourt** se tient dans leur dos, et il a bien entendu assisté à toute la scène. Il sermonnera ses hommes, mais ne voudra pas s'attarder plus que nécessaire. Des chevaux attendent devant la taverne pour ceux qui n'auraient pas de monture personnelle, il est temps de se rendre à Chevry.

Acte 1 – Scène 2

Lieu : Paris – Hôtel de Chevry

Le château de Chevry est un élégant bâtiment de grès et de briques rouges, avec deux ailes et possédant ses propres douves (sèches, recouvertes de gazon), ainsi qu'un parc sans vis-à-vis. La cour aux trois-quarts pavée dans laquelle arrivent les Lames en suivant leur capitaine donne sur de vastes écuries où Rodric, le palefrenier, prendra les chevaux en charge.

Arnaud de Laincourt, toutefois, laissera rapidement le groupe à son installation, car devant aller faire son rapport à son Eminence.

Accueillis par le fidèle André, homme à tout faire déjà au service des précédentes Lames, les nouvelles Lames font le tour de leur nouvelle demeure ; les jumeaux Ellis et Elliot, fils jumeaux presque impossible à différencier de l'intendante, s'occuperont de monter les affaires de chacun. L'Hôtel est suffisamment spacieux pour que chacun puisse avoir sa chambre, et il ne faudra qu'un appel pour que l'intendante, Madame Deleuze, ne trouve de quoi arranger une collation pour tout ce beau monde.

Note au MJ : C'est l'occasion pour les Lames de discuter et de commencer à apprendre à se connaître, ainsi qu'à connaître leur maisonnée.

Acte 1 – Scène 3

Lieu : Paris – Hôtel de Chevry

Entrée en scène du messager.

Un éclat de voix provenant de la salle d'armes attirera à n'en pas douter l'attention des Lames.

André : "Maudite bestiole ! Encore à abîmer les épées ! Hors d'ici, et plus vite que ça ! DEHORS !"

Suite à ces invectives, on entendra un grand bruit de porte claquée, puis un vieux dragonnet borgne et efflanqué, mais aux écailles luisantes indiquant une santé excellente, viendra se poser sur la table pour y chercher à manger.

Il s'agit de **Maréchal**, le dragonnet du capitaine de Laincourt – toute la maisonnée le connaît, de même que son appétit... ainsi que sa déplorable manie de mordiller les pommeaux des armes qui traînent.

Une fois l'animal posé sur la table, il est facile de remarquer qu'il porte un message. Si l'animal ne semble pas très décidé à se laisser attraper par des inconnus, faire appel à son estomac en lui offrant de la viande permettra de récupérer une missive au cachet vierge :

Mes Chères Lames,

J'ai besoin que vous enquêtiez au sujet d'une rumeur qui court dans Paris, à propos d'un soi-disant "enfant du démon". **Je crains** que l'affaire ne soit plus sérieuse qu'il n'y paraît au premier abord, et j'entends que vous mettiez la main sur ledit enfant et le rameniez en vos quartiers, afin de vous assurer de sa nature.

Je vous invite à faire preuve de la plus grande discrétion, en ces jours où une délégation étrangère rend visite au Roi.

Ne me décevez pas.

La missive n'est certes pas signée, mais elle est à l'évidence de la main de son Eminence. Il est donc temps de se mettre en chasse !

Note au MJ : L'enfant en question, nommé Yann, n'a absolument rien de diabolique. Il s'agit d'un Sang-Mêlé, qui, en plus de posséder des yeux reptiliens d'une surprenante couleur bleu azur très soutenue, arrive à user de l'aura draconique – normalement réservée aux Dragons – pour effrayer les gens qui s'approchent de lui. Chassé de partout, rendu méfiant envers tout le monde, il s'est réfugié dans les Écailles et ne souhaite qu'une chose : être laissé en paix. Trompés par son aura et croyant qu'il est Dragon, les Dracs sont ravis de le laisser tranquille, certains essayant même de s'insinuer dans ses bonnes grâces. La feuille de personnage de Yann est en annexe 1.

Acte 2 – Scène 1

Lieu : Paris – Un peu partout

Note au MJ : Si vous et vos joueurs êtes plutôt axés roleplay, n'hésitez pas à laisser vos joueurs jouer les épreuves impliquant une discussion ou une négociation, et à baisser la ténacité en conséquence, voire à ne pas leur faire tirer les cartes du tout s'ils sont suffisamment convaincants.

