



Sous la perruque, la rage...

Un scénario pour Mousquetaire de l'Ombre par Benjamin Schwarz, avec la complicité inestimable de Mario Heimbürger, illustrations de Benjamin Schwarz

Sur les traces d'un bagnard extra-terrestre qui sera rapidement attrapé par une équipe concurrente, les PJs seront amenés à enquêter sur une série de meurtres barbares perpétrée au sein d'une élite provinciale. Le meurtrier malgré-lui n'est autre que l'administrateur de la région, le Marquis de la Roselière, possédé par Hannibal, l'oursin stellaire psychopathe. Une double intrigue en double faux-semblants, avec une vraie fin ; comme quoi moins par moins ça fait vraiment plus. Enfin, je crois...

Préambule, prologues et toute cette sorte de choses

Quelques mots sur l'univers

Nous sommes en France, au XVII^{ème} siècle, sous la régence du cardinal de Mazarin. Profitant du crash de leur pénitencier inter-galactique en forêt de Fontainebleau, un contingent de bagnards extra-terrestres s'égaillent dans la nature et se mêlent tant bien que mal à la population. Réagissant promptement à cet état de crise, le capitaine du navire pénitentiaire traite avec l'autorité locale (le Roi de France et son ministre), et de cette collaboration naît le corps des Mousquetaire de l'Ombre. Les PJs appartiennent à cette compagnie d'élite chargée de retrouver les évadés. Pour de plus amples informations sur cet excellent jeu, je vous invite à interroger votre moteur de recherche favori.

Du décor et des motivations

Des oursins dans les étoiles

Entité hautement cérébrale et télépathe, le Kwack'Rsh'fshkr présente une ressemblance troublante avec l'oursin. Une carapace dure, ornée de piquants articulés protège ses organes internes, comprenant entre autre un cerveau surdéveloppé de couleur pourpre. A l'instar de l'oursin terrien, le Kwack'Rsh'fshkr se déplace pour partie à l'aide de ses épines, et pour partie par les truchements de petites tubulures rétractiles qui lui assurent une vitesse de croisière de 4km/h sur terrain

plat. Ventousées, elle lui permettent en outre un déplacement aisé sur tout type de surface. Une autre particularité le distinguant de l'oursin, consiste en trois appendices rétractiles pouvant s'étendre jusqu'à une cinquantaine de centimètres qu'il peut à loisir replier dans sa carapace ou bien sortir par un orifice situé au sommet de celle-ci. Une ventouse préhensile lui fait office de main, et lui permet de s'accrocher avec une incroyable efficacité, même sous une verrière humide. Un appendice optique ressemblant quelque peu aux yeux des escargots lui offre une vision dans une gamme de spectres au delà de la perception humaine, et lui valent entre autre de voir dans le noir. Enfin, par imposition de sa ventouse télépathe - le dernier de ses pseudopodes rétractiles - il peut entrer en communication avec n'importe quel entité douée de raison, pratiquer des échanges d'information quasi-instantanés, voire prendre le contrôle physique de sujets de niveau télépathique moindre. Notons que l'indice télépathique de l'espèce (théta-12) étant largement au dessus du niveau humain (théta-0.022), l'espèce humaine constitue un véhicule de choix pour les Kwack'Rsh'fshkrs.

Pacifistes par nature, les Kwack'Rsh'fshkrs ne quittent pour ainsi dire jamais leur planète-mer natale Götteuborg, un havre de paix particulièrement ennuyeux; mais pourquoi voyager physiquement lorsque par un simple contact ventousal on peut partager mille expériences personnelles tout en s'épargnant peines et tracas ? Il arrive néanmoins que des individus aventureux cherchent à toucher la grande réalité extérieure de leurs propres

pseudopodes. En quittant leur planète, ces individus dénaturés ne tardent pas à s'attirer, outre l'incompréhension de leurs congénères, les foudres de la communauté cosmique. En effet, sur leur planète ils sont habitués à utiliser les espèces inférieurs comme véhicules. Symbiotes pacifistes et opportunistes, il n'est pas rare de les voir prendre momentanément le contrôle d'un grand poisson dont ils prendront grand soin tout le temps que durera leur voyage, et qu'ils relâcheront dès lors qu'ils n'en auront plus besoin. Mais quel que soit leur "respect du véhicule", la pratique n'est clairement pas au goût de la communauté galactique puisqu'elle va à l'encontre du principe constitutionnel de libre-arbitre. C'est ainsi que la famille Kwaktouk s'est retrouvée incarcérée en tongs et bermudas (ou équivalents extra-terrestres) sur un malentendu après à peine quelques mois de vacances.

Des oursins d'eau douce

En attente d'un jugement en appel, les dix individus ont été embarqués à bord du galerium dans des aquariums séparés, qui n'ont pas résisté au choc lors du crash du pénitencier volant. Ayant admis (à défaut de le comprendre) le principe de libre arbitre, la petite famille a pris la poudre d'escampette sur ses propres pseudopodes et sans prendre le contrôle de quelque galérien que ce soit. Les dix parents ont alors entamé dans les cours d'eau bellifontains une période de vacances riche en joies simples et autres découvertes naïves, avant de finir dans la nasse d'Eusèbe dit "le-chassieux", un bûcheron de la région de Montargis, braconnier à ses heures.

Sachant qu'il y pourrait en tirer un bon prix, le chassieux s'en est allé vendre son intrigant butin à **Mathurin Lebesgue**, intendant aux cuisines du marquis. Originaire d'un port méditerranéen, ce dernier identifia au premier regard le contenu de la nasse comme une variété d'oursins. Or voilà, dame, c'est que des oursins d'eau douce, c'était bien la première fois que le brave homme en avait entendu parler. Trop heureux de pouvoir à nouveau ébaubir son maître avec un produit inédit, il paya rubis sur l'ongle le contenu de cette pêche qu'il présenta incontinent à son seigneur, le marquis **Marc-Francis-Antoine Du Gousier De la Roselière** (et avec un tel nom composé, on s'en doute, c'est certainement un tueur en série). Ce dernier, grand échalas précieux, emperruqué et mondain aime particulièrement à s'extasier sur les merveilles de l'univers, et plus encore il aime à étonner les autres. Ses grandes fiertés reposent sur son cuisinier, le sus-nommé Mathurin Lebesgue, réputé pour son inventivité et sa créativité parfois heureuse (on se souvient encore de son cou de paon farci au lard de Moravie réduit dans une gelée au vin de Bohême...), ainsi que sur un "cabinet de curiosités" des plus fournis et réputés par toute la France. Le bon marquis se piquant de sciences, et particulièrement de sciences naturelles, tomba littéralement amoureux de l'intrigant animal au premier regard qu'il lui porta. Assuré de pouvoir laisser son nom dans l'histoire par l'étude d'un animal inédit, Monsieur de la Roselière se réserva le meilleur spécimen afin de mener ses études, mais ne résistant pas aux sirènes du faste il demanda à son cuisinier de préparer les neuf autres oursins afin d'étonner et d'honorer la crème de Montargis au cours d'un dîner mondain.

Ainsi fût fait, et cependant que l'un des dix oursins était remisé dans un aquarium du cabinet de curiosités, huit hôtes de marques étaient invités à déguster en compagnie du marquis les premiers "fruits de mers" que Montargis ait vus depuis longtemps. Sic transit gloria mundi, c'est donc ainsi que neuf dangereux délinquants inter-galactiques périrent sous la fourchette inquisiteur de convives circonspects.

L'histoire aurait pu s'arrêter là si **Hannibal** (appelons-le ainsi pour les besoins de ce scénario car son vrai nom, FRt'Gsfkrfr'tfr'tfr'tkshtKt, est difficile à prononcer, et 34762984-AB-7, son identifiant de galérien trop peu poétique.) n'avait pas profité d'une accalmie pour s'évader du cabinet de curiosités. C'est ainsi que, progressant avec précaution au plafond du manoir, l'oursin



s'affaira autour de lui avec moult sels et salamalecs. En observant la prévenance avec laquelle le marquis était traité par ses semblables, Hannibal envisagea alors une vengeance autrement plus juste et plus ambitieuse qui lui permettait de châtier TOUS les monstres qui avaient perpétré la macabre cène où les siens avaient péri. Le châtiment se voulant didactique, il convenait de faire subir à ces gens ce que lui-même avait dû endurer.

C'est ainsi qu'usant de l'enveloppe du marquis, Hannibal s'est introduit dans le privé de ses cibles pour les obliger à assister à la torture et à la consommation (au sens propre) de leurs proches par un tiers en la personne du marquis, puis à y participer eux-mêmes.

Synopsis détaillé

La scène étant dressée, il ne reste qu'à raconter l'histoire. Celle-ci devrait se dérouler en trois tableaux décrits succinctement ci-après. De plus amples détails sont fournis séparément pour chaque tableau dans le chapitre suivant.

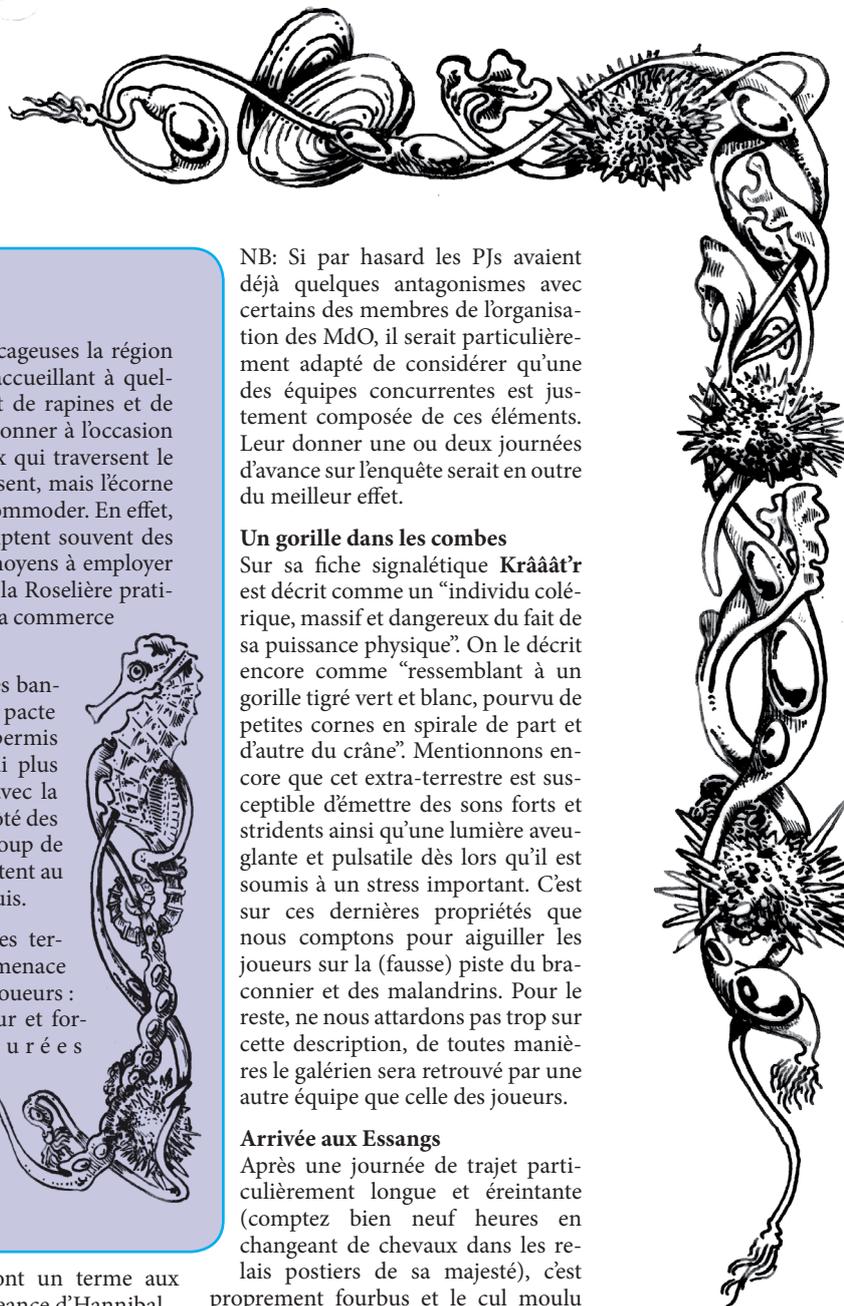
Opération "Arquebuse"

Suite à de nombreux témoignages, le service de renseignement de sa majesté pense avoir localisé Krääâ'r, un dangereux évadé extra-terrestre dans la région des combes de la Roselière que pour des besoins d'écriture nous situerons aux alentours de Montargis. La zone à couvrir est trop grande pour

Les huit petits emperruqués

La seconde partie du scénario débute sur la rencontre de l'excentrique marquis de la Roselière à Montargis. Ce dernier, administrateur de la région, invite les personnages à enquêter sur le meurtre infâme dont le pauvre des Esangs a été victime. Il offre au passage l'entière collaboration de son sénéchal, un individu rubicond, d'abord réticent à offrir son aide mais prompt à tourner casaque, comme on le verra. Les PJs apprennent rapidement que le cas du chevalier n'est pas isolé, quatre habitants de la bonne ville de Montargis ont en effet pâti d'un sort similaire au cours des semaines précédentes. L'enquête menée par les personnages révèle un travail d'investigation bâclé par le sénéchal et pointé de manière très gênante dans la direction d'un meurtrier inattendu en la personne du marquis lui-même.

Suite à leur enquête, les PJs arrivent juste à temps pour assister et peut-être empêcher un nouvel assassinat. Interrompu dans ses basses oeuvres, après quelques passes d'arme et une courte poursuite, le marquis sera rattrapé, désarmé et mis dans les fers. Naturellement Hannibal, le symbiote extra-terrestre à l'origine de la folie du marquis, aura réussi à s'éclipser à temps et sans attirer l'attention des joueurs. De fait, alors que ces derniers s'interrogent sur la marche à suivre concernant l'incarcération du marquis traumatisé et au bord de la démence, Hannibal poursuit ses crimes là même où il les avait laissés.

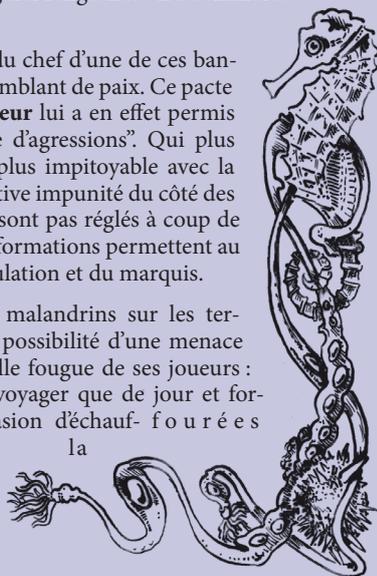


Des brigands dans les forêts

Avec ses nombreuses forêts et ses vastes étendues marécageuses la région des combes de la Roselière offre un refuge naturel et accueillant à quelques bandes de malandrins. S'ils vivent essentiellement de rapines et de braconnage, ces détresseurs ne dédaignent pas de rançonner à l'occasion le quidam sillonnant les deux grands axes commerciaux qui traversent le marquisat. Le commerce et l'image du marquis en pâtissent, mais l'écorne n'est pas suffisante pour motiver qu'on s'emploie à la raccommoder. En effet, ces bandes sont bien organisées et bien armées et comptent souvent des vétérans. De plus, la région est grande, si bien que les moyens à employer pour les chasser seraient énormes. Enfin, le sénéchal de la Roselière pratique une toute autre technique pour réguler l'engeance : il a commerce avec elle.

