

La liste de la Rose Croix

Résumé:

En faisant l'inventaire d'après-décès d'un diplomate hollandais, les PJ, enquêteurs de police, découvrent une liste de noms, sur laquelle figure celui de l'héritier du roi Louis XIV, le Grand Dauphin de France. Parmi les autres noms de la liste figurent deux personnes, proches de l'entourage du roi, qui ont été mystérieusement assassinées... Mieux: les victimes semblent appartenir à un ordre ésotérique: la Rose-Croix.

Il semblerait dès lors que le Grand Dauphin soit en danger de mort! Néanmoins, les meurtres qui se succèdent semblent profiter à ses ambitions politiques...

En voyageant entre Paris, Versailles et Vaux-le-Vicomte, survivre ne sera pas de tout repos!

Galerie de personnages

Johannes van Horn:

Diplomate hollandais, membre de la Rose-Croix et sorcier. Il a invoqué la créature responsable des meurtres, après demande du Grand Dauphin. Seulement, il décède de mort naturelle juste après, et l'enquête permet de révéler les sombres projets du Grand Dauphin. Sa bague, volée par le Grand Dauphin après son décès, donne accès à son repaire dans son jardin.

Monseigneur Louis de France, Grand Dauphin:

L'héritier de Louis XIV, ancien amant de Louise de Nevers, mécontent de la politique de son père. On le croit en danger au début de l'aventure, mais c'est bel et bien lui le grand méchant, qui a commandité les meurtres. Il confie une liste à van Horn d'opposants à éliminer, et s'y inclut pour brouiller les pistes.

Charles du Plessis de Richelieu:

Descendant du fameux cardinal du même nom et opposant au Grand Dauphin, c'est aussi un sorcier et un membre de la Rose-Croix

Louise de Nevers:

Marquise de Soissons, ancienne maîtresse du Grand Dauphin, elle connaît ses secrets et tente de le faire chanter pour récupérer la bague de van Horn, qu'elle estime comme son dû.

Pierre LeTellier:

1er valet de l'hôtel du roi, un de ses plus proches collaborateurs, assassiné au début de l'aventure.

Mathilde de Courtenay:

Comtesse de Tonnerre, elle est un des plus solides appuis du Roi, une des premières à l'avoir rejoint à Versailles. Elle est aussi membre de la Rose-Croix. Assassinée au début de l'aventure.

Le commencement: l'enquête sur le décès du diplomate Johannes van Horn

Les faits se déroulent à Paris en 1695. Louis le XIVème règne sur le royaume de France depuis près de 50 ans, et montre des signes de vieillesse. Le royaume a alors connu un âge d'or, et Paris est pour quelques années encore le centre du monde européen.

Néanmoins, Paris est encore cette cité grouillante, veinée de ruelles étroites, bondées le jour, dangereuses la nuit. Dans les artères plus larges, les chevaux, coches et palanquins encombrant les rues bordées d'étals divers, malgré la démolition progressive de l'enceinte de Louis XIII, remplacée par de larges boulevards.

Le groupe est constitué de différents agents de la police du Roi. On y retrouve un commissaire (**Pierre de Beaumont**), un inspecteur (**Philippe Pintard**), d'un chirurgien (**Ernest Langevin**, ou une femme: **Athénaïs de Villefort**) et d'un ou deux agents (**Antoine Vallière** et **Louis-Henri Frémont**) de la sûreté.

Ils ont fait forte impression récemment en permettant l'arrestation du chevalier des Préaux. Figure en vue de la cour, il a été accusé de trahison et de lèse-majesté pour avoir rédigé et fait imprimer un libelle contre le roi, qui devait être distribué à toute la cour et aux principaux dirigeants de la ville de Paris (prévôts et conseillers au Parlement).

Ils sont appelés le 16 mai par un émissaire, parlant au nom du Lieutenant-Général de Police, Gabriel-Nicolas de la Reynie, ou "La Reynie". Il a organisé au nom du roi Louis XIV une force de police efficace, luttant contre les crimes (vol, escroqueries, meurtres, usurpations de titres, etc). Cette police tire son pouvoir directement du roi, au contraire du Guet, qui dépend du prévôt de Paris, et dispose de quelque prestige dans le milieu de la lutte contre le crime. Une fois sur place, la Reynie attend les enquêteurs d'un air impatient:

- *Eh bien, Monsieur le commissaire, je vous ai connu vous et votre équipe plus prompt à intervenir! Quoi qu'il en soit, j'aurais une tâche à vous confier qui nécessitera tout le*

doigté et la discrétion dont je suis sûr que vous saurez faire preuve.

- *Monsieur?*
- *Vous vous trouvez devant la demeure de Johannes van Horn, diplomate espagnol et sujet du roi des Pays-Bas. Van Horn a été retrouvé décédé dans son domicile, de cause inconnue. On ne sait s'il a été homicide. Toujours est-il que les Pays-Bas vont poser des questions, et il vaudrait mieux pour la France que nous ayons les bonnes réponses. Le diplomate n'avait pas de famille ou de descendance, aussi vous procéderez également à un inventaire d'après-décès, selon nos règlements, en investiguant les biens du machabée.*
- *Et qui a découvert l'infortuné? N'avait-il pas de gens de maison?*
- *Il semblait que non, c'est un malandrin, ayant remarqué l'endroit dès plus calme, qui y vint rapiner et tomba sur notre homme. Je vous laisse remplir votre office, en usant de tous les moyens qui vous sembleront bons; et vous demanderai de ne confier votre avancée qu'à moi. La nature sensible de cette enquête ne vous aura pas échappée...*

La demeure de van Horn est un assez bel hôtel particulier, situé dans les nouveaux quartiers qui se sont embellis à l'ouest de Paris. L'hôtel ne fait pas partie des plus beaux hôtels de la ville, mais dispose de plusieurs pièces. On y trouve un cabinet de travail, les appartements privés de van Horn, un salon de réception, une salle à manger, le tout à l'étage. Le rez-de-chaussée est composé de quartiers de service (cuisines, celliers, logements des serviteurs). On trouve également côté cour, des écuries, une petite chapelle, et une verrière, une sorte d'orangerie attenante à un petit jardin à la française.

Ce qui frappe les investigateurs, c'est que van Horn semble se donner du mal pour paraître comme un diplomate, vivant richement dans une demeure de charme, alors qu'il semble y vivre totalement seul. Les quartiers des serviteurs sont vides et ne montrent pas de signe d'activité récente. Les cuisines sont propres et rangées, hormis un petit reste de ragoût, qui semble dater de **deux jours**. Vous trouvez l'individu attablé à

son bureau, là où on l'a découvert. L'homme, à l'aspect d'un vieillard, devait avoir entre 60 et 70 ans, un âge avancé pour l'époque. Il était en train d'écrire, à la plume (ce qui ne se fait plus guère depuis la généralisation de la presse à imprimer) un ouvrage dont vous ne semblez pas comprendre le titre (**Latin**: *des mystères de l'évocation - soumettre les forces naturelles à sa volonté*). Son bureau est occupé par quelques bibliothèques, comportant des ouvrages de droit, de philosophie ou des classiques antiques: rien de bien mystérieux. Dans un petit coffret (**TOC** simple) fermé à clé (qu'on ouvre en forçant avec une dague ou en trouvant une petite clé) se trouve une liste de noms, écrits à la main. Les noms sont les suivants:

- Charles du Plessis de Richelieu
- Monseigneur Louis de France
- Louise de Nevers
- Pierre Le Tellier
- Mathilde de Courtenay
- Jacques Bossuet

Parmi ces noms, deux sont connus des investigateurs, tout d'abord Monseigneur Louis de France, fils de Louis XIV, Grand Dauphin de France; ensuite Charles du Plessis de Richelieu, connu uniquement pour être de la famille du cardinal qui servit Louis XIII pendant tant d'années. Les autres noms ont l'air soit de noms de noble soit de roturiers.

Néanmoins, deux autres noms attirent l'attention d'un des investigateurs. En effet, Pierre Le Tellier, 1er valet de l'hôtel du roi et Mathilde de Courtenay, comtesse de Tonnerre; ont été retrouvés sans vie, hier matin, dans leurs appartements de Versailles (l'investigateur n'en sait pas plus sur les circonstances des décès). La coïncidence paraît troublante...

Aux murs se trouvent dans les espaces vides, des tableaux de paysages, parfois un portrait d'un ancêtre ou d'un parrain. En fouillant un peu le bureau, les investigateurs peuvent trouver une partie de la correspondance de van Horn. En tant que diplomate, il correspondait avec le ministre de la guerre du gouvernement hollandais. Les derniers courriers, rédigés en néerlandais, sont datés d'il y a 5 jours. Seule une lettre ne semble ni écrite en néerlandais, ni être un courrier officiel.