Plusieurs endroits dans Paris peuvent permettre aux Lames d'en apprendre davantage sur ce fameux "enfant du démon". Voici une liste non-exhaustive des endroits où vos Lames peuvent aller à la pêche aux renseignements :

- Orphelinats (appelés à l'époque Hôpitaux ou Hospices pour enfants) : Il en existe onze sur Paris, dont l'Hôpital des Enfants-Trouvés (11e) et l'Hôpital des Enfants-rouges (3e).

- Épreuve **d'Investigation** ou **Persuasion (1)**, éventuellement **Séduction (2)**

- Aucun établissement ne compte un tel enfant parmi ses pensionnaires

- Dans ceux situés proche du quartier des Écailles, on aura entendu des rumeurs sur un enfant solitaire qui ferait froid dans le dos, même aux adultes.

- Aucune idée d'où il peut bien loger

- (1 point de Panache ou plus) Les Lames ne sont pas les premiers à poser des questions : le prêtre de l'Église Saint-Étienne-du-Mont, venu visiter les enfants, a aussi posé des questions sur cet "enfant du démon".

- Marchés : de nombreux enfants vivent dans la rue et chapardent sur les marchés.

- Épreuve **d'Investigation** ou **Persuasion (1)**, **Séduction (2)**

- Dans ceux situés proche du quartier des Écailles, on aura entendu des rumeurs sur un enfant solitaire qui ferait froid dans le dos, même aux adultes.

- Aucune idée d'où il peut bien loger, et d'ailleurs on s'en fiche

- Les Lames ne sont pas les premiers à poser des questions : des types ont aussi posé des questions sur cet "enfant du démon". Pas plus de description.

- Cour des Miracles :

- Épreuve **d'Investigation** ou **Persuasion** niveau **Très difficile (2)** **Ténacité (3)**. Donner 5 sous au malfrat interrogé fera baisser le niveau à Difficile (1)

- Le fameux "enfant du démon" est effectivement connu. Il a demandé à être embauché, mais le roi de Thunes lui-même a refusé.

- L'enfant s'appelle Yann, il doit avoir dans les 12 ans, blondinet.

- Il a "des yeux de démon" – les interlocuteur font le signe contre le mauvais œil en donnant cette information.

- Aucune idée d'où il peut bien "crécher".

- Les Lames ne sont pas les premiers à poser des questions : des types ont aussi posé des questions sur cet "enfant du démon". Il faudra toutefois déboursier 5 sous pour que la personne interrogée "se souvienne" que quelqu'un a vu ces types "causer avec le cureton de Saint-Étienne-du-Mont".

- Enfants des rues : les enfants des rues sont les mieux renseignés... et également les plus méfiants. Un inconnu trop curieux les fera aussitôt fuir et il faudra alors les rattraper pour espérer leur arracher des informations. Une offre intéressante de quelques sous pourrait assez intéresser les enfants pour éviter qu'ils ne s'enfuient.

- Épreuve d'**Investigation** ou **Persuasion** niveau **Très difficile (2) Ténacité (3)**.
- Il y a effectivement "un grand", 10-12 ans, blond, qui fait peur à tout le monde.
- Il a des yeux bizarres
- Personne ne sait où il dort... mais on l'a parfois vu entrer ou sortir du quartier des Écailles, quand y'a marché.
- Les Lames ne sont pas les premiers à poser des questions : un prêtre et d'autres types sont aussi posé des questions sur cet "enfant du démon". Ils ont dit qu'ils récompenseraient ceux qui venaient donner des informations à l'Église Saint-Étienne-du-Mont.

Note au MJ : Si les joueurs n'obtiennent pas l'information sur le quartier des Écailles par les enfants des rues, ils peuvent se rendre compte, au moment où ils mettent leurs connaissances en commun, que les informations les plus utiles venaient toutes d'endroits situés justement à proximité des Écailles. Cela permettra de les aiguiller dans la bonne direction.

Les Lames ont maintenant une idée plus claire de l'enfant qu'ils cherchent, mais ils ont également dû se rendre compte qu'il y a une autre équipe qui cherche le même gamin, l'enfant démoniaque. Une équipe guère discrète, d'ailleurs, qui risque de pousser ledit gamin à se cacher s'il se rend compte qu'il est recherché – si ce n'est pas déjà fait.

Note au MJ : Si les joueurs décident de simplement prendre l'autre équipe de vitesse, passez directement à l'Acte 3. S'ils décident de d'abord identifier ou arrêter l'autre équipe, passez à la scène 2 de l'acte 2.