En échange de pots de vin de la part du chef d'une de ces bandes, le sénéchal achète à bon prix un semblant de paix. Ce pacte passé avec la bande du **Renard Prêcheur** lui a en effet permis d'établir un "quota annuel acceptable d'agressions". Qui plus est, ladite bande se montre d'autant plus impitoyable avec la concurrence qu'elle est forte d'une relative impunité du côté des autorités, et lorsque les problèmes ne sont pas réglés à coup de couteau dans les bois, de précieuses informations permettent au sénéchal de briller aux yeux de la population et du marquis.

En terme de jeu, l'omniprésence de malandrins sur les terres de la Roselière fournira au MJ la possibilité d'une menace constante pour endiguer une éventuelle fougue de ses joueurs : Il est fortement recommandé de ne voyager que de jour et fortement armés. Ce serait aussi l'occasion d'échauffourées quand la table s'endort. Enfin, la bande du renard pêcheur pourra servir de main d'œuvre au sénéchal s'il lui devenait loisible d'espionner ou de se débarrasser des joueurs.



sés, plongeant les personnages dans la consternation et l'incompréhension.

La dernière épine

Alors qu'il approche du but, Hannibal a failli se faire prendre par les joueurs. Déjà peu porté sur la patience, il perd maintenant tout sens de la mesure et hâte le dénouement. Faisant fi de toute discrétion il massacre au grand jour et n'hésite pas à se dévoiler en changeant ouvertement de véhicule. De fait, il sera facile aux joueurs, s'ils ne le suspectaient pas déjà, de deviner une implication extra-terrestre et sa nature "infectio-symbiotique".

Qu'ils devinent ses mouvements à l'avance ou qu'ils le suivent à la trace, les PJs seront finalement confrontés à l'oursin enragé et à son dangereux véhicule. Outre le fer et le feu, il est à peu près sûr qu'ils aient à subir une tentative de possession de sa part, mais gageons que les personnages seront assez doués pour se débarrasser du pacifique psychopate avant qu'il n'ait le temps d'assouvir sa vengeance. A l'issue d'une poursuite qui les mènera peut-être aussi loin que Bouzy et Orléans, les

personnages mettront un terme aux prétentions de vengeance d'Hannibal.

La scène et ses décors

Où les trois tableaux de cette intrigue sont repris et détaillés.

Opération "Arquebuse"

Les personnages sont convoqués de toute urgence pour une mission à quelque distance au sud de la capitale. En effet, un faisceau d'informations fraîches et sûres permettent de localiser un galérien dans les "**combes de la Roselière**", située dans la campagne de Montargis. Eu égard à la distance, la rapidité est de mise, et la zone à couvrir étant grande, deux autres équipes de mousquetaires se chargeront de l'ouest et du sud, cependant que les personnages enquêteront à l'est. Plus spécifiquement, les PJs devront prendre quartier chez un correspondant local, le **chevalier des Essangs à Savigny-sur-Clairis**.

NB: Si par hasard les PJs avaient déjà quelques antagonismes avec certains des membres de l'organisation des MdO, il serait particulièrement adapté de considérer qu'une des équipes concurrentes est justement composée de ces éléments. Leur donner une ou deux journées d'avance sur l'enquête serait en outre du meilleur effet.

Un gorille dans les combes

Sur sa fiche signalétique **Krääât'r** est décrit comme un "individu colérique, massif et dangereux du fait de sa puissance physique". On le décrit encore comme "ressemblant à un gorille tigré vert et blanc, pourvu de petites cornes en spirale de part et d'autre du crâne". Mentionnons encore que cet extra-terrestre est susceptible d'émettre des sons forts et stridents ainsi qu'une lumière aveuglante et pulsatile dès lors qu'il est soumis à un stress important. C'est sur ces dernières propriétés que nous comptons pour aiguiller les joueurs sur la (fausse) piste du braconnier et des malandrins. Pour le reste, ne nous attardons pas trop sur cette description, de toutes manières le galérien sera retrouvé par une autre équipe que celle des joueurs.

Arrivée aux Essangs

Après une journée de trajet particulièrement longue et éreintante (comptez bien neuf heures en changeant de chevaux dans les relais postiers de sa majesté), c'est proprement fourbus et le cul moulu que les personnages arrivent au petit domaine des Essangs. A quelques minutes du hameau Savigny-sur-Clairis, la propriété a tout d'une ferme fortifiée, comprenant une bâtisse principale qu'on pourrait décrire comme un petit manoir proprement orné de nombreuses dépendances et corps de ferme.

Le manoir étant trop peu spacieux, c'est donc dans une de ces dépendances que les PJs - ces rudes spadassins - seront logés, vraisemblablement dans l'écurie avec sa sellerie et son grenier à foin. Aménagé pour l'occasion, le lieu offre assez de confort, et d'isolement pour permettre à ces envoyés du roi d'agir en toute discrétion pour mener leurs affaires. Une quelconque amourette avec une villageoise, ou pourquoi pas, la domesticité du château leur sera de ce fait d'autant plus loisible.

Le chevalier Des Essangs

Le chevalier **François Mathieu Marc des Essangs** est issu d'une grande et vieille famille de France. Cadet de son état, il a su tirer parti de l'éducation que ses précepteurs lui ont donnée dans les

langues étrangères et les affaires militaires. En effet, à 17 ans à peine, il s'était déjà fait un nom à la bataille de Rethel, notamment en sortant son commandant, le marquis d'Hocquincour, d'un mauvais pas. De là et de deux autres batailles moins prestigieuses mais dans lesquelles il excella tout autant, il lui fut donné le titre de chevalier en même temps que de faire un beau mariage avec une descendante de la famille des Essangs. Doté d'un physique avenant, d'un bon caractère et d'un excellent sens tactique, il était fort apprécié de ses hommes, mais une arquebusade à la jambe a stoppé net sa prometteuse carrière et ne lui a pas permis d'aller plus haut que le grade de capitaine. Fidèle à son roi, autant par devoir que par affection, le capitaine des Essangs continue à le servir dans quelques affaires discrètes, voire secrètes.

La trentaine à peine passée, le chevalier des Essangs apparaît toujours comme un individu jovial malgré cette gêne dans la jambe qui le fait souffrir les jours de pluie. Son épouse et leurs trois enfants partagent la même attitude joviale que lui et accueilleront chaleureusement les PJs. Outre la mise à disposition du gîte et du couvert, le chevalier offrira son entière coopération en matière d'information. Il évoquera, certainement en termes diplomatiques et pleins de tact, l'autorité locale à laquelle il est subordonné, le marquis de la Roselière, excentrique bienfaiteur de la région. Il ne manquera pas de mettre en garde les personnages concernant la présence de malandrins fort bien armés et que la police du sénéchal semble avoir quelques difficultés à éradiquer. Enfin, concernant l'affaire qui préoccupe les PJs, le chevalier offrira de son temps pour accompagner les envoyés du roi et jouer les intermédiaires auprès de ses paysans.

De hameaux en masures

Au cours de cette première enquête, les personnages auront peu d'éléments à glaner parmi la population. L'esprit des paysans est certes impressionnable, mais les incongruités finalement peu nombreuses dans la région. Cela devrait se résumer à ces quelques éléments :

⊗ *"Les gens du bourg, ils portent tous une drôle d'attitude dessus leurs cheveux."*
On trouvera l'explication de cette marotte vestimentaire au chapitre suivant. Qu'on sache seulement ici, qu'il est en effet de plus en plus courant de voir des gens arborer sans honte un couvre chef des plus laids, vaguement ovoïde et présen-

tant moult picots de feutrine ou parfois même de bois.

⊗ *"Eusèbe le chassieux, pas le torve hein ...Eh bien il cultive plus son champ!"*

En passant devant la pauvre chaumine décrépie d'Eusèbe, on pourra en effet constater que le lopin de terre attendant est envahi par la mauvaise herbe. Si la chose ne paraît pas extraordinaire au spadassin, on lui fera bien sentir toute l'importance et le privilège que représentent une parcelle de terre à cultiver pour un paysan. Quant à l'aspect défraîchi de la cahute et au désordre qui règne à l'intérieur, rien d'extraordinaire, tout le monde vous le dira : Eusèbe est un propre à rien. Pour ce qui est de l'individu lui-même, impossible de mettre la main dessus. En tant que bûcheron, il lui arrive souvent de s'absenter quelques jours, mais là tout de même, cela fait bien deux semaines qu'on ne le voit que sporadiquement... Non qu'on s'en plaigne.

⊗ *"Le père "la goutte" il a commerce avec le diab"*

Surnomé ainsi en raison du distillat qu'il produit, moitié pour soigner la peau moitié pour brûler l'oesophage, le père la goutte est un rebouteux misanthrope qui vit à l'orée des bois. Bien entendu, les honnêtes gens lui prêtent un commerce avec le malin, et bien entendu, il n'y a rien de vrai dans tout ça. Toujours est-il que la semaine passée on a vu des lueurs et entendu des sons dans ce sous-bois. L'imagination et la médisance faisant le reste, il se trouvera toujours une personne pour affirmer qu'elle a vu de ses yeux le feu des sorcières, et le père la goutte conduisant le sabbat au milieu d'un tintamarre de crécelles et autres instruments diaboliques. Confronté au témoignage affabulé l'intéressé niera toute implication, mais corroborera certaines rumeurs en les nuanciant : la semaine passée, alors qu'il rentrait de cueillir des champignons il a bien aperçu d'étranges lueurs du côté de l'étang de la vache et entendu des sons.

A l'étang de la vache

Ce petit point d'eau au milieu de la forêt est connu de tous pour ses herbes curatives. C'est un lieu qu'on visite rarement à cause de ses abords marécageux et de ce fait, dangereux. Eusèbe apprécie d'ailleurs cet isolement, qui lui permet d'y braconner régulièrement la carpe, le brochet et l'écrevisse, ce qu'il fait de

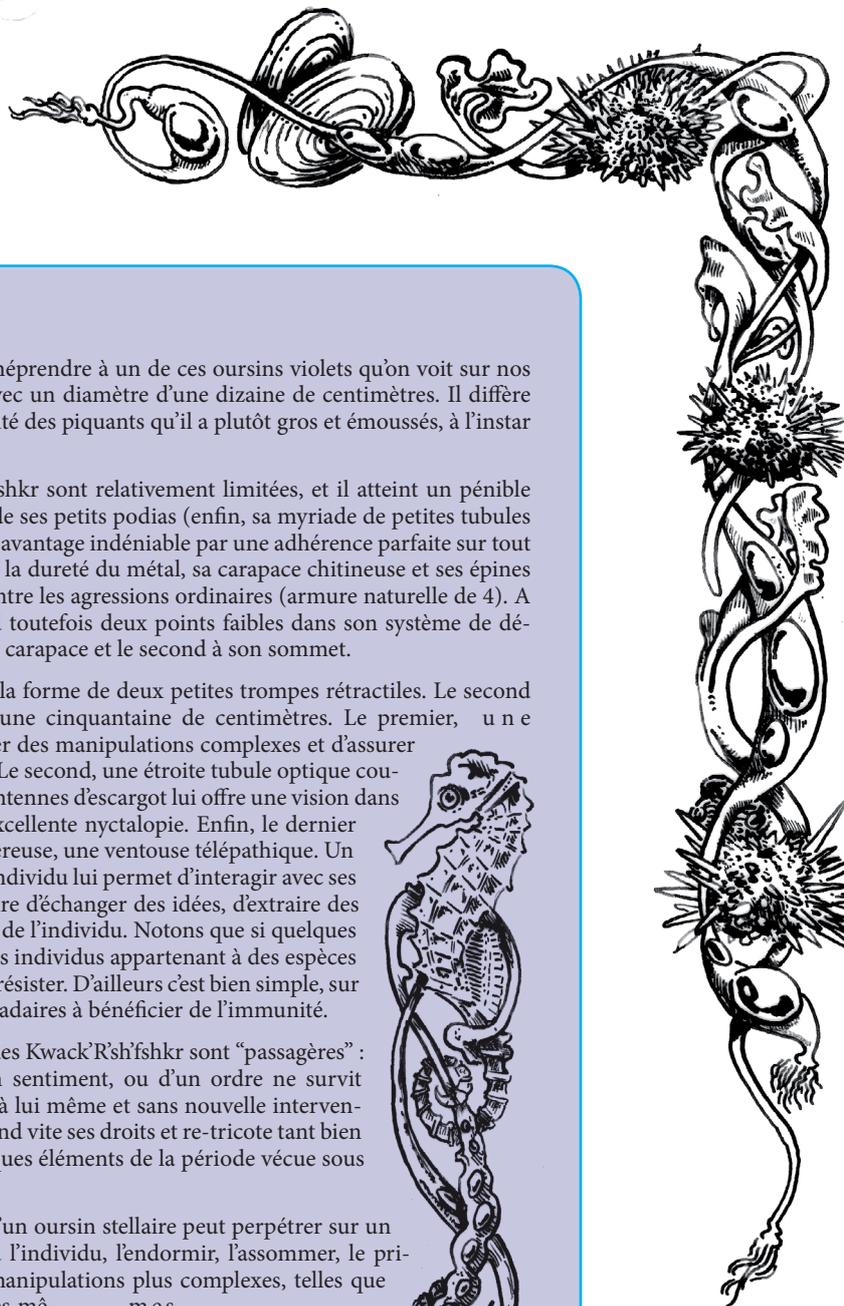
nuit pour minimiser les risques de se faire repérer. Pour tout dire, c'est dans ce même étang vaseux qu'il a pêché la malheureuse famille d'oursins stellaires, exploite qu'il ambitionne de renouveler, motivé par le prix exorbitant qu'il a tiré de sa nasse précédente. On comprendra qu'Eusèbe passe maintenant le plus clair de son temps aux abords de l'étang où il pose, relève et surveille ses précieuses nasses. Il lui arrive aussi de frayer avec une bande de malandrins à qui il vend les écrevisses et poissons surnuméraires de sa chasse à l'oursin, et ce sont les débordement d'une de ces petites fêtes improvisées qui ont été perçus par des charbonniers du hameau, ainsi que par le père la goutte.