"Cher ami, j'ai bien reçu votre dernière lettre accusant réception du versement de mon acompte

et fut enchanté d'apprendre la mise en marche des événements dès le 14 de ce mois. Soyez assuré de pouvoir compter sur ma générosité aussi longtemps que je pourrai compter sur votre dévouement." La lettre n'est ni signée ni datée. (**TOC** bien réussi <50)

Les premières constatations ne montrent aucune trace de lutte, de coups ou de violence. Visiblement, soit l'homme est mort empoisonné (mais aucune trace de vomissement ou d'agonie, pas de marques sur le corps), soit il est mort de causes naturelles. Il est possible d'emmener le corps pour faire des analyses et chercher des traces de poison, par exemple.

Les autres pièces montrent sensiblement la même chose: le grand salon semble n'avoir pas été utilisé depuis plusieurs années, les cheminées sont vides, la salle de billard également. A l'intérieur, seul le bureau et la chambre semblent être utilisés régulièrement. A l'extérieur, les écuries abritent deux chevaux bien nourris et la sellerie nécessaire à leur utilisation. La grande serre semble quant à elle très fournie, mais les vitres opaques empêchent de distinguer avec précision ce qu'elle contient. La porte en est fermée à clé, il vous faudra soit la forcer, soit trouver une clé.

Une fois dans la serre, les investigateurs sont frappés par l'odeur à la fois étrange, nauséabonde et irritante qui emplit les lieux (**SAN**). La serre semble être un lieu de travail: on y trouve beaucoup de fioles, de toutes tailles, contenant des liquides aux odeurs variées; plusieurs creusets et alambics, des fioles, des récipients, etc. Certaines étiquettes attirent le regard des investigateurs, elles sont écrites avec des symboles qui ne ressemblent pas aux alphabets connus...Van Horn serait-il un empoisonneur ou un simple alchimiste, tentant de découvrir les secrets de la pierre philosophale, par exemple?

Alors que les investigateurs pénètrent dans la serre, la porte du fond claque brutalement. Serait-ce un courant d'air? Si un investigateur s'y précipite, il aura le temps de voir s'enfuir une silhouette. S'il parvient à la rattraper (**DEX**), il pourra l'interroger: il s'agit d'un malandrin qui avait remarqué le décès du vieil homme et avait entrepris d'y mener quelque rapine. Si on le cuisine un peu, on peut lui demander s'il sait des choses sur l'endroit, étant donné qu'il l'a surveillé. Ainsi, il dira que l'homme vivait seul, avait sinistre

réputation, mais allait à la messe, se rendait régulièrement aussi à une maison de plaisir, le Galant salon il était décédé depuis deux jours.

Les investigateurs peuvent tenter de prendre quelques échantillons pour les faire analyser. Le laboratoire d'alchimie semble avoir été encore récemment utilisé. Quel lien établir entre la liste, les personnes décédées, et van Horn?

Dans le jardin, les investigateurs peuvent y trouver des parterres de fleurs qu'on trouve dans les jardins à la française, avec parfois des fleurs qui semblent inconnues, mais les hollandais ne sont-ils pas les maîtres des croisements horticoles? Dans le petit jardin, une statue dans un recoin de haie attire l'attention des investigateurs. Il s'agit d'un homme, dans un habit qui semble ancien, du XVème ou XVIème siècle environ, qui tient dans ses deux mains jointes un crucifix portant une rose en son centre (**EDU, occultisme**). Sur le socle où se trouve la statue se trouve un petit interstice, qu'on dirait prévu pour introduire quelque objet. Si les investigateurs tentent de déplacer la statue, celle-ci ne bouge pas d'un pouce, même s'ils s'y mettent à plusieurs. La statue ne comporte ni nom ni inscription.

A ce stade, les investigateurs sont faces à plusieurs mystères:

- Quelle activité pratiquait réellement van Horn et étaient-elles illicites? Qui était-il?
- Que signifie la liste trouvée chez lui et dont deux des personnes y figurant sont décédées le même jour?

Lorsque les investigateurs sortent de la maison, M. La Reynie est prêt à partir et les interpelle:

- Alors, quels secrets nous cachaient cet ambassadeur batave?

Les investigateurs, racontant ce qu'ils y ont trouvé, sont alors chargés d'enquêter sur ces deux morts mystérieuses, puisqu'elles semblent liées toutes les trois. De plus, les noms figurant sur la liste sont des personnes de la cour, de l'entourage plus ou moins proche du roi, et notamment, son fils. Il est donc à la fois urgent et impérieux de faire toute la lumière sur ces morts mystérieuses. La Reynie vous recommande la plus grande prudence, la cour étant un endroit qui peut s'avérer dangereux,

surtout pour des gens peu familiers de ses usages et de ses pièges...

Les investigateurs ont alors plusieurs choix:

- enquêter sur la mort de Pierre Le Tellier, 1er valet du roi
- enquêter sur la mort de Mathilde de Courtenay, comtesse de Tonnerre
- enquêter sur les produits trouvés chez van Horn (enquête sur produits alchimiques)
- enquêter sur le décès de van Horn (fouille minutieuse de la maison, enquête à la maison close)

Ils peuvent se séparer pour tenter de gagner en efficacité, mais tous n'ont pas les compétences pour résoudre ces mystères. Ils pourront néanmoins effectuer les premières constatations et faire revenir au besoin un investigateur plus talentueux.

L'enquête sur le laboratoire d'alchimie:

Un chimiste employé par le Châtelet révélera que les produits n'ont rien de commun avec ce qui peut se trouver aussi bien dans toutes les officines d'Europe que dans les comptoirs d'Inde, de Chine ou du Japon. Ces ingrédients viendraient donc d'ailleurs, soient aurait été fabriqués par l'étrange van Horn. Les ingrédients peuvent être testés, par exemple sur des rats, mais cela prendra du temps (1 journée). Si un des joueurs réussit un test **chimie**, il obtient cette information tout de suite.

Les résultats montreront que ces ingrédients ne semblent pas être du poison => écarte la thèse d'un empoisonneur, mais au moment où on se doute que c'est plus qu'une affaire de poison. En réalité, ce sont des poudres alchimiques nécessaires à la réalisation de rituels d'invocation de créatures. Van Horn les fabrique lui-même en recevant des matières premières venues de très loin.

L'enquête sur le décès de van Horn:

En recoupant les indices (date de préparation du dernier repas, récit du mandrin), les investigateurs estiment que le décès remonte à deux jours. Après étude au Châtelet, le corps ne présente aucune marque de violence, d'empoisonnement, de blessure: tout porte à croire à une mort naturelle. Néanmoins, un détail

troublant frappe le chirurgien en charge de l'examen du corps. Sur son flanc droit, van Horn présente une large cicatrice, peut-être due à son passé militaire. Le chirurgien indique que le point utilisé pour recoudre la blessure remonte au début des travaux de chirurgie, et n'est plus du tout enseigné car il ralentit la cicatrisation. Ce type de soin est intrigant: soit van Horn a été soigné par un homme ayant exercé dans les années 1510, soit il a été soigné à cette époque... L'un comme l'autre semble improbable et accroît le mystère qui entoure le diplomate.

L'enquête sur le décès de Pierre Le Tellier

Les investigateurs se rendent donc à Versailles, où ils sont attendus. En effet, le Lieutenant-Général de police a dépêché des émissaires à Versailles, indiquant que les décès étaient probablement liés à une enquête en cours. Vous voilà donc désormais en charge de cette enquête.

Versailles est alors en ébullition, chaque courtisan regarde derrière lui, semble paranoïaque, on sent l'ambiance pesante, comme au temps de l'affaire des poisons. Vous êtes accueillis par un valet de chambre, Villequier, qui vous mène sur la scène de crime, là où a été retrouvé la veille le malheureux (c'est lui qui vous guidera là où vous aurez besoin d'aller dans le palais). Pierre Le Tellier était 1er valet de l'hôtel du roi, c'est-à-dire qu'il encadrait tout son cérémoniel, gérait son emploi du temps, recevait en premier lieu ses invités, et était parfois son confident... Le Tellier était le 1er valet de l'hôtel du roi depuis de nombreuses années, charge qu'il a hérité de son père qui l'avait acquise 50 000 livres. Il lui a toujours été fidèle et a toujours servi son suzerain contre les intérêts des nobles et des factions. Avec sa charge, il disposait d'un appartement privé.

Néanmoins, ses appartements sont petits: un lit, une commode, un lavabo et un secrétaire. A l'intérieur ne se trouve que de la correspondance privée et sans réel intérêt.