Acte 2 – Scène 2 (optionnelle)

Lieu : Paris – Église Saint-Etienne-du-Mont

A l'Église de Saint-Étienne-du-Mont, il n'est pas difficile d'obtenir une entrevue avec le prêtre, le père Francis. L'homme est d'un naturel calme et ouvert. Il admettra sans problème rechercher l'enfant qualifié de "démoniaque", mais c'est pour la bonne cause : ancien exorciste, le père Francis croit dur comme fer que le petit est possédé et le recherche afin de pratiquer un exorcisme sur lui pour sauver son âme. Son sacristain et quelques paroissiens l'aident à rechercher l'enfant, avec plus de bonne volonté que de talent.

Le brave homme étant convaincu de la justesse de son action, le faire renoncer à son entreprise ne sera pas chose facile : épreuve de **Persuasion** de niveau **Difficile (1) Ténacité Inébranlable (6)**. Il est possible d'utiliser la **Duperie** à la place si l'on n'a pas de scrupules à mener en bateau un religieux, l'Autorité ou la Séduction ne réussiront par contre qu'à mettre le père Francis en colère et à le renforcer dans son idée.

Note au MJ : Comme ils travaillent pour le cardinal Mazarin, vos joueurs peuvent être tentés d'invoquer l'autorité de son Éminence pour convaincre le père Francis de cesser sa chasse. Utiliser cet argument réduira effectivement la Ténacité de l'épreuve à 2, leur faisant gagner un temps considérable. Par contre, ce fait va fatalement – et rapidement – remonter aux oreilles du cardinal, qui goûte très peu le fait que ses agents *secrets* utilisent son nom aussi ouvertement. Il leur fera sentir son déplaisir en convoquant Arnaud de Laincourt à la fin de cette mission, qui lui-même recadrera ensuite sévèrement ses subordonnés. De plus, lors de la prochaine mission, toutes les ressources alliées qui dépendent de son Éminence seront étrangement indisponibles.

Acte 3 – Scène 1

Lieu : Paris – Notre-Dame-des-Écailles

La seule piste pointe – contre toute logique – vers les Écailles, le quartier le plus hostile de Paris. De jour, les humains sont tolérés, bien qu'il soit largement connu qu'on ne s'y rend qu'à ses risques et périls. La nuit, c'est encore pire.

Deux possibilités principales s'offrent aux Lames :

- Se tenir en embuscade près de l'un des ponts menant aux Écailles, et espérer en voir sortir un enfant humain – fait assez rare pour qu'ils puissent être relativement sûrs de tenir le bon. Le but étant de s'attaquer à lui sans mettre le pied chez les Dracs. **Si vos joueurs choisissent cette option, passez à la scène 2, première.**
- Aller débusquer le gamin jusque dans sa cachette, et donc aller enquêter dans les Écailles. **Pour cette option, passez à la scène 2, seconde.**

Acte 3 – Scène 2, première

Option : course-poursuite importante

Lieu : Paris – Île de la Cité

Les Écailles sont reliées au reste de la ville par trois ponts de bois, ce qui limite les possibilités de quitter l'endroit ; et le plus indiqué semble celui qui mène côté Île de la Cité : c'est le jour du Marché Neuf.

Sur ses gardes en raison des questions qu'on pose sur lui, le gamin n'est pas facile à approcher. Si on l'interpelle ou qu'il remarque une personne se diriger vers lui, il ne prendra aucun risque et partira en courant, à travers le marché, puis sur le pont direction Ville, pour espérer rejoindre les Écailles en faisant le tour par les quais.

Course-poursuite : Athlétisme (2), Distance de départ Éloignée.

Note au MJ : On peut s'approcher de lui discrètement **Furtivité (3)**, ce qui permettra d'être repéré plus tardivement et de débiter la poursuite à distance Moyenne.

Le gamin va faire absolument tout ce qu'il peut pour ralentir ses poursuivants et jettera à terre tous les objets qu'il pourra trouver pour leur faire obstacle – et comme il va traverser un marché, les occasions ne vont pas manquer. Par contre, il ne sautera pas à l'eau car il ne sait pas nager. Passer par-dessus un obstacle improvisé est considéré comme une épreuve d'**Athlétisme moyenne (1)**.