Au terme d'une petite course-poursuite dans le bocage, les personnages ne devraient pas avoir de mal à mettre le grappin sur le braconnier. Lui faire avouer ses actes de braconnage sera un tantinet plus délicat malgré les preuves accablantes, c'est que le bougre sait bien qu'il y risque sa peau. Pour ce qui est de parler des oursins, il y a peu de chance qu'il s'ouvre spontanément de son précieux secret, mais après tout pourquoi pas si cela devait lui sauver la vie... Eusèbe pourrait aussi tenter de monnayer sa liberté contre des informations concernant le groupe de malfrats avec lequel il a des contacts sporadiques et dont il pense connaître le repère. Il n'est d'ailleurs pas exclu que lesdits bandits offrent spontanément aux PJs les joies d'une échauffourée vivifiante après ces quelques heures d'enquête ennuyeuses.

Du repos chez Des Essangs

L'affaire de l'étang de la vache s'achèvera éventuellement sur l'arrestation du braconnier et d'une petite troupe de malandrins, et les personnages rentreront au manoir des Essangs pour y trouver une missive arrogante émanant du chef d'une des deux équipes de mousquetaires concurrentes. Une fois décodé, le message peut être résumé assez succinctement en "Bataille épique, suspect appréhendé. Rentrons au casernement. PS: A nous la gloire et les honneurs, à vous bottes crottées et nuits d'ennui".

Dès lors, plus rien ne requiert la présence des personnages dans la région et leur départ est prévu au plus tôt. L'idéal serait que la scène se produise en soirée, de manière à ce que les personnages soient forcés de passer la nuit aux Essangs, on peut néanmoins imaginer que même si elle se produit au matin, la fatigue accumulée lors de l'affaire de l'étang de la vache implique au moins une longue sieste et interdit qu'on prenne la route en soirée, rapport aux



Loursin, une machine à tuer.

En terme de forme, le Kwack'R'sh'fshkr ressemble à s'y méprendre à un de ces oursins violets qu'on voit sur nos côtes. Il est néanmoins un peu plus gros que ceux-ci, avec un diamètre d'une dizaine de centimètres. Il diffère aussi par la couleur, rouge tirant au blanchâtre à l'extrémité des piquants qu'il a plutôt gros et émoussés, à l'instar de l'oursin violet.

Sur terrain plat, les capacités physiques du Kwack'R'sh'fshkr sont relativement limitées, et il atteint un pénible 4km/h en s'aidant de toute la puissance de ses épines et de ses petits podias (enfin, sa myriade de petites tubules rétractiles quoi.). Ces dernières lui offrent néanmoins un avantage indéniable par une adhérence parfaite sur tout type de surface, même le verre, fût-il humide. Sans avoir la dureté du métal, sa carapace chitineuse et ses épines lui confèrent tout de même une excellente protection contre les agressions ordinaires (armure naturelle de 4). A l'instar de l'oursin terrien, le Kwack'R'sh'fshkr comprend toutefois deux points faibles dans son système de défense, autour de ses deux orifices, le premier situé sous la carapace et le second à son sommet.

Bouche et anus se partagent la première ouverture sous la forme de deux petites trompes rétractiles. Le second orifice est partagé entre trois appendices rétractiles d'une cinquantaine de centimètres. Le premier, une grosse ventouse préhensile, lui permet à la fois de réaliser des manipulations complexes et d'assurer une prise quasi indécollable de n'importe quelle surface. Le second, une étroite tubule optique couronnée de myriades de petits polypes ressemblant à des antennes d'escargot lui offre une vision dans un large spectre; en particulier l'infra rouge, d'où une excellente nyctalopie. Enfin, le dernier appendice constitue certainement son arme la plus dangereuse, une ventouse télépathique. Un simple contact de cet organe sur la boîte crânienne d'un individu lui permet d'interagir avec ses connexions nerveuses. Il est alors loisible à l'oursin stellaire d'échanger des idées, d'extraire des souvenirs, ou de prendre carrément le contrôle physique de l'individu. Notons que si quelques espèces font preuve d'un certain pouvoir de résistance, les individus appartenant à des espèces sous-évoluées telles que l'Homme, n'ont aucun moyen de résister. D'ailleurs c'est bien simple, sur la planète Terre, il n'y a guère que les poulpes et les dromadaires à bénéficier de l'immunité.

Heureusement pour nous, les manipulations cérébrales des Kwack'R'sh'fshkr sont "passagères" : l'implantation d'un souvenir, d'un comportement, d'un sentiment, ou d'un ordre ne survit qu'une vingtaine d'heure à l'abandon du véhicule. Livré à lui-même et sans nouvelle intervention d'un Kwack'R'sh'fshkr, le cerveau d'un individu reprend vite ses droits et re-tricote tant bien que mal son intégrité en intégrant dans le maillage quelques éléments de la période vécue sous infestation.

En guise d'exemples, quelques manipulations simples qu'un oursin stellaire peut perpétrer sur un humain en une seconde à peine : voler des souvenirs à l'individu, l'endormir, l'assommer, le priver d'un de ses sens ou encore de la parole. Pour des manipulations plus complexes, telles que la "programmation" d'un individu, c'est-à-dire rendre ces mêmes effets persistant quelques heures en mémoire après le départ du parasite, quelques minutes sont souvent nécessaires et un jet de Superbe sera demandé à chaque heure de liberté avec une Difficulté commençant à 30 et décroissant de 1 à chaque heure.



caïmans infestant la région. La journée s'achève donc aux Essangs où nos héros se couchent mi-figue mi-raisin en attendant le lendemain pour rentrer bredouilles au casernement. Mais alors qu'ils dorment du sommeil du juste, confits de remords et de rancoeur, un drame s'abat implacable à quelques pas de leur logis. Narrons donc le déroulement du funeste événement.

Mauvaise nuit aux Essangs

Hannibal ayant déjà passé au fil de la broche l'ensemble de la noblesse "coupable" de Montargis, il élargit maintenant le cercle de ses proies à celles d'entre elles habitant la campagne. Commencant naturellement par la plus proche, c'est le Chevalier Des Essangs qui a l'heur de recevoir le premier la visite impromptue et nocturne de la ven-

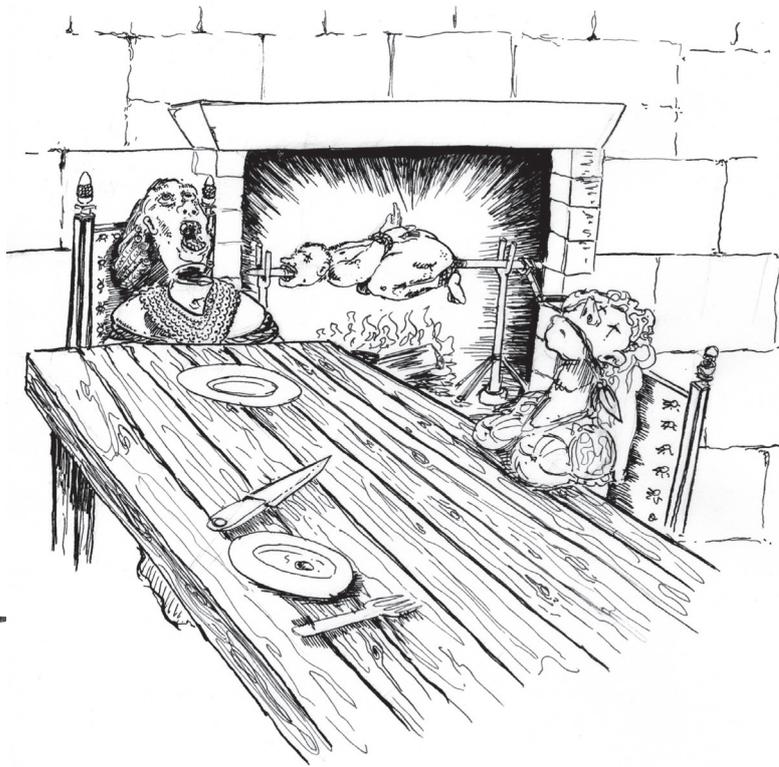
geance. La lecture de l'encart "Loursin, une machine à tuer" est certainement un prérequis pour mieux comprendre la scène.

Introduit en la demeure par un valet mal réveillé, le mystérieux voyageur solitaire arborant un masque vénitien attend le Chevalier dans la salle à manger. Monsieur des Essangs le reconnaissant au premier coup d'oeil accepte de s'isoler pour "parler d'une affaire sérieuse". Quelque chose inquiète bien dans la physionomie d'Hannibal-Rose-lière, mais déstabilisé par l'incongruité de la situation, le Chevalier ne se méfie pas assez et tourne le dos à son invité pour remettre une bûche dans lâtre. Rôdé à cet exercice par ses récentes expériences, Hannibal s'empare facilement de ce nouveau "véhicule", et lais-

sant derrière lui le marquis assoupi au sol, il use de sa nouvelle défroque pour réveiller tour à tour la progéniture et l'épouse du chevalier qu'il assomme et bâillonne. La petite famille réunie dans les fers, chacun bien assis autour de la table de la salle à manger dans une parodie de banquet, Hannibal reprend possession du corps du marquis et entreprend d'assouvir sa vengeance en mutilant, torturant et rôtissant femmes et enfants. Il en consomme ensuite les chairs en regardant le pauvre Chevalier bien droit dans les yeux avant de l'éventrer.

Réveil macabre

Qu'ils veuillent prendre congé personnellement de leur hôte ou qu'ils soient alertés par un laquais, les personnages en seront quittes pour trouver au réveil



Mode chapelière à Montargis

Tout Montargis semble s'être entiché pour un couvre-chef que le profane jugera certainement laid : de paille, de feutre ou parfois même de cuir, il présente une forme ovoïde ornée de multiples picots. Il faut bien entendu chercher l'origine de cette galure du côté du marquis. Fier de sa découverte d'une nouvelle espèce animale, M. de la Roselière s'est à ce point entiché d'oursin qu'il a passé commande d'objets à leur effigie chez de nombreux artisans de la région. Il a en particulier motivé M. Laploux, chapelier à Montargis, sur la fabrication de quelques couvre-chefs célébrant la découverte. Afin de plaire à leur seigneur et maître, de nombreux notables se sont empressés d'adopter la coiffe, rapidement suivi par le gros de la bourgeoisie. Véritable effet de mode, à Montargis, tout le monde s'enflamme maintenant pour ce type de couvre-chef, sans d'ailleurs vraiment en connaître l'origine.

une scène proprement cauchemardesque. Ce qui frappe d'abord, c'est l'odeur du sang et de la chair brûlée, de nature peut-être à faire saliver les plus affamés. Puis les yeux se posent sur les flaque de sang et les cadavres mutilés. Un enfant embroché continue de se carboniser dans la cheminée, cependant que les membres et les viscères de ses frères jonchent le sol, consommés par les mâtiens qui ont trouvé porte ouverte ce matin. Mme des Essangs est assise à table, ficelée serré, son corps portant la trace de nombreux désordres : une main et un œil lui manquent et son vêtement de nuit est maculé de sang coagulé. Le Chevalier est ficelé lui aussi, on s'est visiblement acharné sur ses dents avant de lui ouvrir le ventre et d'en faire couler les entrailles.

Après qu'ils ont repris leurs esprits et vomi tout leur saoul, les personnages ont la possibilité d'enquêter. Tout le monde étant attaché, l'affaire suppose au moins un tiers, et très certainement plusieurs pour maîtriser toute la petite famille. Dans la douleur et la sidération, il est probable que la domesticité ne s'en souvienne pas spontanément, mais qu'on leur en offre l'occasion et ils se rappelleront de la mystérieuse visite nocturne de la veille. Henri, le valet qui a fait office de portier pourra décrire très précisément l'individu, son masque et sa gestuelle. Il pourra aussi témoigner de ce que son maître sem-

blait le connaître et le tenir en grande estime.

Personne au manoir n'est à même de quitter le domaine, aussi, qu'ils décident d'enquêter ou non sur le meurtre qui vient d'être perpétré, les PJs devront rendre compte rapidement au Marquis et à son sénéchal qui constituent l'autorité locale. Ils résident à Montargis, à deux heures de route pour peu qu'on se dépêche un peu sur les routes.

Les huit petits emperruqués

Où les personnages joueurs endiguent l'épidémie cannibale. Ou presque.

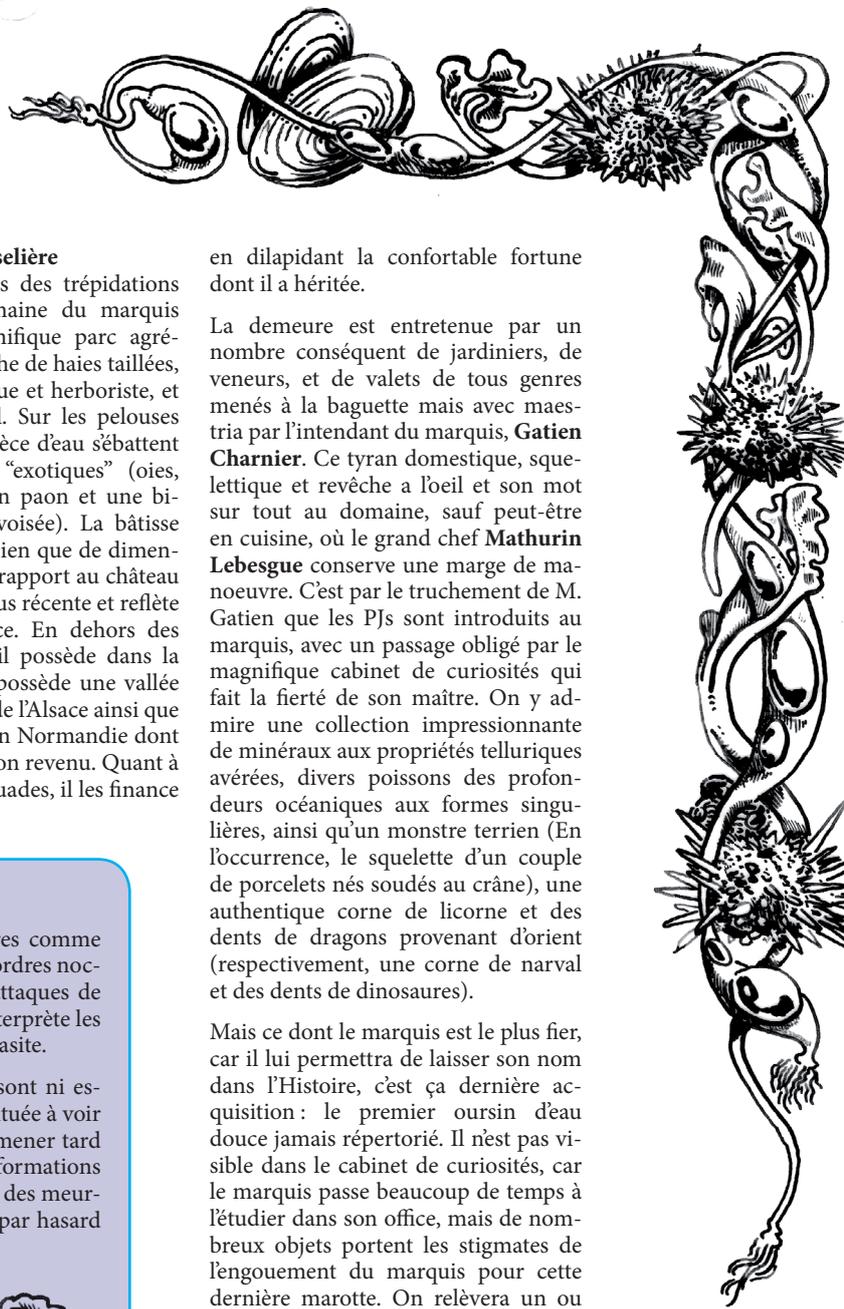
Mon Montargis

En préambule, l'auteur tient à préciser qu'il n'a jamais mis les pieds à Montargis et qu'ayant un travail assommant dans sa vraie vie, il n'avait que peu de temps à consacrer en recherches qu'il juge par ailleurs fort ennuyeuses. Il tient donc qu'il soit bien entendu du lecteur que la ville qui tient lieu à cette intrigue est un Montargis entièrement fantasmé, et précise qu'il considérera avec joie toute invitation à venir visiter ladite ville.