Le Tellier a été trouvé mort dans sa chambre. Sa porte était fermée à clé et on l'a vu y entrer. Il présente des blessures importantes, et a été tué sur le coup: une partie du thorax au niveau du cœur est manquante, ne laissant aucune chance au malheureux. De ce fait, la thèse du suicide peut être écartée. L'unique fenêtre de ses appartements est trop petite pour laisser passer qui que ce soit, de la même façon que la cheminée. Néanmoins, en

fouillant la pièce (**TOC**), les investigateurs découvrent un petit pendentif, une croix avec une rose en son centre, tout comme celle de la statue du jardin de van Horn... La coïncidence est plus que troublante. Derrière le pendentif est gravé ce nom: Christian Rosenkreutz. Hormis pour les investigateurs familiers des mouvements occultistes (**EDU, occultisme**), ce nom ne vous dit rien: est-ce un nom de ville, un nom de famille, le nom d'un artisan?

Les investigateurs peuvent orienter leurs recherches sur le nom de **Rosenkreutz** (qui semble allemand) ou le symbole de la croix lui-même. Mais où chercher?

Vous pouvez tenter d'interroger Villequier, qui ne sait rien, mais connaît quelqu'un qui pourra renseigner les investigateurs: le chevalier de Nesle, l'amant de Le Tellier.

Le Chevalier de Nesle est un noble, à la fois très triste et très embarrassé du décès de Le Tellier: leur relation était gardée secrète. Les investigateurs peuvent faire pression sur lui, en le menaçant de révéler son secret s'il ne dit pas ce qu'il sait sur Rosenkreutz. Ils peuvent aussi jouer sur la corde sensible du Chevalier. Quoi qu'il en soit, il explique alors aux investigateurs que Rosenkreutz n'existe pas, ou s'il a existé, c'était au XIVème siècle. Il est censé avoir fondé l'ordre de la Rose-Croix, Rosenkreutz en allemand, un ordre philosophique secret, regroupant savant et théologiens en vue de partager leurs secrets. Pour ce que le Chevalier en sait, Le Tellier n'était pas un savant ou un érudit, aussi suppose-t-il qu'il fréquente l'ordre dans le but de prêter oreille au sentiment qu'à le peuple à l'égard du roi.

Les investigateurs peuvent également tenter de questionner la cour au sujet de ce nom mystérieux. Pour la plupart des nobles, ce nom est inconnu. Cependant, il en est un qui ouvre grand les yeux à la mention du fameux patronyme, et vous presse dans un lieu plus discret:

- Oh, pour sûr que je connais ce nom. Mais vous ne le trouverez pas, jamais! Car cet homme n'existe pas! En revanche, son héritage, lui continue de vivre. Voyez-vous Rosenkreutz est supposé être le fondateur... le fondateur de quelque chose... Ah mais si seulement quelques livres d'or pouvaient me redonner la mémoire...

L'homme n'y va pas par quatre chemins: il n'est pas rare que certains nobles soient désargentés. En effet, certains s'endettent pour acquérir une charge auprès du roi, d'autres perdent tout au jeu ou en habits pour paraître à la cour. Les investigateurs peuvent soit lui donner de l'or comme il le souhaite (30 livres), soit le menacer, en indiquant qu'ils enquêtent au nom du roi, et que celui qui entrave leur enquête s'oppose au roi (**persuasion, intimidation**).

Il racontera alors ce qu'ils sait: ce sont sensiblement les mêmes informations que celles du Chevalier de Nesle, mais il indiquera en plus qu'une réunion de l'ordre se tient ce soir, dans une maison de plaisir à Paris, le Galant salon. Il s'agit du même établissement où, si les investigateurs ont rattrapé le mandrin chez van Horn, ce dernier se rendait régulièrement... (cette information est donnée quoiqu'il arrive, il est possible que les investigateurs ne rattrappent pas le mandrin chez van Horn, il faut donc que la piste soit claire).

Si les investigateurs préfèrent aller voir un homme d'Église pour les renseigner (rapport à la croix), il fera le même manège, en demandant de l'or pour sa paroisse/église, etc.

Résumé de l'enquête sur Le Tellier:

- il est mort sans témoin, sans effraction, dans une pièce fermée, mais avec une blessure très importante
- Fait partie d'une organisation secrète, probablement la même que celle de van Horn
- Est un très proche du roi
- L'organisation se donne rendez-vous le soir-même, dans une maison close

L'enquête sur le décès de Mathilde de Courtenay

Villequier vous conduit ensuite aux appartements de Mme de Courtenay. En chemin, il vous apprend que la Comtesse de Tonnerre était une femme très puissante, puisqu'elle contrôlait une grande partie de la noblesse de l'ouest de la France.

Elle était en outre un solide appui du Roi. Elle fut l'une des premières à se rendre à Versailles, une grande partie de la noblesse suivant ensuite son exemple, contribuant ainsi à asseoir le pouvoir du roi sur la noblesse de l'Etat. En outre, elle était

également une bonne amie de la Reine. Son décès a plongé la cour dans un profond désarroi, aussi l'attente est très forte quant aux conclusions de l'enquête (en effet, Le Tellier, bien que bon serviteur, n'est qu'un petit nobliau à peine sorti de sa roture).

Ses appartements sont coquets, sans être luxueux: un grand lit, quelques fauteuils autour d'une table, une petite bibliothèque (contenant surtout des ouvrages religieux et philosophiques de la Grèce classique). La comtesse a été retrouvée pendue à un des montants de son lit, le cœur transpercé par un trou de la taille d'un manche à balai. Cela aurait pu être un tir de mousquet, cependant, comme pour Le Tellier, personne n'a vu ni entendu quoique ce soit. Là aussi, la porte était verrouillée de l'intérieur, aucune trace d'effraction. En fouillant un peu (**TOC**), les investigateurs trouvent un petit placard secret, dans un interstice du mur. Un **TOC majeur** permet de détecter le dispositif qui piège le placard. S'il n'est pas repéré, la personne qui ouvre le placard se trouve enveloppée d'une fumée blanche qui le prive de ses sens. Elle lance un d6, sur un 1 ou un 6, elle perd la vue pendant 2h; sur un 2, c'est l'ouïe, sur un 3 le goût, sur un 4 le toucher et sur un 5 l'odorat. L'apparition fait également perdre **SAN 2-3**. Ce placard révèle lui aussi un pendentif de la Rose-Croix. Cependant, aux côtés du pendentif se trouve un grimoire, qui ressemble à un recueil de magie noire: des formules en latin, des pentagrammes, etc... Mme de Courtenay serait-elle une sorcière, comme semblait l'être van Horn?

Ainsi, un schéma se dessine: deux meurtres de membres de la Rose-Croix, puis le décès (naturel?) d'un autre membre, dont la liste retrouvée chez lui, indiquait entre autres les noms des deux premiers membres. Il est alors temps d'enquêter sur la Rose-Croix et ses membres, peut-être en danger.

Avant de partir, les investigateurs auront peut-être soin de vouloir prévenir des risques qui pèseraient sur les noms de la liste, dont Monseigneur, Grand Dauphin de France et fils du roi. Il reste quatre noms sur la liste, aussi les investigateurs peuvent prévenir le chef des mousquetaires du roi (Gaston de Bayeux), corps d'élite qui assurera la protection des noms sur la liste. Ainsi, trois mousquetaires assureront la sécurité des membres de la liste encore en vie.

Il se peut également qu'ils ne veuillent rien dire du tout pour que les membres de la liste agissent de manière naturelle => ??

Résumé de l'enquête sur Mathilde de Courtenay:

- elle était un solide appui du Roi
- elle était également membre de la Rose-Croix

L'enquête au Galant salon

Selon leur connaissance de la pègre, en tant qu'officier de la sûreté, un des investigateurs peut avoir eu connaissance de où se trouve le Galant salon. Sinon, il faudra demander aux miséreux qui peuplent les rues de Paris, en échange d'une pièce d'or. Arrivé au Galant salon, il faudra élaborer une stratégie. En effet, un salon a bien été privatisé par un client qui souhaite rester anonyme, et il n'est accessible que si l'on porte le masque adéquat.

Les investigateurs disposent alors de différentes options:

- soit "convaincre" la maquerelle (qu'on nomme la Marie-Comtesse) de vous donner un masque: corruption ou menace de fermeture (**psychologie, baratin, intimidation, persuasion**)
- soit tenter de vous faire passer pour un membre de la Rose-Croix auprès de la maquerelle, en présentant un pendentif (**imposture**)
- soit en disposant de la chambre mitoyenne du salon concerné, chaque chambre disposant d'un système d'observation des pièces voisines, mais il faudra alors le louer (10 livres!)