Rappel de règles : Lors d'épreuves combinées (en l'occurrence sauter par-dessus un obstacle au sol tout en continuant la poursuite), le joueur ne tire qu'une seule fois les cartes, et répartit ensuite ses réussites entre les deux épreuves.

Si le gamin réussit à s'échapper, il ira se réfugier dans les Écailles. Vous pouvez passer à la scène 2 seconde.

Si les Lames rattrapent le gamin, ils n'auront que le temps de voir qu'il a des yeux reptiliens couleur bleu azur avant qu'il n'utilise son aura draconique. Si au moins une Lame arrive à résister, le gamin pourra être maîtrisé mais il continuera à se débattre et à utiliser son aura. L'emmener de force

s'avérerait problématique en ces conditions, mais il est possible de raisonner l'enfant avec de la **Persuasion Difficile (1), Ténacité (3)**. La **Duperie** peut être utilisée, mais l'enfant n'aura plus confiance en la Lame qui l'a dupé lorsqu'il découvrira les mensonges. **Autorité** ne fait qu'aggraver les choses en l'effrayant encore plus qu'il ne l'est déjà.

Vous pouvez passer à l'épilogue.

Acte 3 – Scène 2, seconde

Option : Antagoniste important

Lieu : Paris – Les Écailles

Note au MJ : La prudence la plus élémentaire – et le fait que leur mission leur demande expressément d'être discrets – devrait suffire à pousser vos joueurs à ne pas s'aventurer de nuit dans Notre-Dame-des-Écailles. S'ils décident tout de même de le faire, au premier combat – qui ne va pas manquer vu l'agressivité des Dracs dans leur fief à la nuit tombée – tirez un arcane toutes les trois rondes : un chiffre pair signifie que deux dracs (couleur à choix) rejoignent la mêlée, attirés par le bruit. Une fois qu'il estime qu'ils auront compris la leçon, Saint-Lucq – qui était lui-même dans le coin pour une autre mission – intervient pour laisser la possibilité aux Lames de s'enfuir. Tout le quartier sera désormais en alerte jour et nuit, et les joueurs ne pourront plus pénétrer dans les Écailles pour toute cette mission sans être attaqués à vue.

Les Dracs des Écailles ne sont pas très causants avec les humains en général, mais il est possible de trouver des informations sur l'endroit où se trouve l'enfant recherché **Persuasion ou Autorité Difficile (1), Ténacité (3)**, éventuellement **Duperie**. Cinq sous permettront également d'acheter l'information.

L'enfant s'est installé dans un taudis un peu à l'écart, formé d'une seule pièce qui n'a plus que trois murs entiers, le quatrième étant à moitié effondré. A l'intérieur, il n'y a que de pauvres possessions : une paillasse défraîchie, une vieille cape posée dessus en guise de couverture. Un bol et un pichet en étain cabossés dans un coin., près d'un panier contenant quelques croûtes de pain. L'enfant est assis sur sa paillasse et mange une pomme, deux Dracs gris jouent aux dés près de l'entrée.

Voyant des inconnus arriver, l'enfant lâche la pomme qu'il mangeait et recule en ordonnant d'une voix mal assurée aux Dracs de le protéger. Les Dracs sont armés d'épées mais ne portent pas de protection.

Drac gris maigrelet A3, D1, T3

Drac gris au visage peint A3, D1, T3

Drac noir balafre A4, D2, T5 (arrive au début du 2e assaut, attiré par le bruit.)

Les Dracs vaincus, il faut encore attraper le gamin. Ce dernier a les yeux écarquillés d'effroi (l'occasion de remarquer qu'ils sont reptiliens, et de couleur bleu azur) et utilisera son aura draconique dans l'espoir de faire fuir les Lames.

Si au moins une Lame arrive à résister, le gamin pourra être maîtrisé mais il continuera à se débattre et à utiliser son aura. L'emmener de force s'avérerait problématique en ces conditions, mais il est possible de raisonner l'enfant avec de la **Persuasion Difficile (1), Ténacité (3)**. La **Duperie** peut être utilisée, mais l'enfant n'aura plus confiance en la Lame qui l'a dupé lorsqu'il découvrira les mensonges. **Autorité** ne fait qu'aggraver les choses en l'effrayant encore plus qu'il ne l'est déjà.

Vous pouvez passer à l'épilogue.