Toutes précautions ayant été prises, on estimera la population à quelques 5000 habitants répartis dans une agglomération resserrée aux confluent de trois rivières, le Loing, le Puiseaux et le

Vernisson. Les habitations, quelques-unes en pierre de taille, et la majorité dans cette architecture en colombage vertical propre au centre de la France, dépassent rarement les deux étages. Les ruelles, bien qu'assez larges, restent bourbeuses des giboulées de saison. En ce joli mois de mai le ciel est toutefois globalement clément, et les arbres déjà bien fleuris. L'insouciance printanière cependant ne survit pas à la journée car une série de meurtres abjects entache la tranquillité de la paisible bourgade. Pour preuve que personne n'est à l'abri du fléau, ce sont quatre membres de l'élite de la ville qui ont été tués en deux semaines à peine. En journée toutefois, soleil aidant, rien ne laisse sentir l'émotion nocturne. Ni l'activité ni la jovialité ne semblent impactées, on s'en convaincra en regardant avec quel bonheur la population s'adonne à une nouvelle marotte capillo-vestimentaire (cf encadré sur la mode chapelière à Montargis).

La seigneurie de la ville a récemment été rachetée aux héritiers d'Anne d'Este par Marie de Médicis qui en a fait l'appanage du duc d'Orléans, mais le château n'est que rarement habité par son illustre possesseur. C'est donc le marquis de la Roselière qui a charge d'administrer le bourg et sa région, charge qu'il assume depuis son manoir à une lieue au nord, en bord de Loing.



Les cauchemars du marquis

Un individu observateur ne manquera de déceler de belles cernes violacées sous la couche de céruse qui plâtre le visage du marquis. C'est que M. de la Roselière dort mal ces derniers temps, partie en raison de ses activités nocturnes, et partie en raison des cauchemars résultants des dites activités. En effet, s'il n'a pas conscience d'avoir réellement perpétré les actes criminels, le marquis en garde tout de même le souvenir révoltant qu'il assimile à de mauvais rêves dont la source ne saurait évidemment qu'être la perte de ses chers amis.

Ce qu'on peut apprendre à la Roselière

Interrogés sur les cauchemars du marquis, les chambrières comme l'ensemble de la domesticité pourront témoigner de ses désordres nocturnes. Ils pourraient encore parler à demi mots de ses attaques de somnambulisme, car c'est en effet de cette manière qu'on interprète les déplacements que le marquis effectue sous l'effet de son parasite.

De manière générale, les allées et venues du marquis ne sont ni espionnées ni consignées; d'autant que la maisonnée s'est habituée à voir le maître travailler tard à l'étude de son oursin ou à se promener tard la nuit dans les jardins. Il sera donc difficile d'obtenir des informations précises concernant l'emploi du temps du marquis les nuits des meurtres, mais on peut imaginer que le marquis ait été aperçu par hasard dans le parc un de ces soirs.

Le palefrenier pourra évoquer le comportement étrange du marquis ces dernières nuits. Ayant demandé à ce que sa jument soit sellée, le marquis serait en effet parti pour des promenades solitaires, et au vu de ses tenues équestres il serait beaucoup tombé. Il aura en effet fallu quelques temps à Hannibal pour vaincre sa peur de cet animal, son mal de mer, et la difficulté de diriger un véhicule depuis un autre véhicule... En passant, on peut garantir que le marquis était à cheval la nuit du meurtre de M. des Essangs.

Enfin, si l'on s'enquiert de la date à laquelle ces désordres ont commencés, tout le monde au manoir se souviendra de cette nuit où l'on a retrouvé le marquis contusionné et pâmé dans sa chambre. C'était le 22 avril, soit 5 jours avant le premier meurtre et 2 jours après la dernière réception du marquis où fût donné le funeste repas d'oursins.

Enfin, si on a l'occasion de discuter avec eux, l'intendant comme le cuisinier pourraient remarquer que la liste des décès suit à peu près le plan de table du dernier banquet.



Domaine de La Roselière

A quelques minutes des trépidations de la ville, le domaine du marquis comporte un magnifique parc agrémenté d'un labyrinthe de haies taillées, d'un jardin botanique et herboriste, et d'un étang artificiel. Sur les pelouses et les bords de la pièce d'eau s'ébattent quelques animaux "exotiques" (oies, cygnes, et même un paon et une biche à moitié apprivoisée). La bâtisse en pierre de taille, bien que de dimensions modestes par rapport au château de Montargis, est plus récente et reflète une certaine aisance. En dehors des quelques terres qu'il possède dans la région, le marquis possède une vallée argentifère du côté de l'Alsace ainsi que des terres agraires en Normandie dont il tire l'essentiel de son revenu. Quant à ses nombreuses toquades, il les finance

en dilapidant la confortable fortune dont il a héritée.

La demeure est entretenue par un nombre conséquent de jardiniers, de veneurs, et de valets de tous genres menés à la baguette mais avec maestria par l'intendant du marquis, **Gatien Charnier**. Ce tyran domestique, squelettique et revêche a l'oeil et son mot sur tout au domaine, sauf peut-être en cuisine, où le grand chef **Mathurin Lebesgue** conserve une marge de manoeuvre. C'est par le truchement de M. Gatien que les PJs sont introduits au marquis, avec un passage obligé par le magnifique cabinet de curiosités qui fait la fierté de son maître. On y admire une collection impressionnante de minéraux aux propriétés telluriques avérées, divers poissons des profondeurs océaniques aux formes singulières, ainsi qu'un monstre terrien (En l'occurrence, le squelette d'un couple de porcelets nés soudés au crâne), une authentique corne de licorne et des dents de dragons provenant d'orient (respectivement, une corne de narval et des dents de dinosaures).

Mais ce dont le marquis est le plus fier, car il lui permettra de laisser son nom dans l'Histoire, c'est ça dernière acquisition : le premier oursin d'eau douce jamais répertorié. Il n'est pas visible dans le cabinet de curiosités, car le marquis passe beaucoup de temps à l'étudier dans son office, mais de nombreux objets portent les stigmates de l'engouement du marquis pour cette dernière marotte. On relèvera un ou deux tableaux, des rehauts sur certaines faïences, ainsi que quelques verres et autres soupières aux formes d'oursins qui constellent les pièces du manoir.

Le Marquis de la Roselière

Grand échalas aux traits fins et allongés; maigrelet, dégingandé, emperruqué, poudré à l'excès et mondain à souhait, monsieur de la Roselière aurait certainement plus sa place dans les salons de la capitale, salons qu'il ambitionne d'ailleurs de reproduire dans la verte et riche campagne de Montargis. D'aucun pourraient s'étonner qu'un tel individu "perde son temps" dans ses terres plutôt qu'à exercer ses talents et exciter sa curiosité dans la grande Paris, mais voilà le fond de l'affaire : le marquis supporte mal la concurrence et moins bien encore le ridicule. Or justement, à Paris ils sont nombreux à le connaître déjà, **Marc-Francis-Antoine Du Gousier De la Roselière**, et à se moquer plus ou moins ouvertement de lui et de ses "bizarreries". Après une ou deux humiliations cuisantes, le Marquis s'est réfugié dans son domaine, où il prétend expérimenter de nouvelles méthodes



scientifiques en matière d'agriculture et d'administration des terres. Concrètement, le Marquis occupe essentiellement son temps à briller sur une clientèle docile qu'il réunit à l'envie autour de déjeuners scientifiques ou philosophiques. Il délègue entièrement l'administration du domaine à son intendant Gatien, et le maintien de l'ordre à son sénéchal Edmé Ravault en qui il a toute confiance. Quant aux autres tâches, il les délègue à d'autres de ses clients.

Dès la première rencontre, le marquis apparaîtra comme un excentrique instable et touche à tout, ayant les moyens financiers de ses vices. M. de la Roselière commencera par s'enquérir, l'air de rien, de l'effet produit par son cabinet de curiosités, et paraîtra très déçu, voire irrité si les PJs manquent de superlatifs. Ce moment pourrait d'ailleurs être critique dans leurs relations avec le marquis, Marc Francis Antoine n'a en effet d'intérêt que pour les gens curieux. En deuxième lieu, in ne manquera pas d'interroger fébrilement les joueurs sur les nouveautés de la grande Paris qui lui manque bien un peu, et tentera de les entretenir de sciences ou de philosophie, faisant montre de ses connaissances et tartinant à loisir sur sa découverte qui assurera sa postérité et sur laquelle il rédige un ouvrage : "de l'oursin d'eau douce et des mécanismes qui soutiennent sa vie hors les mers". Enfin, il sera terriblement peiné d'apprendre le trépas du chevalier des Essangs qui était "sans contester un individu d'exception malgré cette excentricité qui le faisait vivre loin de la ville" (sic). Il ne manquera pas de déplorer cette "épidémie qui lui décime la fine fleur de ses amis et cerveaux", cinq qu'il a perdu en à peine quelques semaines, et pas des moindres, "cela commence à devenir embêtant". Et pour décharger son sénéchal "qui a déjà fort à faire à sécuriser la région contre ces infâmes malandrins qui ont le mauvais goût de l'infester", mais très certainement aussi pour le garder plus près de lui en ces temps dangereux, il sera heureux de déléguer la responsabilité de cette nouvelle enquête à ces providentiels mousquetaires. Pour cette tâche, les personnages sont assurés de l'entière collaboration du sénéchal, "un individu proprement extraordinaire dans sa fonction", qui connaît parfaitement les environs et a minutieusement mené chacune des enquêtes afférentes aux quatre précédents trépas. D'ailleurs, les personnages seront exhortés à s'inspirer des méthodes du sénéchal, dont ils pourront lire les minutes des procès verbaux. Pour cette enquête, les personnages auront blanc seing, sauf à prendre le pas sur le sénéchal ou le

marquis lui-même, il va sans dire. A chaque fois qu'ils en auront le besoin, ils pourront en outre bénéficier d'un petit pécule que leur fournira l'intendant Gatien si la demande est dûment motivée.

Les personnages s'en vont donc à Montargis pour prendre contact avec le Sénéchal.

Le sénéchal de Montargis

Grand, rondouillard, le groin coupé orné d'une moustache gasconne grasseuse, Edmé Ravault offre une fausse image de bon vivant. Ce n'est pas qu'il crache sur la bonne chair ou sur la dive bouteille - il sait certes les apprécier lorsqu'elles se présentent - mais il ne leur est pas inféodé. Qui plus est, les quelques bardes de lard qui lui flanquent l'estomac et les jambons cachent à merveille des muscles d'acier dont il fait bon usage dans les rues, la pique ou le fleuret à la main.

Bien que dépendant en théorie du duc d'Orléans, seigneur de Montargis, Edmé Ravault est dans les faits affidé au marquis de la Roselière à qui il doit sa place avantageuse de sénéchal, une réelle promotion pour un ancien valet de ferme. Il est vrai qu'Edmé a toujours fait montre de qualités. Volontaire et meneur d'hommes, il n'est pas non plus dépourvu d'un certain sens de la justice même si, réaliste et pragmatique il sait parfois l'interpréter à la faveur des grands ou dans son propre intérêt. Le marquis a une confiance aveugle en "son" sénéchal, et à raison, puisque jusqu'à présent Edmé a toujours fait preuve d'efficacité et d'une indéfectible loyauté envers son bienfaiteur. Mais la fidélité du sénéchal n'a d'égalé que son opportunisme, et l'arrivée des personnages dans cette histoire scabreuse lui donnera certainement l'occasion de tourner casaque comme il rêve de le faire depuis quelques jours.

De manière générale, les qualités du sénéchal laissent une impression mitigée dans l'opinion publique, avec certes plus de convaincus du côté des fortunés.

Les heures du sénéchal

Suite à la récente série de meurtres odieux perpétrés sur l'élite de Montargis le Sénéchal se retrouve empêtré dans une situation de plus en plus scabreuse et inextricable. Alors qu'à chaque décès le marquis exige de lui qu'il "enquête avec diligence, et juge avec rigueur et implacabilité", à chaque enquête le faisceau de preuves pointe avec plus d'insistance dans la direction du même marquis.

Ayant retrouvé la dague personnelle de monsieur de la Roselière sur la scène du premier meurtre, le sénéchal avait évidemment pensé à une machination grotesque visant à incriminer le marquis. Il avait alors tout naturellement escamoté l'objet. Dès le second cas cependant, le doute n'avait plus sa place dans l'esprit d'Edmé, rendant la conduite à suivre des plus floues pour le brave homme. Le sénéchal se sent particulièrement désarmé face à la situation, loyal au marquis il pourrait bien fermer les yeux sur un assassinat ou deux... Mais cinq ? Qui plus est, en dehors du devoir de justice qu'il ne prend pas complètement à la légère, Edmé ne sait tout simplement pas si, et comment on peut arrêter un individu si haut placé dans la noblesse ? Face à tant d'incongruité, le sénéchal a tenté de demander des directives au marquis lui-même, à mots couverts bien sûr. N'ayant jamais rien pu en tirer d'autre qu'un "je compte sur vous pour enquêter avec diligence et juger avec rigueur et implacabilité", Edmé s'est engagé dans une course en avant et a résolu de couvrir les frasques de son bienfaiteur jusqu'à ce que cela ne soit plus tenable... Et après, ma foi," le coutel d'un malandrin peut résoudre bien des problèmes".

L'arrivée des personnages, eux aussi mandatés pour le marquis, jettera Edmé dans une incompréhension plus grande encore. Échaudé et incertain, ce n'est qu'avec réticence qu'il fournira les minutes de ses interrogatoires et enquêtes, garantissant au passage, et peut-être avec un peu trop d'insistance, qu'il n'y a absolument aucun lien entre les quatre meurtres et qu'il n'en voit à première vue aucun non plus avec le cinquième. L'attitude rétive du rubicond sénéchal devrait intriguer les joueurs, mais sans pouvoir juridictionnel ils ne peuvent trop questionner l'individu et devront trop résoudre à reprendre ses enquêtes.