Si les investigateurs n'ont pas d'idée ou ne parviennent pas à convaincre la Marie-Comtesse, ou ne souhaitent pas payer, ils peuvent enfin tenter d'espionner en écoutant à une fenêtre entrouverte au premier étage, depuis la rue. Cette entreprise est périlleuse, il est possible que quelqu'un vous surprenne, à l'intérieur ou à l'extérieur. De plus, il est toujours possible de tomber (**escalade, discrétion, en cours de réunion pour entendre le début**).

Le salon se remplit peu à peu de gens masqués, hommes comme femmes, portant perruque, étant ainsi impossible à reconnaître. Un homme finit par prendre la parole:

- Estimés membres, je vous ai réuni ce soir en toute hâte car l'heure est grave. Comme vous le savez peut-être, trois membres de notre ordre sont décédés récemment, dont certains dans des conditions qui n'ont pas encore pu être élucidées à l'heure actuelle. La police du roi mène l'enquête, mais ces fins limiers ne trouveraient pas la Sainte-Croix même si elle leur tombait sur le nez.

Plusieurs rires se font entendre parmi l'assistance, un homme en profita pour prendre la parole (**il s'agit du Grand Dauphin**, mais les investigateurs n'en savent rien, cependant il n'est possible de l'entendre que si les investigateurs n'observent pas depuis l'extérieur):

- Et ont-ils malgré tout une piste?
- Pas à notre connaissance, et nous n'avons d'ailleurs que peu de membres de notre ordre dans leurs rangs qui pourraient nous renseigner...Par ailleurs, je crains qu'un péril plus sombre ne nous guette, car vous connaissez toutes et tous, par la sagesse et le savoir qui caractérise notre ordre, les horreurs qui peuplent la Création. Peut-être s'agit-il également d'un membre de l'ordre, actuel ou ancien. Je vous recommande alors la plus grande prudence, et vous rappelle qu'en cas de trahison n'est prévue ni clémence ni pitié, seulement la mort. Maintenant, allez en paix, et que Dieu vous garde.

L'assistance se dissipe peu à peu et finit par quitter l'établissement. Rien de spécial n'est à noter, il est toujours impossible d'identifier les membres de la réunion. Néanmoins, à l'extérieur, un valet s'affaire à trouver un fiacre, s'adressant à un cocher:

- Je cherche une voiture pour mon maître, Charles du Plessis de Richelieu, seriez-vous disponibles pour le transporter?

Ce nom n'est pas tout à fait inconnu aux investigateurs... En effet, Charles du Plessis de Richelieu figure sur la liste de van Horn: un autre membre de la Rose-Croix sur la liste des personnes en danger.

Les investigateurs se trouvent alors devant un choix:

- se présenter à M. du Plessis pour lui expliquer qu'ils enquêtent

- Suivre M. du Plessis jusque chez lui et observer
- ne rien faire

S'inviter chez M. du Plessis

Si les investigateurs interpellent le valet afin de rencontrer M. du Plessis, celui-ci sera hautain et leur commandera de trouver un fiacre pendant qu'il va prévenir son maître de la qualité de ses interlocuteurs

Les investigateurs peuvent donc se présenter à M. du Plessis de Richelieu, de la famille de l'éminent serviteur de Louis XIII. M. du Plessis occupe une place de conseiller au Parlement de Paris où il y soutient la politique du roi, et dispose de domaines dans le centre du royaume, qui assurent son train de vie. C'est un noble de robe (noblesse acquise), mais il a l'arrogance d'un noble de sang depuis des dizaines de générations. Si les investigateurs se présentent à lui, il leur parlera tout d'abord sèchement. Apprenant que ce sont les personnes en charge de l'enquête, il les conviera à un dîner dans sa résidence privée de l'hôtel de Richelieu, au centre de Paris.

La demeure est cossue, et l'hospitalité de M. du Plessis est chaleureuse: du vin de Bourgogne accompagne un canard rôti avec navets et chou. La conversation tourne alors autour de l'enquête: M. du Plessis cherche à savoir qui le menace et pourquoi, et posera des questions en ce sens. Les investigateurs, eux, auront probablement tendance à le questionner sur la Rose-Croix, expliquant que toutes les victimes en étaient membres. Ils pourraient même demander si du Plessis connaissait van Horn. Du Plessis restera vague et évasif que la Rose-Croix, n'évoquant qu'un modeste club d'érudits, tellement passionnés de savoir que la mise en commun des connaissances pour le bien de l'humanité apparaît comme une évidence.

Concernant van Horn, il niera le connaître, les membres ne se connaissant bien souvent que très peu. Les membres de la Rose-Croix, selon du Plessis, déposent leurs connaissances dans une bibliothèque commune, de manière anonyme, car seul compte le savoir. Il faudra réussir un **test en opposition de persuasion** pour savoir si les investigateurs y croient ou pas.

Concernant les autres membres de la liste, si les investigateurs le questionnent sur les noms, il connaît évidemment le nom du Grand Dauphin, ainsi que la marquise de Soissons, Louise de

Nevers, qu'il sait, par son réseau de connaissance, être **une ancienne maîtresse du Grand Dauphin**. Au-delà de ça, les noms ne lui disent rien.

Au cours du repas, un investigateur peut être tenté d'aller fouiller les appartements privés de du Plessis, => voir la séquence où les investigateurs choisissent l'infiltration

Une fois toutes les questions posées, les investigateurs ayant bu du vin se trouvent pris de vertiges et ne sont plus maîtres de leur corps. Incapables de faire le moindre mouvement, ils sont transportés dans un cellier en sous-sol. Ceux qui n'ont pas bu de vin sont assommés par derrière. Enfermés dans le cellier, les investigateurs sont interpellés par le valet de du Plessis, celui-là même qui cherchait le fiacre. Il leur révèle qu'ils vont faire l'objet d'un rituel: ils seront sacrifiés à [un Grand Ancien] pour assurer la protection de du Plessis, qui ne croit pas aux modestes enquêteurs du roi pour le protéger.

Il sera assez aisé de s'enfuir de chez M. du Plessis. Les armes des investigateurs sont rangées dans le couloir, et ils n'ont pas forcément été entièrement fouillés (**test Chance** réussi: une arme cachée sur soi n'est pas découverte). Il n'y a que le valet (un cultiste malfaisant) et deux gens de maison qui gardent le sous-sol (**combat**), qui dispose d'une sortie sur la rue, où sont attachés les chevaux. Du Plessis réside lui au dernier étage et prépare le rituel, et n'en saura rien. Si les investigateurs cherchent à le confronter pour le capturer, celui-ci disparaît dans un nuage de fumée qui aveugle les investigateurs. Cette fumée ressemble fortement au piège déclenché chez Mme de Courtenay.

Si les investigateurs souhaitent collecter des preuves le lendemain, M. du Plessis est introuvable, comme son valet, et le peu d'éléments factuels compromettant a disparu (bien que les investigateurs n'aient vu ni pentagrammes ni autre signe de magie noire.

Néanmoins, il se peut que les investigateurs récupèrent le livre d'invocation de de Plessis, semblable à celui de Mme de Courtenay. Si un investigateur suffisamment sensibilisé aux forces occultes souhaite tenter d'en déchiffrer le contenu, il pourra peut-être, s'il survit aux horreurs inscrites dedans, tenter de recourir aux formules et rituels contenus dans l'ouvrage.

S'infiltrer chez M. du Plessis

Si les investigateurs souhaitent observer furtivement les agissements de M. du Plessis, ils peuvent tenter de le suivre chez lui puis de s'y infiltrer. Suivre son carrosse ne sera pas très compliqué, ils veilleront simplement à garder une certaine distance avec lui dans les rues sombres d'un Paris pas encore éclairé. Néanmoins, s'ils ne parviennent pas à suivre l'allure (**conduite opposé à équitation**), ils n'arriveront à l'hôtel de Richelieu qu'après que celui-ci est rentré chez lui. S'ils réussissent, ils parviennent à voir que la valet, une fois le carrosse parti, entre dans l'hôtel par derrière. Peut-être est-ce une solution pour entrer discrètement?

Il existe deux solutions pour pénétrer discrètement dans l'hôtel de Richelieu: soit passer par derrière (**discrétion**), soit escalader une façade (**grimper**). L'heure étant avancée, l'hôtel est quasi désert, aussi il n'est pas difficile de progresser dans le bâtiment, à condition de faire preuve de discrétion. En parcourant l'étage de l'hôtel de Richelieu, les investigateurs finissent par entendre une légère psalmodie venant d'un coin de l'hôtel. En effet, dans le cabinet attenant à la chambre du maître des lieux, un rituel est en cours: du Plessis invoque sur lui la protection d'un Grand Ancien (au choix) (**SAN 1-4**). Ayant la certitude (mais pas la preuve formelle) que du Plessis est un adepte de la magie occulte, les investigateurs peuvent choisir de le confronter (auquel cas il disparaîtra comme dans la partie où l'on s'invite chez lui) ou de repartir.