Épilogue

Le jeune Yann maîtrisé, il réprime son aura et la terreur reflue lentement chez ceux qui étaient touchés, laissant toutefois un tenace sentiment de malaise. Il sera temps de le ramener à Chevry. Au moment de monter à cheval, les Lames pourront remarquer que les chevaux sont très nerveux en la présence de l'enfant et refusent de rester en place. Il faudra un test d'**Équitation (2)** pour pouvoir installer l'enfant sur le dos de l'un d'eux.

Arrivés à Chevry, les Lames pourront rendre compte de leur découverte à leur capitaine, revenu après en avoir terminé avec ses propres affaires. Le capitaine des Lames entendra leur rapport, félicitera ou réprimandera ses subordonnés suivant leurs actions, et emmènera ensuite l'enfant dans son bureau pour l'interroger.

Deux heures plus tard, il fera appeler les Lames dans la salle à manger. Lui se tient debout, mais le petit est installé au bout de la table et termine de dévorer une assiette de pain et de jambon en jetant des regards méfiants à toutes les personnes présentes. Arnaud de Laincourt annoncera que l'enfant n'a, à l'évidence, voulu faire de mal à personne et n'est a priori pas un danger. Étant donné les circonstances, il sera emmené à l'écart de Paris le temps que les choses se tassent, mais son Éminence souhaitera certainement le prendre sous son aile. A cette fin, il sera confié à quelqu'un apte à gérer ses... capacités.

A ces mots, Saint-Lucq sort de l'ombre, juste derrière l'une des Lames. Pris par surprise, Yann s'effraie et utilise son aura draconique... mais Saint-Lucq lui lancera sèchement un "N'essaie même pas" qui le fera arrêter net. Le Sang-Mêlé adulte emmènera alors l'enfant, après un signe de tête à Laincourt et aux autres Lames (sauf s'il a dû leur sauver la mise en cours de mission, auquel cas il ne s'en donne pas la peine).

Leur première mission ensemble terminée, les Lames peuvent goûter un repos bien mérité... jusqu'à la prochaine fois.

Pour une mission difficile et courte, les Lames obtiennent 2 EXP et 2 Points d'Unité pour sa réussite, le reste des points étant à déterminer selon l'interprétation et les actions des joueurs.

Note au MJ : Si vos joueurs ont sauté la scène 2 de l'acte 2, et ne pensent pas non plus par la suite à aller convaincre le bon père Francis de cesser ses recherches, il est à parier que le religieux continue ses recherches et que les Lames le retrouvent par la suite sur leur chemin, toujours décidé à sauver l'âme immortelle du pauvre enfant.

Annexe 1

Feuille de personnage : Yann

En raison de son jeune âge, Yann n'a qu'un seul archétype et seulement 2 points de compétence supplémentaires.

Origine : Bretagne (sang-mêlé) **Âge :** 12-13 ans **Sexe :** masculin
Archétype : Aventurier

Arcane béni : La magicienne sous le voile (17) **Arcane opposé :** La danseuse à l'épée (4)
Marque : Méfiant

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

Occultisme : 1

Escrime : 3 (Seulement avec un couteau, manque d'entraînement à l'épée) **École :** -

Aura draconique : Yann peut à volonté projeter autour de lui une aura invisible qui provoque la panique chez les humains. Il ne s'agit pas de magie, les arcanes bénis ou opposés ne s'appliquent pas. Pour résister à cette peur panique, il faut réussir une épreuve de **Volonté (2)**. Une réussite immunise aux effets de l'aura pendant une heure (ou plus, suivant le Panache) ; un échec signifie que la cible est terrifiée par Yann et refusera catégoriquement de s'approcher de lui pendant une durée de 6 – (Volonté de la cible/2) heures.

Langues parlées :

Français (ainsi que le Breton)

Relations :

Les Écailles 1 La Cour des Miracles 1

Contacts : -

Description : Élevé au milieu d'humains qui l'ont toujours mis de côté ou rejeté à cause de ce qu'il est, Yann est un jeune garçon extrêmement méfiant envers tout le monde, qui a appris tôt et à la dure que mieux vaut être seul que mal accompagné. Qui lui ment une fois s'attirera ses soupçons à vie. Ce n'est toutefois pas un mauvais garçon : il se défend féroce­ment en cas de besoin, mais il n'aime pas la violence, lui préférant infiniment la ruse. Le travail serait ardu et de longue haleine, mais il est peut-être encore à un âge où il pourrait apprendre à accorder une mesure confiance – sinon aux hommes en général – au moins à une poignée de personnes...

Annexe 2

Feuille de personnage : Martin Boissombre

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

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.