Les minutes du sénéchal

Cinq individus sont donc déjà morts sous les pseudopodes d'Hannibal, les quatre premiers à Montargis, le dernier à Savigny-sur-Clairis. Nous synthétisons ici l'ensemble des données afférentes à ces individus, à leur meurtre, et à la manière dont l'enquête a été menée par le sénéchal. Les comptes rendus de cette enquête, directement destinés aux joueurs, sont livrés en annexe de ce scénario

1. MONSIEUR JEAN HUBERT ALEXANDRE DES SERRES

Décédé le 27 avril en son logis, un grand appartement de la rue des tanneurs

Couturière de son état, Agnès passe de nombreuses heures chez elle à réaliser des travaux d'aiguilles, ce qui lui laisse la possibilité d'épancher son vice principal : la curiosité. Elle connaît tout ou presque de la vie du chevalier, elle pourra décrire ses visites galantes et décrire le mystérieux homme masqué coiffé d'un chapeau à la mode, dont la description ressemble étrangement à celui qu'arbore le marquis.

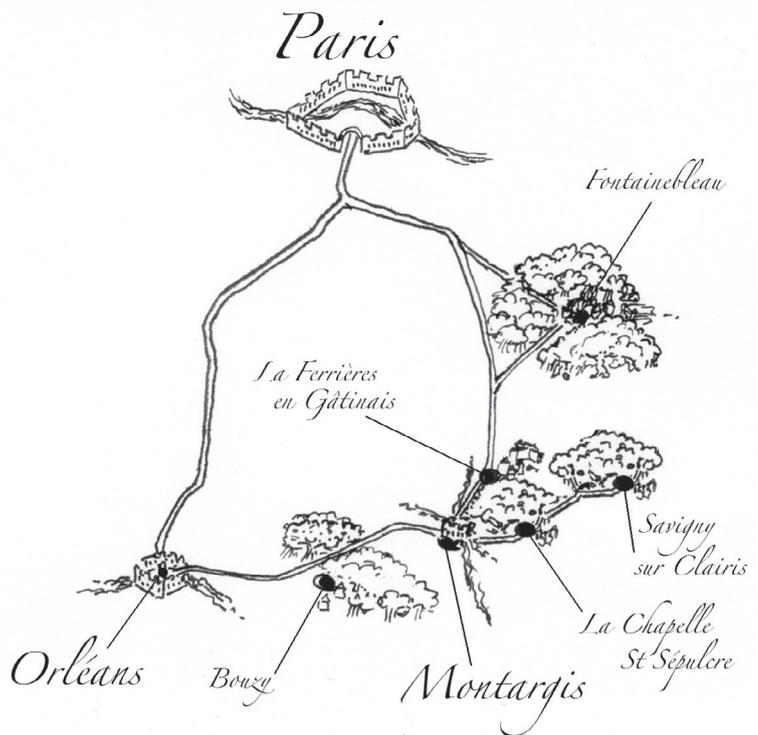
4. MONSIEUR HAUDEBERT COUTEL

Décédé le 5 mai en sa demeure de la rue du fossé de l'abbatoir

Trentenaire de la bourgeoisie de Montargis, Haudebert était fier d'être la cinquième génération d'artisans joailliers Coutel. Particulièrement doué dans son domaine, sa notoriété s'étend dans tout le Gâtinais, et il est même certaines personnes à la capitale pour connaître son nom. Cet état de fait l'a rendu particulièrement attractif aux yeux du marquis, en qui l'artisan a trouvé un mécène aussi riche qu'excentrique. Au moment de son trépas, Haudebert était d'ailleurs en train de travailler à une série d'objets commandés récemment par son protecteur. L'intégralité de ces bijoux a été retrouvée profondément enfoncée dans la gorge du malheureux artisan qui en est mort. Il s'agissait d'une bague d'argent et grenats de Bohême, d'une amulette assortie, ainsi que des prototypes d'un service en argent (couteau, cuiller, fourchette), le tout bien sûr à l'effigie d'oursin.

Le rappel de sa famille martyr, a en effet échauffé les sangs d'Hannibal qui a agi sous le coup d'une colère fulgurante. Rompant avec son modus operandi habituel, il a provoqué le décès rapide de sa cible en lui enfournant ses objets échinomorphes dans la gueule, et s'est débarrassé rapidement de l'épouse du sieur Coutel accourue en chemise de nuit dans l'atelier aux bruits de la lutte qui s'y déroulait. On a découvert le corps de cette dernière sur le pas de la porte séparant l'atelier du logis, où le nourrisson du couple a été retrouvé vivant.

La scène a été découverte au petit matin par le père Coutel, qui, vivant avec le couple mais sourd comme un pot, n'a rien entendu pendant la nuit. Le sénéchal, accouru sur les lieux a rapidement conclu à un vol ayant mal tourné. Au passage, il a dérobé quelques pierres et menus objets pour appuyer sa thèse, un butin qu'il utilisera vraisemblablement pour payer les exactions de quelques malandrins à l'endroit des joueurs. L'enquête s'est encore soldée par un rapide succès : la prise et la pendaison d'un faux coupable.



5. MONSIEUR LE CHEVALIER FRANÇOIS MATHIEU MARC DES ESSANGS

décédé le 10 mai en son manoir à Savigny-sur-Clairis (la date du décès est bien entendu sujette aux aléas de la partie)*

Les personnages connaissent bien le chevalier et sont familiers des circonstances ayant présidées à son trépas. Bien qu'il le jugeait un peu trop près des choses de la terre, et assez excentrique pour aller s'enterrer en campagne plutôt qu'en Montargis, le marquis nourrissait de l'estime et de la sympathie pour le chevalier. Une estime certainement liée à ce qu'il devinait des rapports du chevalier avec la couronne, sans en connaître les détails.

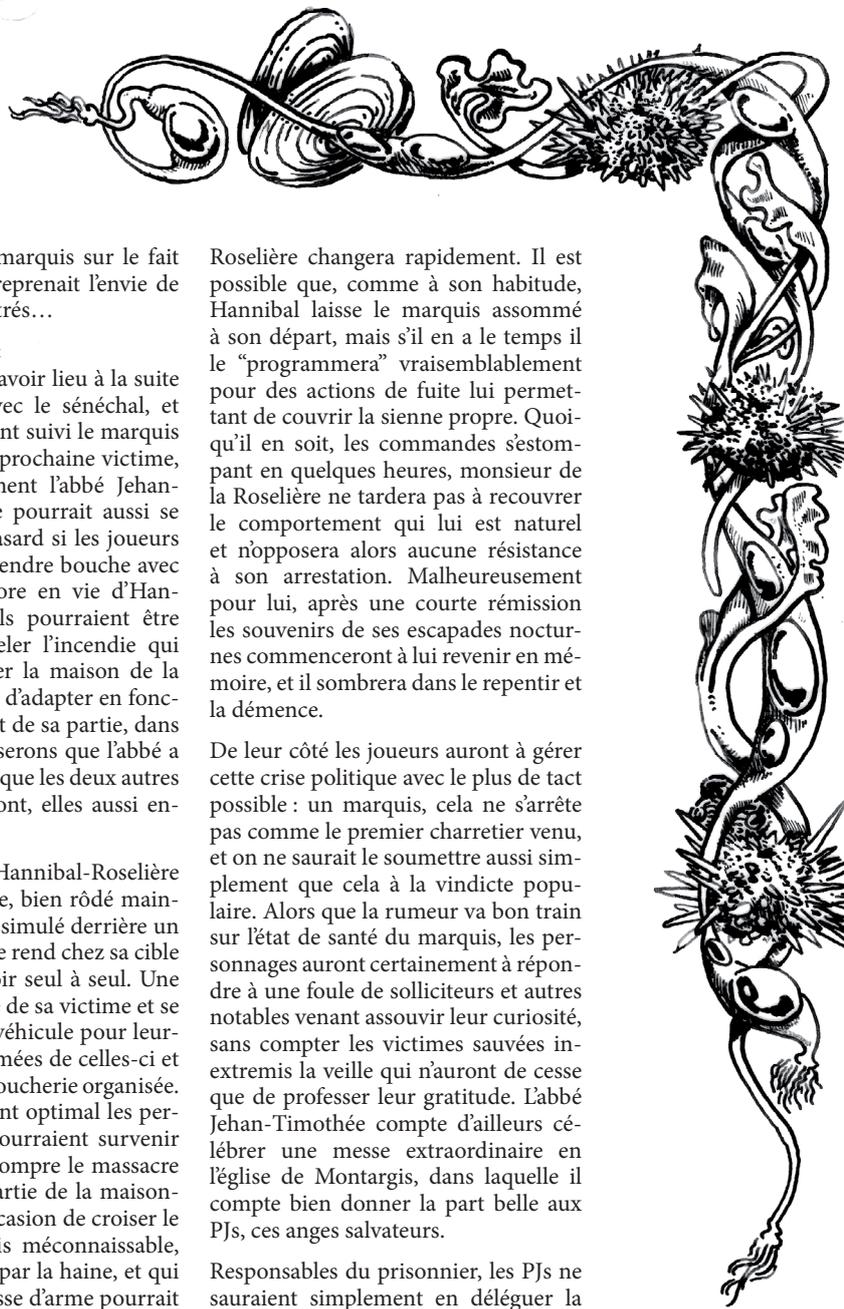
6. JEHAN-TIMOTHÉE DESCHAMPS, ABBÉ DE FERRIÈRES-EN-GÂTINAIS

La quarantaine passée, rondouillard et débonnaire, Jehan-Timothée est un individu moyen dans tous les sens du terme, à la taille comme au caractère, cette bonne pâte est pour ainsi dire sans saveur. Son but principal dans l'existence semble être de ne fâcher personne, et si possible de réconcilier tout le monde, même les inconciliables. Cadet de bonne famille placé chez les bénédictins, ennemi de personne et facilement contrôlable, on pourrait dire que Jehan-Timothée a été rapidement élu abbé de Ferrières-en-Gâtinais à force d'insipidité et de mollesse. Pour complaire à Adélaïde Bardin sa bonne, qui a de hautes visées pour son "curé" autant que pour elle même, l'abbé re-

partage son temps entre lectures et écritures dans sa ferme fortifié de Bouzy, commodément située entre les deux grandes villes d'Orléans et de Montargis. Misanthrope accompli il se voit malheureusement obligé de fréquenter les petites cours de ces deux villes pour renflouer ses caisses. Tyrannique au dernier degré, maintenant que son épouse est décédée il tient encore sous sa coupe ses deux filles qu'il n'a jamais ni cherché ni consenti à marier. En bon zéléateur du droit divin, André-Côme est détesté de ses paysans dont il se désintéresse dès qu'il en a perçu l'impôt. De fait, si les personnages devaient lui rendre visite, ils auront certainement à faire face à une situation tendue car dans son voisinage on ne porte en haute estime ni la noblesse ni l'état. Il est aussi probable que les PJs aient l'occasion de rencontrer l'acariâtre philosophe chez le marquis, car bien qu'il lui en coûte, André-côme sait se tenir à peu près correctement en présence de Monsieur de la Roselière, dont il dépend financièrement. De son côté, le marquis a de nombreuses raisons d'apprécier l'image et la compagnie de ce "bel esprit" qu'il regrette de ne pas voir plus souvent.

8. CHARLES DUBIN, MUSICIEN, CONTEUR ET POÈTE

Quadragénaire bedonnant et bon vivant, Charles partage son temps entre Montargis et Orléans dont il connaît et apprécie les moindres recoins, même les plus sordides. Fils d'un notable d'Orléans, il a reçu une bonne éducation mais s'est empressé de faire le tri



en séparant l'important du superflu, avec une conception certainement différente de celle de ses parents. Artiste talentueux, Charles a longtemps tiré le diable par la queue avant de mettre juste assez d'eau dans son vin pour vivre au crochet d'un dignitaire d'Orléans. Le récent décès de ce dernier lui a redonné le goût de la liberté en même temps que la crainte de la pauvreté. Après de fréquentes apparitions chez le marquis, Charles s'est vu offrir un mécénat qu'il a immédiatement accepté, ne mettant qu'une seule condition, celle de pouvoir occasionnellement retourner se ressourcer dans sa bonne ville d'Orléans, qui n'est après tout qu'à 70km de là.

A l'heure où les PJs commencent leur enquête, le poète est encore à cuver chez quelque ami orléanais, et s'il n'est pas de retour pour se faire assassiner, nul doute qu'Hannibal se fera un plaisir d'aller le retrouver au milieu de ses libations.

9. MARC-FRANCIS-ANTOINE DU GOUSSIER MARQUIS DE LA ROSELIÈRE

Précisons ici qu'Hannibal considère le marquis comme principal responsable de la mort de sa famille, et qu'il se la réserve pour l'acte final.

La seconde chance du sénéchal

Edmé prendra certainement peur en constatant la progression des PJs, et pourrait tout à fait souhaiter leur mettre des bâtons dans les roues, dans l'intention de protéger le marquis comme pour couvrir ses propres manquements. Pour ce faire, il n'hésitera pas à motiver quelques malandrins à leur tendre un guet-apens. De leur côté, les joueurs devraient finir par accumuler suffisamment d'éléments pour confronter le sénéchal et lui demander des explications sur ses enquêtes sabotées, voire sur le guet-apens auquel ils ont échappé. Après une brève résistance, Edmé comprendra que l'heure est venue de retourner sa veste, et révélera tout à la fois ses doutes et ses attermoissements. Cinq meurtres ont maintenant été commis parmi les notables, et il faut absolument faire quelque chose, mais quoi ? Ayant acquis l'intime conviction que les crimes ont été perpétrés par son protecteur, le sénéchal n'a simplement ni assez de preuves ni assez de pouvoir pour incarcérer un marquis, sans parler des liens particuliers qui unissent les deux hommes...

Selon Edmé, les PJs, étant extérieurs au Gâtinais et dépendant directement du roi, auront plus de latitude dans leur action. Il leur rappellera toutefois le manque de preuves et pourrait suggérer que la meilleure alternative consis-

terait à prendre le marquis sur le fait si d'aventure il lui reprenait l'envie de mutiler ses administrés...

La main dans le sac

Cette scène devrait avoir lieu à la suite de la discussion avec le sénéchal, et après que les PJs aient suivi le marquis jusqu'au logis de sa prochaine victime, très vraisemblablement l'abbé Jehan-Timothée. La scène pourrait aussi se produire par pur hasard si les joueurs décidaient d'aller prendre bouche avec une des cibles encore en vie d'Hannibal, auquel cas ils pourraient être les premiers à déceler l'incendie qui commence à ravager la maison de la victime. Au meneur d'adapter en fonction du déroulement de sa partie, dans la suite nous supposons que l'abbé a été sauvé sur le fil et que les deux autres cibles d'Hannibal sont, elles aussi encore en vie.