Dans tous les cas, ils seront interceptés, dans la cour de service (écuries, carrosses) par le valet. Il est l'âme damné de du Plessis et accompli toutes ses basses-oeuvres, déterre des cadavres, récupère des ingrédients effroyables, etc. Il a repéré les investigateurs lorsqu'ils étaient à l'intérieur. Il connaît des rudiments de magie et pourra user de ses pouvoirs pour arrêter les investigateurs (sorts:).

Les investigateurs peuvent :

- le tuer/l'assommer et laisser son corps
- le tuer/l'assommer et emporter son corps

S'ils laissent son corps, du Plessis pourra croire à une tentative de meurtre étant donné qu'il est sur la liste. Il se plaindra auprès du Lieutenant-Général qui viendra mettre la pression sur les investigateurs pour qu'ils progressent dans leur enquête.

Le lendemain:

Après cette nuit éprouvante, les investigateurs vont se coucher, et résumant les faits et indices récupérés:

- l'enquête sur Le Tellier et de Courtenay ont montré leur appartenance à la Rose-Croix
- Courtenay, van Horn et du Plessis semblent être des adeptes de magie noire
- Tous les membres de la liste semblent membre de la Rose-Croix et des proches du roi
- La plupart semble être des proches du roi, ou des soutiens

Le lendemain matin, les investigateurs se retrouvent dans leur bureau du Châtelet. On leur y transmet un message: Monseigneur, Grand Dauphin de France, souhaite rencontrer les enquêteurs en charge de l'affaire de la liste, afin de discuter de l'enquête et de faire participer à sa sécurité personnelle alors qu'il assistera ce soir à une représentation d'opéra, à la salle du jeu de Paume de la Bouteille, là où se produit l'Académie Royale de Musique.

Les investigateurs ont alors la journée de libre pour poursuivre leur enquête, mais par quoi commencer? Il semblerait qu'un schéma se dessine **autour des soutiens du roi**. Si l'on pense "à qui le crime profite?" il semblerait que ce soit à **un opposant au roi**, car ses proches ou ses soutiens sont visés.

Les investigateurs peuvent alors tenter de savoir qui sont les opposants, déclarés ou pas, à la politique du roi. C'est peut-être l'occasion de laisser traîner ses oreilles **dans un des récents "cafés"**, comme le Procope ou le café de la place Royale, où se rassemblent intellectuels, philosophes et hommes politiques. Nulle doute qu'un investigateur raffiné et savant trouvera rapidement à qui parler.

Ils peuvent également tenter d'en savoir plus en **interrogeant un prisonnier**, incarcéré au Châtelet depuis près d'un mois, **le chevalier Guillaume des Préaux**: les investigateurs savent qu'il est un familier des intrigues de cour, et saura probablement répondre.

Au café Procope:

Cet établissement, ouvert il y a seulement quelques années dans le centre de Paris, est rapidement devenu le lieu des rencontres et des débats d'idées, entre grands penseurs et politiques. Il s'adresse cependant à une couche

favorisée de la population, celle qui a les moyens de s'offrir une fameuse tasse de café, nouvelle boisson en vogue venant de Nouvelle-France. Un ou plusieurs investigateurs pourront d'adresser à Gustave, le tenancier de l'établissement, pour leur indiquer la personne la plus au fait des duels de factions à la cour. Il vous indiquera tout naturellement André-Marie de Saint-Germain, ou Louis-Honoré de Sully. L'un est un homme de lettres et noble, régulièrement invité à Versailles pour profiter de ses bons mots, des histoires passionnantes qu'il peut raconter ou le récit des grandes tragédies grecques. Le second est aussi un habitué de la cour, et officieusement fournisseur de poudres et élixirs aphrodisiaques supposés interdits par le roi que les courtisans s'arrachent (en réalité de l'eau au gingembre).

Les investigateurs ont le choix d'interroger l'un ou l'autre, voire même les deux, et de les interroger de la façon dont il leur plaira.

S'ils exigent, il faudra faire preuve de **persuasion** ou **d'intimidation**.

S'ils demandent, l'un comme l'autre acceptera, mais seulement au terme d'une partie d'échec, où il vous propose en plus de parier 5 livres pour "pimenter cette morne journée". Il s'agit d'un duel d'**INT**, sur trois rounds gagnants. Si les investigateurs gagnent, ils récupèrent le double de la mise, et le courtisan raconte ce qu'il sait. S'ils perdent, ils perdent les 5 livres, mais le courtisan vous prend en affection, la partie étant divertissante, et racontera malgré tout ce qu'il sait.

Il apparaît que les opposants au roi sont peu nombreux. En effet, le roi a si bien assagi sa cour et les nobles avec Versailles, ses modes et ses cérémoniels que peu complotent contre lui (le dernier complot remonte à 20 ans, complot de Latréaumont, et a été éventé). Le seul qui ose ouvertement s'opposer au roi et à sa politique est son fils, Monseigneur Louis de France (opposé à la révocation de l'édit de Nantes, furieux de voir les prétentions de son fils sur le trône d'Espagne abandonnées, mécontent de la gestion de la guerre aux Pays-Bas et surtout sur le traité de Ryswik, qui reconnaît Guillaume d'Orange comme suzerain de l'Angleterre). Le Grand Dauphin s'élève régulièrement contre son vieux père, et en tant qu'ancien général victorieux, il a le soutien de l'armée. Personne ne s'aventurera à présumer une volonté du Grand Dauphin de détrôner son père,

mais l'héritier du trône semble de plus en plus impatient et agité.

Voilà qui donne à réfléchir: les meurtres semblent affaiblir le roi et profiter à son seul opposant, son fils. Seulement, il est également sur la liste... Et si c'était une ruse pour ne pas le soupçonner?

Le chevalier des Préaux:

Le chevalier des Préaux est retenu dans les geôles du Châtelet. Malgré son rang, son crime ne lui autorise pas à disposer d'une cellule confortable. Vous pouvez tenter de le questionner, en le menaçant, mais il ne révélera rien.

Vous pouvez également tenter de l'amadouer, en lui promettant une réduction de peine, voire une cellule plus confortable, mais il exigera un engagement écrit d'une personne ayant le pouvoir de tenir ces engagements (sauf **Baratin majeur**). Si les investigateurs ne parviennent pas à le convaincre, ils peuvent alors le soumettre à la question. Le chevalier sera emmené dans une salle de torture, disposant d'un chevalet et de tous les outils nécessaires. Le Chevalier ne craquera qu'après avoir subi quelques sévices, car il n'a rien à cacher, et ne parle pas que par esprit de contradiction, ne croyant pas que les enquêteurs seraient sérieux. L'épreuve est rude pour les investigateurs (**SAN 1-3**). Seulement, au moment de détacher le prisonnier pour le ramener en cellule, celui-ci se débat et parvient à saisir un tison porté au rouge: il va falloir combattre! Sans arme à feu, il sera difficile de vaincre le chevalier, fin bretteur malgré ses blessures. Si les investigateurs parviennent à le maîtriser, l'incident est clos. S'ils sont contraints de le tuer, ils subissent les remontrances de la Reynie qui les prive d'une journée de solde. Si le chevalier parvient à se sauver, c'est trois jours de solde qui seront retenus. Il avouera les mêmes choses que les courtisans du café Procope.

La soirée au théâtre:

Les heures passent et le moment d'escorter le Grand Dauphin arrive à grand pas. Il est possible aux investigateurs d'acquiescer un peu plus chic pour essayer de se fondre dans la foule. Le soir venu, un coche amène le Grand Dauphin, venu sans femme ni maîtresse. L'homme vous

salue chaleureusement et vous invite à l'accompagner. Les investigateurs sont déstabilisés par autant d'amabilité et de diligence de la part d'un prince de si haut rang, futur roi de France (**test charme en opposition avec psychologie**). Si c'est une réussite, vous trouvez cette attitude étrange, si c'est un échec, vous êtes ravis et charmés de côtoyer un personnage de si haut rang: vous vous sentez flattés et importants.

Pour chacun, c'est également votre première soirée dans un opéra: vous perdez un peu vos repères dans un milieu qui ne vous est pas familier, il y a beaucoup de beau monde, on vous sert à boire du vin, bref il est difficile de se concentrer.