Une fois encore Hannibal-Roselière use de son protocole, bien rôdé maintenant. Le visage dissimulé derrière un masque vénitien il se rend chez sa cible qu'il insiste pour voir seul à seul. Une fois isolé, il s'empare de sa victime et se sert de ce nouveau véhicule pour leurrer les personnes aimées de celles-ci et les attirer vers une boucherie organisée. Dans un déroulement optimal les personnages joueurs pourraient survenir à temps pour interrompre le massacre et sauver tout ou partie de la maisonnée. Ils auraient l'occasion de croiser le fer avec un marquis méconnaissable, aux traits déformés par la haine, et qui après une courte passe d'arme pourrait bien réussir à leur fausser compagnie en sautant par la fenêtre, en s'emparant d'un cheval et en tuant les autres. Le tout sur fond d'incendie provoqué par la chute accidentelle de chandeliers pendant la séance de torture serait du plus bel effet.

Afin de ménager une jolie surprise aux joueurs et de relancer l'action sur une troisième partie, le MJ devra impérativement s'assurer que les joueurs n'aient aucun moyen de détecter Hannibal au cours de cette scène. Pour cela, le plus simple consisterait à permettre au Marquis de s'enfuir jusqu'à son domaine où loursin le désertera pour se choisir un autre véhicule. Une autre solution consisterait à faire en sorte que les PJs perdent le marquis de vue ne serait-ce qu'un instant, le temps suffisant à Hannibal pour prendre la poudre d'escampette.

Épilogue : le marquis au pilori

Une fois sa couverture éventée, Hannibal ne perdra pas de temps pour délaisser le marquis et changer de véhicule. De cet instant, l'attitude de M. de la

Roselière changera rapidement. Il est possible que, comme à son habitude, Hannibal laisse le marquis assommé à son départ, mais s'il en a le temps il le "programmera" vraisemblablement pour des actions de fuite lui permettant de couvrir la sienne propre. Quoiqu'il en soit, les commandes s'estompent en quelques heures, monsieur de la Roselière ne tardera pas à recouvrer le comportement qui lui est naturel et n'opposera alors aucune résistance à son arrestation. Malheureusement pour lui, après une courte rémission les souvenirs de ses escapades nocturnes commenceront à lui revenir en mémoire, et il sombrera dans le repentir et la démenche.

De leur côté les joueurs auront à gérer cette crise politique avec le plus de tact possible : un marquis, cela ne s'arrête pas comme le premier charretier venu, et on ne saurait le soumettre aussi simplement que cela à la vindicte populaire. Alors que la rumeur va bon train sur l'état de santé du marquis, les personnages auront certainement à répondre à une foule de solliciteurs et autres notables venant assouvir leur curiosité, sans compter les victimes sauvées in extremis la veille qui n'auront de cesse que de professer leur gratitude. L'abbé Jehan-Timothée compte d'ailleurs célébrer une messe extraordinaire en l'église de Montargis, dans laquelle il compte bien donner la part belle aux PJs, ces anges salvateurs.

Responsables du prisonnier, les PJs ne sauraient simplement en déléguer la garde au sénéchal, surtout connaissant le passif existant entre les deux hommes. Le parti le plus sage semble donc d'attendre sur place une réponse de la hiérarchie après lui avoir envoyé un pli pour demander aide et assistance. En utilisant l'ultra rapide service des poste on pourra espérer une réponse en deux ou trois jours, mais la série de meurtres reprendra bien avant, et à l'endroit exact où elle s'est arrêtée.

La dernière épine

Dans cette dernière patrie du scénario, les événements devraient aller s'accéléralant. Loursin psychopathe a en effet senti l'étau se resserrer autour de lui et redoute de ne pouvoir mener justice à son terme. De fait, il va accumuler fautes et précipitation, n'hésitant par exemple plus à agir en plein jour, quitte à multiplier les témoins.

Le sénéchal cannibale

Si rien ne l'empêche dans le déroulement des événements, le sénéchal constituerait un excellent choix pour

un nouveau véhicule. En effet, Hannibal connaît bien les prérogatives que lui donnent la fonction de cet individu, et qui pourraient grandement l'aider dans ses desseins. Edmé pourrait avoir été contaminé au cours de l'arrestation, Mais on pourrait aussi imaginer qu'il le soit ultérieurement par rebonds successifs de l'oursin stellaire de "véhicule" en "véhicule". Cette seconde alternative permettrait en outre de donner un petit temps de latence aux joueurs avant de repartir sur les chapeaux de roue. En termes de jeu, le choix du sénéchal de Montargis se révélerait à la fois assez inattendu et ironique, une forme de nouveau retournement de casaque, mais forcé cette fois ci.

Dès qu'il aura pris possession de son nouveau véhicule, Hannibal s'empres- sera d'aller achever la vengeance dont les personnages l'ont récemment privé, et ce sera très certainement l'abbé mollasson Jehan-Timothée qui en fera les frais. Les PJs seront rapidement et discrètement avertis qu'une nouvelle scène macabre a été découverte dans l'église de Montargis ou plus exactement dans sa sacristie, et sur place on trouvera la scène habituelle : Le corps sans vie de l'abbé ficelé sur une chaise, ses dents cassées, et sa poitrine portant de nombreux coups de poignards. Les dépouilles de sa bonne Adélaïde et de son enfant de chœur Antonin Guillemet, eux aussi ficelés serrés et bâillonnés sont étendus côté à côté sur l'autel; des mem-

bres et
des or-
ganes
leur
ont
été prélevés
et ne peuvent
être retrouvés
dans

la pièce. Et pour cause, ils ont été ingurgités, crus, par le "sénéchal cannibale". Malgré ses blessures le petit Antonin a survécu jusque là, mais sous le choc il ne pourra proférer que quelques bribes incohérentes, d'un intérêt toutefois critique pour l'enquête : "Le.. Le chapeau est satan... Le chapeau est vivant !". Et sur le coin d'une chaise, trône justement le chapeau du sénéchal, oublié là par Hannibal.

C'est Ferdinand Raiponse, l'autre enfant de chœur de l'abbé qui a découvert la scène et a averti incontinent les autorités. Resté à somnoler dans le confessionnal où il cuvait son vin de messe, il a assisté aux allers retours étranges du sénéchal, de Jehan-Timothée et des deux autres protagonistes. Il pourra témoigner que l'abbé est d'abord arrivé avec le sénéchal. Ce dernier serait alors resté seul pendant que l'abbé partait chercher sa bonne et son enfant de chœur. Enfin, une ou deux heures plus tard le sénéchal repartait précipitamment, seul, et avec un nouveau chapeau : un de ces magnifiques galurins à la mode, quoique beaucoup plus petit et plus laids que ceux qu'on voit fleurir sur les têtes de Montargis.

Le curé de Montargis, Hubert-François Charognard n'est bien entendu au courant de rien, il avait simplement "prêté les clefs" à son confrère pour lui permettre de célébrer une messe spéciale avant qu'il ne s'en retourne à Ferrières-en-Gâtinais. Après tout, il avait eu l'occasion de voir le saint père d'assez près avant d'être sauvé par les PJs.

Sur les traces du sénéchal

Il serait assez naturel maintenant de tenter de retrouver le sénéchal. Ce dernier n'est plus à Montargis, mais sa trace est assez facile à suivre. De nombreux passants ou commerçants pourront l'avoir rencontré. On le décrira comme soucieux et pressé, à en croire la démarche rapide et un air buté qu'on ne lui a jamais vu, lui d'habitude si débonnaire. Interrogés sur son couvre-chef, les passants confirmeront que le sénéchal arborait un bien étrange galurin d'une facture à la fois complexe et hideuse. Certains d'ailleurs se questionneront à voix haute sur la manière dont l'étrange chapeau pouvait bien tenir en équilibre sur le crâne de son porteur. D'autres évoqueront timidement les mouvements que faisaient les étranges plumes et panaches qui ornaient le chapeau du sénéchal : rien à voir ni avec la marche du spadassin ni avec le sens du vent, c'est bien simple on les eût dit vivants !

Deus ex machina et tralala

Si les joueurs n'ont pas fait le lien entre les meurtres et le dîner d'oursin, il ont peu de chances de deviner quelles seront les prochaines victimes d'Hannibal et d'anticiper ses mouvements. On peut donc imaginer que le marquis, lui, se souviendra parfaitement des origines du mal et qu'il a deviné ou tout simplement qu'il a été mis au courant de ses desseins par l'oursin lui-même. Entre une crise de démence, et une crise d'abattement, il pourrait alors parfaitement faire part de ces bribes d'informations à ses geôliers qui s'empres- seront de les transmettre aux PJs.

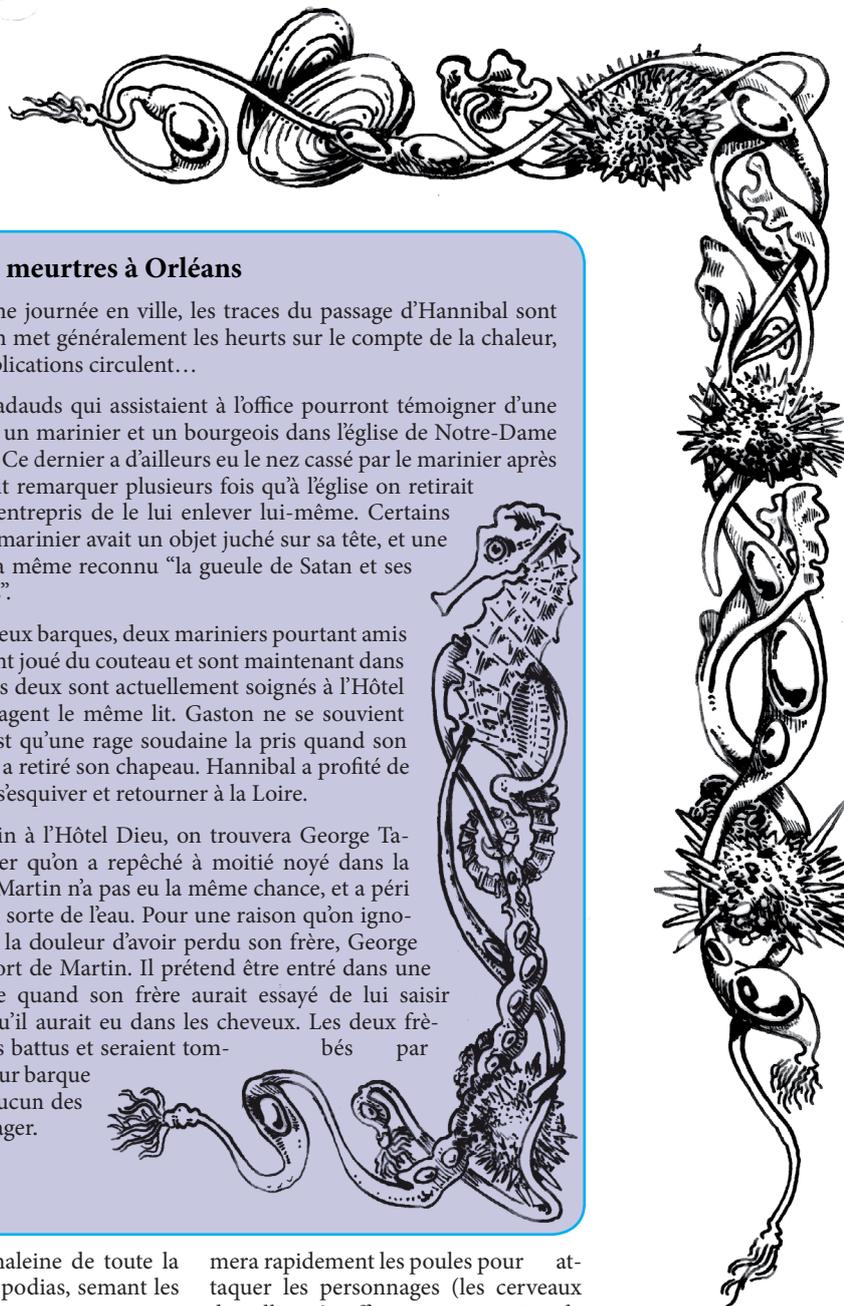
De là, les joueurs devraient savoir qu'Hannibal ambitionne encore au moins trois victimes : l'acariâtre philosophe André-Côme de Birat vicomte des Saintes-Actions, l'artiste bon vivant Charles Dubin, et qu'il compte revenir pour le marquis.

Si après ça les joueurs ne suspectent pas une activité extra-terrestre, ils sont définitivement irrécupérables.

Enfin, le meilleur endroit pour s'enquérir des faits et gestes du sénéchal reste la caserne. Là on apprendra que le chef est parti précipitamment à la tête d'une demi douzaine d'hommes pour une destination inconnue en emportant pour quatre jours de rations. On se fera confirmer que le sénéchal se comportait étrangement. Par exemple, il n'a donné aucune explication à qui que ce soit, lui d'habitude si volubile, de plus il n'a pas sellé sa monture lui-même, et n'a pas pris celle qu'il affectionne habituellement, lui préférant un animal plus .

Bouzy dans la tourmente

La petite troupe d'Hannibal-sénéchal ne passe pas inaperçu dans la campagne environnante, elle sera donc très facile à suivre. Si d'aventure les joueurs avaient fait preuve de célérité dans le pistage du sénéchal à Montargis, ils pourraient même espérer la rattraper en chemin. Dans ce dernier cas, les PJs subiront un guet-apens des hommes du sénéchal-oursin, positionnés par ce dernier au détour d'un chemin forestier. Pendant que les hommes ferrailent, Hannibal poursuit sa route vers Bouzy où il prendra le temps de perpétrer son scénario habituel, quoique peut être avec un peu plus de hâte



qu'à l'accoutumée. Qu'ils viennent à bout de leurs opposants par les armes ou par les arguments (après tout, des gardes de Montargis n'ont pas pour vocation d'occire des mousquetaires de sa majesté), l'échauffourée pourrait bien s'éterniser. Les joueurs pourraient alors arriver au manoir trop tard pour en sauver les habitants, ou en tous les cas pour les sauver tous, car s'il a pris soin d'achever le vicomte, l'oursin ne fait aucun cas de ses filles ou de leur gouvernante qu'il laisse agoniser mutilées. De son côté, Hannibal-sénéchal aura déjà repris sa route vers Orléans.