Si les investigateurs ont déjà entendu la voix du Dauphin au Galant salon, ils savent désormais qu'il fait également partie de la Rose-Croix, comme ils le soupçonnaient peut-être.

Durant la représentation, vous occupez avec le Grand Dauphin une loge à part. Là, il vous fera part de ses inquiétudes et vous demandera où en est l'enquête. Il faudra que quelqu'un réponde sans se concerter avec les autres joueurs. Les investigateurs sont libres de dire la vérité ou pas. En effet, le Grand Dauphin souhaite savoir si la police du roi est à ses trousses ou pas. Après avoir passé le reste de la représentation à parler de sujets divers, le Grand Dauphin demandera à être tenu informé personnellement de l'avancée de l'enquête. Les investigateurs peuvent évidemment profiter de l'avoir sous la main pour le questionner, sur la Rose-Croix, sur les autres noms de la liste sur van Horn.

Durant l'entracte, du vin est servi, et le Grand Dauphin ôte ses gants pour pouvoir boire.

TOC: un investigateur remarquera une bague portée par le Grand Dauphin, qui semble pouvoir correspondre à l'ouverture dans le socle de la statue du jardin de van Horn.

Il niera être de la Rose-Croix (le rendant suspect), et il n'y verra qu'un rassemblement d'hurluberlus qui auront trop lu de philosophie de Pythagore. Il niera également connaître van Horn, indiquant que son père le roi le laisse tout juste être général mais en aucune façon traiter de politique étrangère, quand bien même il devrait assumer ces choix lorsqu'il montera sur le trône... Concernant les autres noms de la liste, il connaissait évidemment les deux premiers morts, et indiquera avec inquiétude les noms de son ancienne maîtresse et

de son précepteur (avec un test **psychologie en opposition avec baratin**, les investigateurs peuvent voir s'il s'agit d'une fausse inquiétude, s'il joue la comédie).

La soirée se termine, et tout le monde quitte la salle. Au moment de partir, le Grand Dauphin rappelle d'un ton appuyé aux investigateurs de le tenir informé des avancées de l'enquête, à la cour de Versailles.

L'assassinat de Louise de Nevers

Alors que les investigateurs voient le carrosse partir et s'apprêtent à rentrer chez eux, un valet inquiet leur remet une lettre cachetée de la part de sa maîtresse, Louise de Nevers.

La lettre dit ceci: "retrouvez-moi demain à midi, chez moi, j'ai des révélations à vous faire". Voilà qui pourrait grandement faire avancer l'enquête! Il est possible que les investigateurs sachent que la marquise de Soissons Louise de Nevers est une ancienne maîtresse du Grand Dauphin, ils pourront alors en apprendre davantage sur lui.

En chemin, ils sont néanmoins interceptés par quatre malandrins, qui tentent de les assassiner (**combat**).

Le lendemain, à votre arrivée, chez la marquise, vous vous annoncez comme visiteurs en présentant le billet, et un valet vous mène à ses appartements. Alors que vous montez l'escalier, un cri strident retentit: la marquise hurle à l'aide!

Les investigateurs foncent pour tenter d'ouvrir ses appartements, fermés à clé. Ils doivent alors forcer la porte (**FOR**). Une fois à l'intérieur, il est déjà trop tard: la marquise gît dans une mare de son propre sang, le thorax béant (**SAN 0-2**). A son côté se trouve une bête immense, silhouette d'un loup dressé sur deux pattes, sa gueule dégoulinante de sang, et ses yeux d'un jaune d'or (**SAN 3-6**). Alors que vous entrez, la bête se rue alors sur vous!

Une fois la bête terrassée, non sans mal, les investigateurs peuvent l'examiner. Ils avaient déjà entendu parler de légendes de bêtes mi-homme mi-loup, mais cette créature semble différente: un pelage rugueux et noir, ne ressemblant en rien à des poils d'animaux, de doigts se terminant en pointes acérées. Sur les blessures, ils peuvent remarquer que la peau est entièrement tatouée de symboles étranges. Ces symboles, ils les ont déjà vu: **ce sont les mêmes que ceux qui ornaient**

certains flacons de la serre de van Horn. Pourtant le vieux sorcier est mort, alors comment peut-il être lié à cette créature et à ces meurtres? Si les investigateurs ont fouillé les appartements du Grand Dauphin auparavant, ils trouveront ces mêmes symboles.

Dans les appartements de Louise de Nevers, désormais scène de crime, les investigateurs trouvent une lettre en train d'être rédigée: "*Cher ami, J'invoque par cette lettre les sentiments que vous aviez pour moi et vous prie de me remettre la bague que vous dérobâtes chez feu notre ami hollandais. Je sais qu'elle est en votre possession et vous savez qu'elle me revenait, selon les règles de notre groupe. Si notre liaison passée ne suffisait pas à vous y pousser, sachez que la police du roi pourrait être fort intéressée par ce que je sais sur vous. Je vous offre donc le luxe de choisir*".

L'expéditeur n'est pas connu, mais les investigateurs se doutent que l'ancienne liaison de Louise de Nevers était le Grand Dauphin. La Marquise de Soissons s'apprêtait donc à faire chanter le Grand Dauphin, jeu risqué, dans le but de récupérer la bague de la statue du jardin de van Horn.

Les appartements du grand Dauphin

Les investigateurs peuvent tenter de fouiller les appartements du Grand Dauphin s'ils le suspectent. En effet, les crimes semblent lui profiter, et il portait la bague qui pourrait correspondre à la statue du jardin de van Horn.

S'infiltrer de jour ne sera pas facile: il faudra faire preuve de **discrétion**, détourner l'attention des gardes (**baratin**) puis forcer la serrure (**crochetage**). Les investigateurs peuvent décider de faire diversion, par exemple en provoquant un début d'incendie (il ne restera plus qu'à crocheter la serrure).

Il faudra également s'assurer que le Grand Dauphin ne revienne pas pour vous surprendre. Si la diversion n'a pas été réalisée, il faudra l'occuper. Les investigateurs trouvent dans ses appartements des documents rédigés avec les mêmes symboles que ceux trouvés sur la bête, la bague qu'il portait à l'opéra (**TOC**) et qui semble correspondre à la statue du jardin de van Horn.

Alors que les investigateurs semblent toucher au but et savoir que le Grand Dauphin est derrière tous ces meurtres, celui-ci les invite, publiquement,

à une réception dans son domaine de Vaux-le-Vicomte. Cela promet d'être une fête formidable, ces soirées sont très prisées par l'aristocratie qui se bat pour y être invitée. C'est donc un très grand honneur, et il vous est quasi impossible de refuser, au risque de paraître étrangement suspect.

La soirée à Vaux-le-Vicomte

Dans ce palais formidable, la soirée a rassemblé des dizaines de convives, tous mieux habillés que les autres. Les investigateurs sont époustouflés de la magnificence et de la qualité de la réception: ils fréquentent d'ordinaire des cercles moins prestigieux. Des tables de jeu sont à la disposition des invités (**chance**). Le Grand Dauphin passe quelques minutes avec chaque invité à discuter, et il dira simplement aux investigateurs qu'il est heureux de les savoir près de lui, qu'il a moins peur pour sa vie. Les investigateurs noteront qu'il ne porte pas la bague de la statue: elle est donc rangée ailleurs, probablement dans ses appartements...

Voler la bague du Grand Dauphin

Le Grand Dauphin ne portant pas la bague, les investigateurs peuvent tenter de la voler en fouillant ses appartements. Ils devront successivement trouver les appartements (**orientation**), y pénétrer discrètement (**crochetage, discrétion**), trouver rapidement la bague (**TOC**, sinon perte de temps) et repartir. Si les investigateurs ratent trop de tests, et donc perdent trop de temps, ils seront surpris par un valet de chambre. Celui-ci, âme damnée et corrompue, vivant dans la peur de son maître, tentera uniquement d'extorquer de l'argent en échange de son silence (20 livres). Les investigateurs peuvent également tenter de l'assommer, mais il faudra trouver un endroit pour cacher le corps.

Rien de spécial n'est à noter durant la soirée, et les invités vont peu à peu se coucher dans des appartements qui leur sont réservés.