Mais les personnages pourraient aussi arriver juste à temps pour intervenir, offrant aux joueurs les délices d'une scène de combat burlesque. Les spadassins du sénéchal attendent leur chef à l'extérieur du manoir avec ordre d'empêcher quiconque de rentrer. Ils n'ont bien entendu aucune idée de ce qui se produit à l'intérieur, et si les PJs n'arrivent pas à les convaincre de leur céder le passage, il faudra passer en force. A l'intérieur de la ferme fortifiée, l'oursin a commencé ses exactions. On peut d'ailleurs imaginer que le vicomte, la préceptrice Annabelle et le sénéchal soient déjà "installés" à la cuisine, et qu'au moment où les joueurs entrent dans le logis ils tombent nez-à-nez avec Louise-Hortense-Margueritte qui, possédée par Hannibal, est présentement à la recherche de sa soeur jumelle Anne-Lise-Françoise. On peut imaginer qu'alors qu'ils saluent la jeune fille, les personnages remarquent l'oeil d'hannibal poindre de sous l'abondante chevelure. S'en suivra une course poursuite dans le petit corps de ferme, l'oursin

Hocus Porcus

Alors qu'il inspectait ses vignes, Antonin Rapeneau viticulteur à Saint-Jean-de-Brayes a eu la drôle de surprise d'y croiser la route d'un cochon coiffé d'un drôle de chapeau. Alors que le chapeau quittait le crâne de l'animal pour se diriger lentement vers la Loire, Antonin décida qu'il était temps d'arrêter de boire et rentra à la maison. Ce sont ses trois fils qui, travaillant dans un autre arpent à ce moment là, trouvèrent le cochon quelques minutes plus tard et le capturèrent. Ne pouvant le garder de peur que quelqu'un ne vienne réclamer son dû, les trois fils se préparent à abattre l'animal et à en vendre la viande, ce pour quoi ils prospectent dans les auberges de la ville où ils ont coutume d'écouler leur vin.

Épidémie de meurtres à Orléans

Après à peine une journée en ville, les traces du passage d'Hannibal sont assez visibles. On met généralement les heurts sur le compte de la chaleur, mais d'autres explications circulent...

De nombreux badauds qui assistaient à l'office pourront témoigner d'une altercation entre un marinier et un bourgeois dans l'église de Notre-Dame de Recouvrance. Ce dernier a d'ailleurs eu le nez cassé par le marinier après que, lui ayant fait remarquer plusieurs fois qu'à l'église on retirait son chapeau, il entrepris de le lui enlever lui-même. Certains affirment que le marinier avait un objet juché sur sa tête, et une vieille bigotte y a même reconnu "la gueule de Satan et ses langues sifflantes".

A l'auberge des deux barques, deux mariniers pourtant amis de longue date ont joué du couteau et sont maintenant dans un état grave. Les deux sont actuellement soignés à l'Hôtel Dieu où ils partagent le même lit. Gaston ne se souvient de rien, si ce n'est qu'une rage soudaine la pris quand son copain Henri lui a retiré son chapeau. Hannibal a profité de la panique pour s'esquiver et retourner à la Loire.

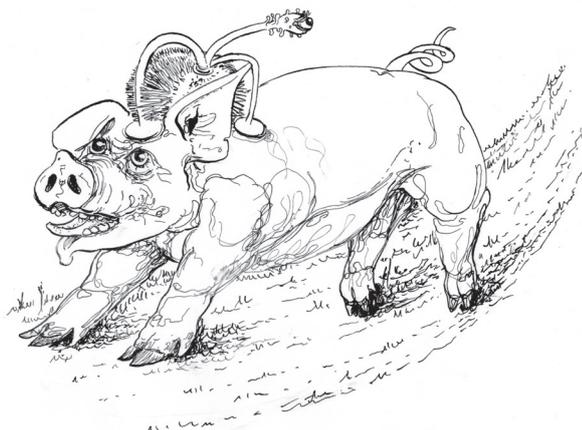
Dans un lit voisin à l'Hôtel Dieu, on trouvera George Taquin, un marinier qu'on a repêché à moitié noyé dans la Loire. Son frère Martin n'a pas eu la même chance, et a péri avant qu'on ne le sorte de l'eau. Pour une raison qu'on ignore, certainement la douleur d'avoir perdu son frère, George s'accuse de la mort de Martin. Il prétend être entré dans une rage inexplicable quand son frère aurait essayé de lui saisir quelque chose qu'il aurait eu dans les cheveux. Les deux frères se seraient alors battus et seraient tombés par-dessus bord de leur barque à fond plat. Or aucun des deux ne savait nager.

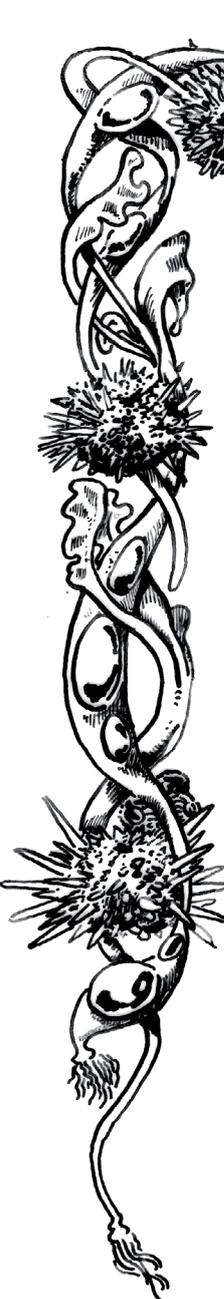
courrant à perdre haleine de toute la vitesse de ses petits podias, semant les joueurs en grim pant aux murs, ou encore en se cachant derrière les rideaux. Il pourrait même tenter de prendre possession de l'un ou l'autre des PJs, car après tout, il est tout à fait naturel que le pacifique psychopathe nourrisse un petit ressenti à leur endroit. Enfin, en désespoir de cause, Hannibal devrait logiquement tenter d'achever le vicomte avant de prendre la poudre d'escampette par le plafond et une fenêtre ouverte. Dans la basse cour, il program-

mera rapidement les poules pour attaquer les personnages (les cerveaux de gallinacés offrent encore moins de résistance que ceux des humains) et tentera enfin de prendre la fuite à travers champs en prenant pour véhicule un gros verrat. L'oursin bien campé sur le crâne du cochon lance son bolide à vive allure à travers champs, bosquets et forêts, et les joueurs ne tarderont pas à le perdre de vue après une éventuelle poursuite à cheval.

Orléans ma bonne ville

S'il n'a pas encore été arrêté, Hannibal-cochon est maintenant en route vers Orléans où il espère mettre le groin sur le poète Charles Dubin, si possible avant les joueurs. L'auteur précise qu'il n'a jamais non plus mis les pieds à Orléans, et qu'il se ferait un tout aussi grand plaisir à considérer une invitation à venir





visiter la ville. Mon Orléans est donc une agglomération fantasmée regroupant 35'000 personnes. Cis sur le fleuve de la Loire, le centre du bourg s'étend essentiellement sur la rive droite, comprenant une bonne part de bâtisses de pierre de taille, peu élevées, formant des ruelles rectilignes et assez larges pour le passage des coches, lorsque les étals ne les encombrant pas. C'est une des villes les plus riches de France, avec un centre-ville bourgeois et cossu comptant son lot d'hôtels particuliers et de noblesse de province. Il y en a aussi pour le bas peuple, avec notamment une forte activité en bords de Loire où s'élevaient les pontons destinés au trafic fluvial. Chaque jour, de nombreuses denrées transitent par les docks, douanes et entrepôts, notamment du vin dont le négoce est assez récent ici, et les blés de la Beauce. Les pêcheurs se mêlent à cette activité fluviale, et c'est aussi un lieu de "perdition" notable avec ses tripots, ses bouges et ses femmes de petites vertu.

C'est d'ailleurs plutôt dans ce quartier là qu'il faudra penser à chercher le poète. Charles Dubin y compte en effet de nombreux amis parmi les écumeurs de tripots, les chansonniers et parfois même les aubergistes, dont certains à qui il doit d'ailleurs une petite fortune. Une courte enquête permettra aux personnages de retrouver la trace du poète. La parentèle Dubin n'a que peu de nouvelles de Charles, qui ne partage pas leurs valeurs. Depuis son retour à Orléans, le poète ne les a d'ailleurs pas rencontrés plus d'une fois, à l'occasion d'une fête de famille. On pourrait tout de même y glaner deux informations.

⊗ Depuis son retour à Orléans il y a deux semaines, Charles fréquente assidûment l'auberge "aux deux barques" qu'on trouvera face au pont des Tourelles. Le poète n'y a d'ailleurs pas mis les pieds depuis trois jours, mais une fois rassuré sur les intentions des PJs l'aubergiste fournira les noms et adresses des fréquentations de Charles : Toinette Villemain, couturière et amie d'enfance du poète. Maurice "La harpe", écrivain, musicien et ami proche. Renseignements pris chez Toinette, il s'avère que Charles et Maurice sont partis, comme chaque année à la même époque, se recueillir sur la sépulture secrète d'un ami commun. Charles devrait néanmoins revenir rapidement pour honorer un engagement chez Mme des Trembles, une noble très en vue en ce moment. Aux deux barques, les PJs seront peut-être aussi témoins d'une



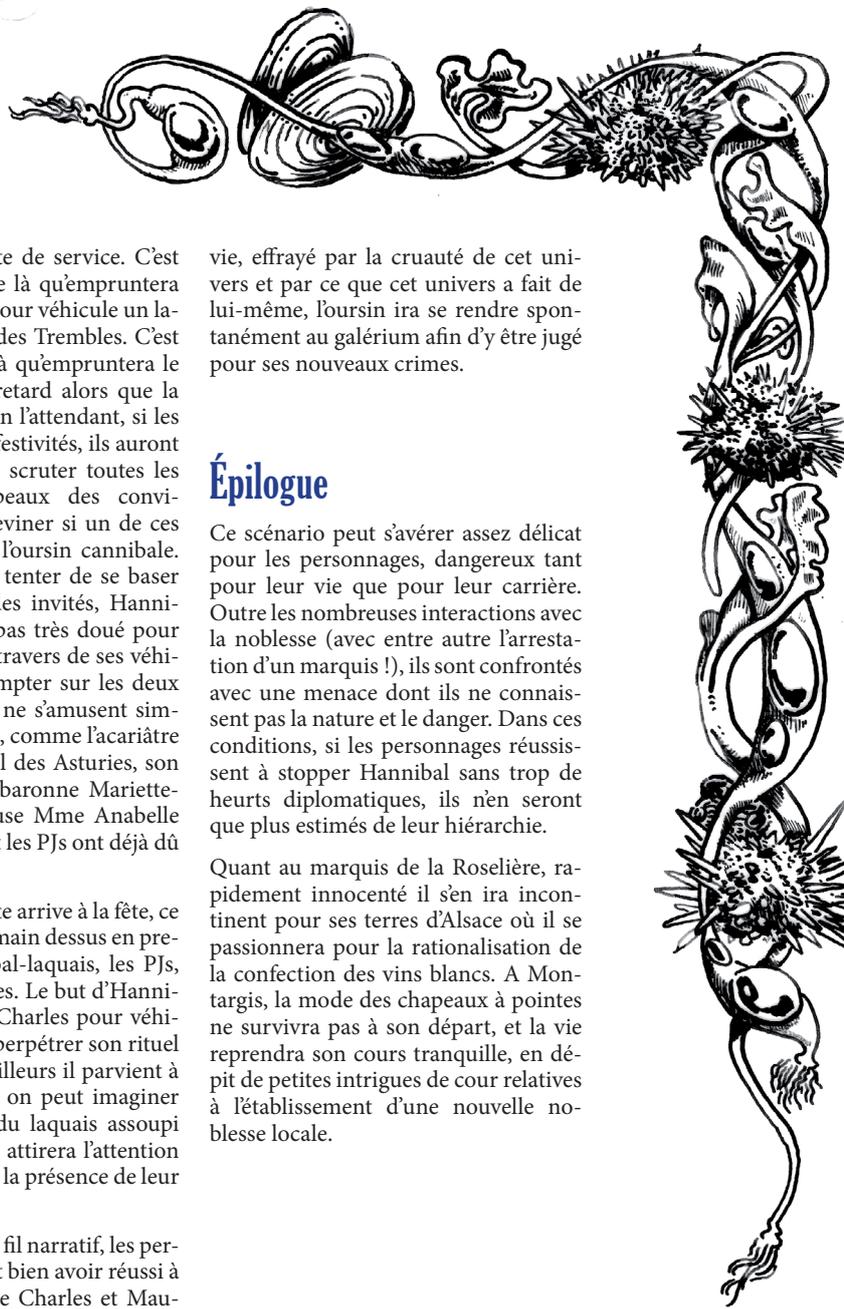
transaction un peu louche tenant à l'achat d'un demi cochon (cf. encadré "hocus porcus"), ou d'une altercation entre mariniers (cf. encadré "épidémie de meurtres à Orléans").

⊗ L'ex-employeur de Charles était le chevalier Théodule de Flaudecourt, administrateur du port de la ville décédé il y a près de trois ans. Son fils Adalbert assure à présent la même charge, mais moins versé dans les arts que ne l'était son père, il n'a pas reconduit la bourse octroyée au poète. On trouvera l'hôtel particulier de la famille Flaudecourt rue de la chèvre qui danse, et on y apprendra que le poète est en train de se rapprocher du cheva-

lier des Trembles dont l'épouse se pique de littérature. Mme organise d'ailleurs prochainement (date au bon vouloir du meneur) un divertissement où Charles Dubin a été invité à lire quelques .

Où Poursin saute du porc dans la Loire

De son côté, Hannibal n'a pas chômé. Arrivé dans la campagne Orléanaise aux commandes d'un noble et fier porc de 300 Kgs, il a préféré abandonner son fidèle compagnon dans les vignes de Saint-Jean-de-Brayes pour s'immerger dans la Loire et entrer dans Orléans en suivant le courant. Par des rebonds successifs impliquant des pêcheurs, des dockers, ainsi que des aubergistes et leurs clients, l'oursin stellaire s'est fait une idée du microcosme dans lequel



vit le poète. Il a notamment enregistré le nom des deux amis proches qu'il compte utiliser pour perpétrer sa vengeance.

Loursin a toutefois décidé d'écourter son enquête, après avoir été mis à nu trois fois en une journée, une fois par le vent et deux fois par des importuns. A chaque fois il a dû se battre et prendre la fuite et il craint que cela ne finisse par attirer l'attention des PJs qu'il sait à ses trousses ou celles des autorités, sans compter la possibilité de prendre un coup. Qui plus est, Hannibal a appris que le poète devait bientôt réciter des vers à l'occasion de festivités privées, et compte tout simplement faire partie de la fête pour repartir avec le poète comme véhicule.

Au bal des Trembles

On trouvera l'Hôtel des Trembles dans la rue du Faisan Borgne, à deux pas de la cathédrale Sainte-Croix d'Orléans qui n'est d'ailleurs encore qu'à moitié achevée. Fin stratège et soldat audacieux, Guillaume Gautiers de la Taille, chevalier des Trembles, est une étoile montante à la cour du roi Louis qui aime déjà la guerre. Pendant que son époux gagne fortune et gloire sur les champs de bataille, son épouse Adèle-Sophie (née des Essangs) mène son propre front dans la ville d'Orléans. Fée de littérature et de sciences, Mme des Trembles a en effet entrepris de mener salon à Orléans, avec un certain succès il faut bien l'admettre. Il faut dire qu'à l'inverse de M. de la Roselière, Mme des Trembles a la tête bien faite. Enfin, vive et guillerette elle ne dédaigne pas non plus les frivolités, ce qui achève de la rendre sympathique aux yeux de tous les Orléanais.