Néanmoins, les investigateurs sont conduits dans une autre aile du château. On leur explique qu'il serait mal vu de loger ensemble des courtisans, des princes du Sang et de simples membres de la police du roi, pour des raisons de protocole... En réalité, cette manœuvre cache les intentions du

Grand Dauphin, qui est de faire disparaître ces gênants enquêteurs. Logés tous ensemble dans une grande chambre, ils peuvent décider de quoi faire:

- dormir, et se faire surprendre dans leur sommeil par une bête
- tenter de s'échapper du château (**discrétion, crochetage, équitation**) et d'échapper à la bête après avoir volé des chevaux
- rester éveillés et combattre la bête
- combattre la bête et confronter le Grand Dauphin

S'ils tentent de confronter le Grand Dauphin, celui-ci soufflera de la poussière tenue dans sa main, qui déchire l'air dans un craquement sinistre, et s'enfuira par l'ouverture provoquée. Le portail se referme aussitôt, et des gens de maisons commencent à rappliquer: il est temps de déguerpir. Le Grand Dauphin est retourné dans le laboratoire secret de van Horn par son portail.

S'échapper de Vaux-le-Vicomte

Les appartements des investigateurs sont situés au deuxième étage du château, côté douve, en eau. Ils peuvent tenter de descendre le long de la façade (utiliser les draps est un classique) en réussissant un test **grimper**. Néanmoins ils seront alors dans l'eau.

Avec un test **TOC**, ils peuvent trouver une porte secrète qui mène hors de la chambre et permet de se retrouver dans le château. Ils peuvent s'ils le souhaitent confronter le Grand Dauphin, mais ils ne sont pas armés. S'ils n'ont pas tenté de voler la bague, ils peuvent tenter de la faire, mais le Grand Dauphin dort dans ses appartements, et l'entreprise est risquée. Ils peuvent aussi simplement tenter de fuir le château.

Le château ne dispose que d'une entrée (à l'avant) et d'une sortie (à l'arrière). Les deux sont gardées la nuit, et à moins de disposer des gardes, il sera impossible de passer par les portes. Il peut être possible d'utiliser une fenêtre, escalader la façade et descendre, le tout sans se faire voir ou entendre (**grimper, discrétion**). Si les gardes vous voient, ils donnent l'alerte et mieux vaut courir.

Les chevaux des investigateurs sont remisés aux écuries, où seul un palefrenier est éveillé. Il est

possible de l'assommer (**FOR**), de le corrompre (5 livres) ou de le convaincre (**persuasion**).

Néanmoins, l'avant-cour reste totalement close, par des clôtures et un lourd portail: impossible d'essayer d'y passer avec les chevaux. Il reste possible de fuir par les bois qui entourent le domaine, et de regagner ensuite la grand-route.

Malheureusement, à peine les investigateurs sont-ils entrés dans le bois, ne voyant plus le château, qu'une bête semblable à un loup gigantesque semble être à leurs trousses!

Le même genre de bête tuée chez Mme de Courtenay court à travers les fourrés, se rapprochant de plus en plus: une poursuite s'engage! (**SAN 1-3**)

On considère que la bête et un cheval au galop vont à la même vitesse, mais le cheval est plus endurant. Il faudra donc réussir à maintenir sa monture rapide sous peine d'être rattrapé... (**équitation**). Quatre tests réussis seront nécessaires, correspondant à autant d'obstacles: passer à travers des fourrés, franchir une petite rivière d'un bond, sauter au-dessus d'un tronc en travers d'un sentier et enfin maintenir l'allure. Il est possible de redoubler un test s'il est manqué, en éperonnant sa monture. Néanmoins, il n'est possible de le faire qu'une seule fois au risque d'être désarçonné.

Si un investigateur est rattrapé, il doit, en chevauchant, esquiver les attaques de la bête, ou la toucher (épée ou arme à feu). Si la bête est touchée, elle est ralentie et permettra un échec supplémentaire à un test **équitation**.

Si les investigateurs tentent de s'enfuir, ils devraient être tentés de placer la bague sur la statue du jardin de van Horn. S'ils le font, ils y trouveront les preuves incriminant le Grand Dauphin (après combat).

=> orage et temps inquiétant lors du retour à l'hôtel de van Horn

Le laboratoire secret de van Horn

En utilisant la bague, la statue prend alors vie (**SAN 1-3**), descend de son piédestal qui se met à basculer en arrière, révélant un escalier qui s'enfonce dans le noir.

Dans l'antre du sorcier de la Rose-Croix, on trouvera un manuel d'invocation rédigé en **latin**, ouvert à la page où on trouve les fameux hiéroglyphes. Le laboratoire contient des cellules dans lesquelles des malheureux sans volonté semblent avoir été le sujet d'expériences du diplomate (**SAN 0-3**). Une fois la preuve découverte (le livre) et récupérée, deux des **créatures** parviennent à forcer les barreaux et attaquent les investigateurs!

Si le Grand Dauphin a été confronté à Vaux-le-Vicomte, les investigateurs doivent l'affronter.

S'ils se sont enfuis discrètement, ils pourront alerter le Lieutenant Général de Police, s'ils ont assez de preuves. Le Grand Dauphin sera alors dénoncé, bien que restant introuvable. Un autre héritier sera alors désigné (le futur Louis XV), et le Grand Dauphin pourrait devenir un ennemi récurrent du groupe d'investigateurs, qui se retrouve auréolé de gloire, mais uniquement en privé, dans les cabinets secrets du roi, pour éviter tout scandale public.

État civil

Nom Pierre de Beaumont
 Joueur
 Occupation Commissaire au Châtelet
 Âge 42 Sexe M
 Résidence Paris
 Lieu de naissance Beaumont sur Oise

Caractéristiques

FOR

55	27
	11

ÉDU

75	37
	15

DEX

65	32
	13

TAI

60	30
	12

POU

60	30
	12

INT

75	37
	15

CON

55	27
	11

MVT

7	+1
	-1

APP

60	30
	12



Période Classique

Blessure grave PV max. <u>11</u>	Folie temp. Folie persist.	Initial <u>60</u> Max. <u>99</u>
POINTS DE VIE <i>Mourant / Inconscient</i> 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 X 12 13 14 15 16 17 18 19 20	SANTÉ MENTALE <i>Folie</i> 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 X 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100	
POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 X 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24		
CHANCE <i>Pas de chance</i> 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 X 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100		

Compétences de l'Investigateur

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01 %) %	<input type="checkbox"/> Discretion (20 %) %	<input checked="" type="checkbox"/> Orientation (10 %) 30... %	<table border="1"><tr><td>15</td><td>6</td></tr></table>	15	6
15	6				
<input type="checkbox"/> Archéologie (01 %) %	<input checked="" type="checkbox"/> Droit (05 %) 35... %	<input checked="" type="checkbox"/> Persuasion (10 %) 35... %	<table border="1"><tr><td>17</td><td>7</td></tr></table>	17	7
17	7				
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05 %) %	<input type="checkbox"/> Écouter (20 %) %	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10 %) %			
<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/> Électricité (10 %) %	<input type="checkbox"/> Pilotage (01 %) %			
<input type="checkbox"/> %	<input checked="" type="checkbox"/> Équitation (05 %) 45... %	<input type="checkbox"/> %			
<input type="checkbox"/> %	<input checked="" type="checkbox"/> Esquive (DEX/2) 32... %	<input type="checkbox"/> Pister (10 %) %			
<input type="checkbox"/> Baratin (05 %) %	<input type="checkbox"/> Estimation (05 %) %	<input type="checkbox"/> Plongée (01 %) %			
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20 %) %	<input checked="" type="checkbox"/> Grimper (20 %) 40... %	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30 %) %			
<input checked="" type="checkbox"/> Charme (15 %) 45... %	<input type="checkbox"/> Histoire (05 %) %	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01 %) %	<table border="1"><tr><td>22</td><td>9</td></tr></table>	22	9
22	9				
Combat à distance	<input type="checkbox"/> Imposture (05 %) %	<input type="checkbox"/> Psychologie (10 %) %			
<input type="checkbox"/> (armes de poing) (20 %) %	<input checked="" type="checkbox"/> Intimidation (15 %) 35... %	<input type="checkbox"/> Sauter (20 %) %			
<input type="checkbox"/> (fusils) (25 %) %	<input type="checkbox"/> Lancer (20 %) %	<input type="checkbox"/> Sciences (01 %) %			
<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU) %	<input type="checkbox"/> %			
<input type="checkbox"/> %	Langues (01 %)	<input type="checkbox"/> %			
Combat rapproché	<input checked="" type="checkbox"/> latin 20... %	<input type="checkbox"/> %	<table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4
10	4				
<input checked="" type="checkbox"/> (corps à corps) (25 %) 35... %	<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/> %			
<input checked="" type="checkbox"/> épée 45... %	<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/> Survie (10 %) %			
<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/> %			
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05 %) %	<input type="checkbox"/> Mécanique (10 %) %	<input checked="" type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25 %) 45... %	<table border="1"><tr><td>22</td><td>9</td></tr></table>	22	9
22	9				
<input type="checkbox"/> Conduite (20 %) %	<input type="checkbox"/> Médecine (01 %) %	<input type="checkbox"/> %			
<input type="checkbox"/> Conduite engin lourd (01 %) %	Mythe de Cthulhu (00 %) %	<input type="checkbox"/> %			
Crédit (00 %) 4... %	<input type="checkbox"/> Nager (20 %) %	<input type="checkbox"/> %			
<input type="checkbox"/> Crochetage (01 %) %	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10 %) %	<input type="checkbox"/> %			
	<input type="checkbox"/> Occultisme (05 %) %	<input type="checkbox"/> %			

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
<i>Corps à corps</i>				<i>1d3 + Imp.</i>		<i>/</i>		
épée				1d6				
dague				1d4				

Combat

IMPACT	<table border="1"><tr><td>0</td></tr></table>	0			
0					
CARRURE	<table border="1"><tr><td>0</td></tr></table>	0			
0					
ESQUIVE	<table border="1"><tr><td>32</td><td>16</td></tr><tr><td></td><td>6</td></tr></table>	32	16		6
32	16				
	6				

Profil

Description	Traits
.....
Idéologie et croyances	Séquelles et cicatrices
.....
Personnes importantes	Phobies et manies
.....
Lieux significatifs	Ouvrages occultes, sorts et artefacts
.....
Biens précieux	Rencontres avec des entités étranges
.....