En ce beau mois de mai Mme des Trembles a organisé des festivités auxquelles sont conviés une cinquantaine d'invités parmi le gratin orléanais. Il est prévu qu'on s'y divertisse par tous les moyens possibles de la danse à la poésie. Charles Dubin, figure littéraire locale, a d'ailleurs été invité à déclamer vers et prose.

Les joueurs devraient naturellement s'intéresser à cette manifestation, et tenter par tous les moyens de s'y faire introduire. Ce qui ne devrait pas poser trop de difficulté d'ailleurs s'ils sont recommandés par un invité ou s'ils font montre d'assez d'esprit. Mme des Trembles est en effet assez ouverte de nature, mais avec tous les préparatifs elle n'a que peu de temps à accorder, il conviendra donc d'être concis. Alternativement, on pourra toujours tenter d'attendre à l'extérieur l'arrivée du poète, ou bien encore de s'introduire

à la fête par la porte de service. C'est d'ailleurs cette porte là qu'empruntera Hannibal, prenant pour véhicule un laquais de la maison des Trembles. C'est encore cette porte là qu'empruntera le poète, arrivant en retard alors que la fête bat son plein. En l'attendant, si les PJs participent aux festivités, ils auront de quoi s'occuper à scruter toutes les perruques et chapeaux des convives. Pas facile de deviner si un de ces couvre-chefs abrite l'oursin cannibale. Ils pourraient aussi tenter de se baser sur les mimiques des invités, Hannibal n'étant en effet pas très doué pour feindre la gaieté au travers de ses véhicules. C'est sans compter sur les deux trois grincheux qui ne s'amusez simplement pas à la fête, comme l'acariâtre baron Francis Duval des Asturies, son épouse la billieuse baronne Mariette-Laurine, ou la jalouse Mme Anabelle de Flaudecourt dont les PJs ont déjà dû rencontrer l'époux.

Quand enfin, le poète arrive à la fête, ce sera à qui mettra la main dessus en premier parmi Hannibal-laquais, les PJs, et Mme des Trembles. Le but d'Hannibal, est de prendre Charles pour véhicule pour le mener perpétrer son rituel chez Toinette. Si d'ailleurs il parvient à s'emparer du poète, on peut imaginer que la découverte du laquais assoupi derrière un bosquet attirera l'attention des personnages sur la présence de leur ennemi.

Enfin, dans un autre fil narratif, les personnages pourraient bien avoir réussi à retrouver la trace de Charles et Maurice dans les faubourgs désaffectés au sud de la ville. Les deux amis trinquent sur la tombe clandestine d'un ami poète mort excommunié 10 ans plus tôt, et leur taux d'alcoolémie est déjà assez élevé. Reste à voir comment les joueurs utiliseront cet avantage tactique pour piéger l'oursin.

Enfin, une autre alternative, certainement plus risquée, mais aussi plus discrète consisterait à attendre tranquillement chez Toinette. Si on a bien compris le protocole de l'oursin, on devrait en effet se douter que rien n'arrivera à Charles tant que son aimée n'aura pas subi les affres de la torture.

Rancune et rancœur d'un oursin incompris

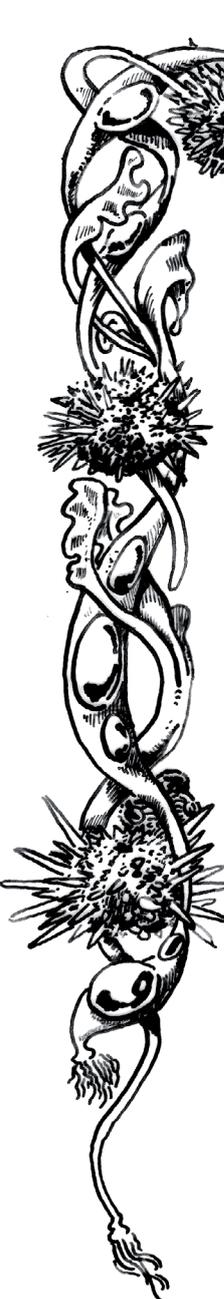
Si les personnages joueurs n'arrivent pas à empêcher le meurtre du poète bon vivant, Hannibal tentera de revenir à Montargis où il compte achever le marquis en prenant tout son temps. Et si cela aussi ne peut-être empêché par les joueurs, une fois sa vengeance assouvie Hannibal comprendra la vanité de ses actes, et à la fois dégoûté de la

vie, effrayé par la cruauté de cet univers et par ce que cet univers a fait de lui-même, l'oursin ira se rendre spontanément au galérium afin d'y être jugé pour ses nouveaux crimes.

Épilogue

Ce scénario peut s'avérer assez délicat pour les personnages, dangereux tant pour leur vie que pour leur carrière. Outre les nombreuses interactions avec la noblesse (avec entre autre l'arrestation d'un marquis !), ils sont confrontés avec une menace dont ils ne connaissent pas la nature et le danger. Dans ces conditions, si les personnages réussissent à stopper Hannibal sans trop de heurts diplomatiques, ils n'en seront que plus estimés de leur hiérarchie.

Quant au marquis de la Roselière, rapidement innocenté il s'en ira incontinent pour ses terres d'Alsace où il se passionnera pour la rationalisation de la confection des vins blancs. A Montargis, la mode des chapeaux à pointes ne survivra pas à son départ, et la vie reprendra son cours tranquille, en dépit de petites intrigues de cour relatives à l'établissement d'une nouvelle noblesse locale.



Annexes

Calendrier des événements

Où les événements majeurs de cette intrigue sont synthétisés avec la date à laquelle ils ont eu lieu. Les événements portant une * sont sujets à varier dans le temps suivant le déroulement de l'histoire, mais la succession dans laquelle ils seront joués ne devrait pas varier.

20 avril - Le banquet

21 avril - Le vicomte des Saintes-Actions rentre à Bouzy, et Charles Dubin à Orléans

22 avril - Le marquis est maltraité par Hannibal

27 avril - Décès de monsieur Jean Hubert-Alexandre des Serres

1 mai - Décès de monsieur le chevalier Raoul-Gilles de Mannes

3 mai - Décès de monsieur le chevalier Stephen Alphons Aus Kraut

5 mai - Décès de monsieur Haudebert Coutel

7 mai - Le marquis commence ses virées nocturnes à cheval

8 mai - arrivée des PJs au domaine des Essangs

10* mai - décès de monsieur le chevalier François Mathieu Marc des Essangs

* Tentative de meurtre sur l'abbé Jehan-Timothée Deschamps à Montargis

* Meurtre de l'abbé Jehan-Timothée Deschamps à Montargis

* Meurtre du vicomte André-Côme (de) Birat à Bouzy

* Le bal des Trembles à Orléans

Des protagonistes

☉ Monsieur le chevalier François Mathieu Marc des Essangs

Le père "La goutte", rebouteux des forêts de Savigny-sur-Clairis

Eusèbe le chassieux, bûcheron et braconnier

☉ Monsieur Marc-François-Antoine Du Gousier marquis de la Rose-lière

Gatien Charnier, intendant du marquis

Mathurin Lebesgue, cuisinier du marquis

☉ Monsieur Edmé Ravault, sénéchal de Montargis

☉ Monsieur Jean Hubert Alexandre des Serres (médecin)

Jacques Bellecuisse, homme à tout faire du docteur

☉ Monsieur le chevalier Raoul-Gilles de Mannes, vétéran des guerres de religion et commerçant

☉ Monsieur le chevalier Stephen Alphons Aus Kraut, diplomate du pays de Saxe

Antonin Lebel, aubergiste des trois manteaux

Mathilde Lebel, sa femme, et amante du chevalier Von Kraut

☉ Monsieur Haudebert Coutel (orfèvre)

☉ Monsieur Jehan-Timothée Deschamps, Abbé de Ferrières-en-Gâtinais

Adélaïde Bardin, bonne du curé, impresario du curé, et amante du curé

Antonin Guillemet, enfant de chœur

Ferdinand Raiponse, enfant de chœur amateur de vin de messe

Hubert-François Charognard, curé de Montargis

☉ Monsieur André-Côme (de) Birat, vicomte des Saintes-Actions, misanthrope à Bouzy

Louise-Hortense-Margueritte et Anne-Lise-Françoise, les deux filles du vicomte

Annabelle Pointu, la vieille préceptrice

☉ Charles Dubin, musicien, conteur et poète impertinent et orléanais, réside à l'auberge "aux deux barques"

Toinette Villemain, couturière et amie d'enfance du poète.

Maurice "La harpe", écrivain, musicien des rues et ami proche du poète

Théodule de Flaudecourt ex-employeur du poète, et son fils le chevalier Adalbert administrateur du port de la ville

Antonin Rapeneau et ses trois fils viticulteurs à Saint-Jean-de-Brayes, receleur de cochon

Mme Adèle-Sophie des Trembles née des Essangs, intellectuelle, mécène et organisatrice d'un bal





Caractéristiques des personnages principaux

- ⊗ Monsieur le chevalier François Mathieu Marc des Es-sangs

Corps 6 - Esprit 8 - Santé 12 - Superbe 16 - Encaissement 1D8

Aptitudes physiques 1D10 - Escrime 1D16 - Equitation 1D16

Aptitude intellectuelle 1D12 - Art de la guerre 1D16

- ⊗ Eusèbe le chassieux, braconnier - mandrins profil 1

Corps 5 - Esprit 3 - Santé 10 - Superbe 6 - Encaissement 1D6

Armes à deux mains 1D12 - Bagarre 1D12 - Escrime 1D10

mandrins profil 2

Corps 5 - Esprit 3 - Santé 10 - Superbe 6 - Encaissement 1D6

Escrime 1D10 - Filoutage 1D12 - Gymnastique 1D10 - Tir/Jet 1D10

Vigilance 1D12

- ⊗ Monsieur Marc-François-Antoine Du Gousier marquis de la Roselière

Corps 8 - Esprit 6 - Santé 16 - Superbe 12 - Encaissement 1D10

Aptitudes physiques 1D10 - Escrime 1D16 - Gymnastique - Tir 1D16 - Equitation 1D16

Aptitude intellectuelle 1D10

- ⊗ Monsieur Edmé Ravault, sénéchal de Montargis

Corps 7 - Esprit 4 - Santé 14 - Superbe 8 - Encaissement 1D8

Armes à deux mains 1D14 - Bagarre 1D14 - Escrime 1D10

Art de la guerre 1D10 - comédie & jeux 1D12 - Savoir vivre 1D10 - Vigilance 1D12

- ⊗ Le guet de Montargis

Corps 7 - Esprit 3 - Santé 14 - Superbe 6 - Encaissement 1D8

Armes à deux mains 1D12 - Bagarre 1D12 - Escrime 1D12

Vigilance 1D12

- ⊗ Monsieur Jehan-Timothée Deschamps, Abbé de Ferrières-en-Gâtinais

Corps 4 - Esprit 6 - Santé 8 - Superbe 12 - Encaissement 1D6

Aptitudes physiques 1D8, Aptitude intellectuelle 1D8

- ⊗ Monsieur André-Côme (de) Birat, vicomte des Saintes-Actions, misanthrope à Bouzy

Corps 5 - Esprit 9 - Santé 10 - Superbe 18 - Encaissement 1D6

Aptitudes physiques 1D8 - Escrime 1D12

Aptitude intellectuelle 1D8 - Savoir vivre 1D18 - Humanités et sciences 1D18

- ⊗ Charles Dubin, musicien, conteur et poète impertinent

Corps 6 - Esprit 8 - Santé 12 - Superbe 16 - Encaissement 1D8

Aptitudes physiques 1D12 - Bagarre 1D14

Aptitude intellectuelle 1D12 - Savoir vivre 1D20

- ⊗ Hannibal, oursin stellaire psychopate

Corps 5 - Esprit 10 - Santé 14 - Encaissement 1D20

Filoutage 1D16 - Gymnastique 1D16

Aptitude intellectuelle 1D18

Armure naturelle de 4

Vitesse moyenne mais capable de s'accrocher à toute surfaces

Prise de contrôle d'un humain sur simple contact

Programmation d'un être humain en quelques secondes, résistance à une programmation : jet de Superbe Difficulté 30 -1/heure



Les minutes du sénéchal, à l'intention des joueurs

Monsieur Jean Hubert Alexandre des Serres

Décédé le 27 avril en son logis, un grand appartement de la rue des tanneurs

Monsieur l'éminent docteur Des Serres a été retrouvé mort à son logis en compagnie des membres de sa famille. Les richesses les plus apparentes manquaient à l'inventaire, laissant présager d'un crime de rôdeur. Une rapide enquête auprès de nos informateurs a permis d'incriminer le sieur Antoine Maudebec, déjà connu de nos services pour de menus larcins, qui a avoué incontinent et a été dûment pendu après avoir reçu l'absolution.

Monsieur le chevalier Raoul-Gilles de Mannes

décédé le 1er mai en son Hôtel particulier dans la rue des Lauriers

Le chevalier, sa femme et leur fille de huit ans ont été retrouvés occis à leur domicile en compagnie des valet et cuisinier du chevalier. Cette attaque portait les signes évidents de l'implication de la bande du "tordu" qui se cache depuis trois années dans nos combes. Profitant du peu d'avance des malfaiteurs, nous leur avons donné la chasse avec succès et les avons passés par le fil de l'épée. Deux d'entre eux s'étant rendus, ils ont avoué leurs méfaits et ont été pendus après avoir reçu l'absolution.

Monsieur le chevalier Stephen Alphons Aus Kraut

Décédé le 3 mai en son logis de la rue de l'église

Monsieur le chevalier a été retrouvé occis en son logis en compagnie de son valet et de Mme Mathilde Alais, épouse Lebel. La culpabilité de monsieur Lebel, aubergiste aux trois manteaux, ne souffre pas de doute pour ce qu'il est connu de tous que son épouse nourrissait de tendre sentiments à l'endroit du chevalier. Sous le coup de la colère, monsieur Lebel a occis les trois occupants du logis à l'aide d'un fort couteau provenant de ses cuisines et qu'on a retrouvé sur les lieux.

Monsieur Haudebert Coutel

Décédé le 5 mai en son atelier de la rue du fossé de l'abattoir

Le sieur Coutel, orfèvre renommé a été découvert occis en son atelier en compagnie de son épouse. Le père Coutel dormant au logis jouxtant l'atelier a donné l'alarme dès lors qu'il a constaté le décès de son fils. De nombreux objets précieux et pierreries ont été dérobés et ont été retrouvés en la possession du sieur Maurice Fargeot, bien connu de nos services pour rixes et menus larcins. Le malftrat a avoué et a été pendu.