Équipement et possessions

épée

.....

dague

.....

cheval sellé

.....

.....

.....

.....

Richesse

4 livres par jour

Dépenses courantes

.....

20 livres

Espèces

.....

Capital

.....

.....

Amis investigateurs

NOM

Joueur : Scénario :

Notes

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse	100 / 96+
Échec	> %
Ordinaire	≤ %
Majeur	1/2 %
Extrême	1/5 %
Critique	01

Redoubler un test :

Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV | **Médecine :** soigne : 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

État civil

Nom Philippe Pintard
 Joueur
 Occupation Inspecteur
 Âge 34 Sexe M
 Résidence Paris
 Lieu de naissance Paris

Caractéristiques

FOR 75

37	15
----	----

ÉDU 60

30	12
----	----

DEX 50

25	10
----	----

TAI 50

25	10
----	----

POU 55

27	11
----	----

INT 55

27	11
----	----

CON 80

40	16
----	----

MVT 8

+1	-1
----	----

APP 45

22	9
----	---



Période
Classique

Blessure grave PV max. 13	Folie temp. Folie persist.	Initial 55	Max. 99
POINTS DE VIE <i>Mourant / Inconscient</i> 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 X 14 15 16 17 18 19 20	SANTÉ MENTALE <i>Folie</i> 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 X 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100		
POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 X 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24			
CHANCE <i>Pas de chance</i> 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 X 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100			

Compétences de l'Investigateur

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01 %) %	<input type="checkbox"/> Discretion (20 %) %	<input type="checkbox"/> Orientation (10 %) %				
<input type="checkbox"/> Archéologie (01 %) %	<input type="checkbox"/> Droit (05 %) %	<input type="checkbox"/> Persuasion (10 %) %				
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05 %) %	<input type="checkbox"/> Écouter (20 %) %	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10 %) %				
<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/> Électricité (10 %) %	<input type="checkbox"/> Pilotage (01 %) %				
<input type="checkbox"/> %	<input checked="" type="checkbox"/> Équitation (05 %) 50... % <table border="1"><tr><td>25</td><td>10</td></tr></table>	25	10	<input type="checkbox"/> Pister (10 %) %		
25	10					
<input type="checkbox"/> %	<input checked="" type="checkbox"/> Esquive (DEX/2) 25... % <table border="1"><tr><td>12</td><td>5</td></tr></table>	12	5	<input type="checkbox"/> Pister (10 %) %		
12	5					
<input type="checkbox"/> Baratin (05 %) %	<input type="checkbox"/> Estimation (05 %) %	<input type="checkbox"/> Plongée (01 %) %				
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20 %) %	<input type="checkbox"/> Grimper (20 %) %	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30 %) %				
<input type="checkbox"/> Charme (15 %) %	<input type="checkbox"/> Histoire (05 %) %	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01 %) %				
Combat à distance	<input type="checkbox"/> Imposture (05 %) %	<input type="checkbox"/> Psychologie (10 %) %				
<input checked="" type="checkbox"/> (armes de poing) (20 %) 50... % <table border="1"><tr><td>25</td><td>10</td></tr></table>	25	10	<input checked="" type="checkbox"/> Intimidation (15 %) 40... % <table border="1"><tr><td>20</td><td>8</td></tr></table>	20	8	<input type="checkbox"/> Sauter (20 %) %
25	10					
20	8					
<input type="checkbox"/> (fusils) (25 %) %	<input checked="" type="checkbox"/> Lancer (20 %) 35... % <table border="1"><tr><td>17</td><td>7</td></tr></table>	17	7	<input type="checkbox"/> Sciences (01 %) %		
17	7					
<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU) %	<input type="checkbox"/> %				
<input type="checkbox"/> %	Langues (01 %)	<input type="checkbox"/> %				
Combat rapproché	<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/> %				
<input checked="" type="checkbox"/> (corps à corps) (25 %) 50... % <table border="1"><tr><td>25</td><td>10</td></tr></table>	25	10	<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/> Survie (10 %) %		
25	10					
<input checked="" type="checkbox"/> épée 65... % <table border="1"><tr><td>32</td><td>13</td></tr></table>	32	13	<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/> %		
32	13					
<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/> Mécanique (10 %) %	<input checked="" type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25 %) 60... % <table border="1"><tr><td>30</td><td>12</td></tr></table>	30	12		
30	12					
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05 %) %	<input type="checkbox"/> Médecine (01 %) %	<input type="checkbox"/> %				
<input type="checkbox"/> Conduite (20 %) %	Mythe de Cthulhu (00 %) %	<input type="checkbox"/> %				
<input type="checkbox"/> Conduite engin lourd (01 %) %	<input type="checkbox"/> Nager (20 %) %	<input type="checkbox"/> %				
Crédit (00 %) 2... % <table border="1"><tr><td>1</td><td>0</td></tr></table>	1	0	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10 %) %	<input type="checkbox"/> %		
1	0					
<input type="checkbox"/> Crochetage (01 %) %	<input checked="" type="checkbox"/> Occultisme (05 %) 35... % <table border="1"><tr><td>17</td><td>7</td></tr></table>	17	7	<input type="checkbox"/> %		
17	7					

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
<i>Corps à corps</i>				1d3 + Imp.		/		
Masse d'armes				1d6+Impact				
Dague				1d4				
Pistolet				1d8	15 m	2 rounds	1	>90

Combat

IMPACT	<table border="1"><tr><td>+1</td><td>D4</td></tr></table>	+1	D4	
+1	D4			
CARRURE	<table border="1"><tr><td>+1</td></tr></table>	+1		
+1				
ESQUIVE	<table border="1"><tr><td>25</td><td>12</td><td>5</td></tr></table>	25	12	5
25	12	5		

~ Profil ~

Description Idéologie et croyances Personnes importantes Lieux significatifs Biens précieux	Traits Séquelles et cicatrices Phobies et manies Ouvrages occultes, sorts et artefacts Rencontres avec des entités étranges
--	--

~ Équipement et possessions ~

Masse d'armes

 Dague

 Pistolet

 Poudre - 15 balles

~ Richesse ~

Dépenses courantes 2 livres par jour

 Espèces 5 livres

 Capital

~ Amis investigateurs ~

NOM
 Joueur : Scénario :

~ Notes ~

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

~ Aide-mémoire ~

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse	100 / 96+
Échec	> %
Ordinaire	≤ %
Majeur	1/2 %
Extrême	1/5 %
Critique	01

Redoubler un test :

Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV | **Médecine :** soigne : 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

État civil

Nom Antoine Vallière
 Joueur
 Occupation Agent de la sûreté
 Âge 29 Sexe M
 Résidence Paris
 Lieu de naissance Paris

Caractéristiques

FOR 45

22	9
----	---

 ÉDU 75

37	15
----	----

 DEX 80

40	16
----	----

 TAI 40

20	8
----	---

 POU 60

30	12
----	----

 INT 75

37	15
----	----

 CON 50

25	10
----	----

 MVT 9

+1	-1
----	----

 APP 45

22	9
----	---



Période
Classique

Blessure grave PV max. 9	Folie temp. Folie persist. Initial 60 Max. 99
POINTS DE VIE Mourant / Inconscient 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	SANTÉ MENTALE Folie 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100
PM max. 12	
POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	
CHANCE Pas de chance 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100	

Compétences de l'Investigateur

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01 %) %	<input checked="" type="checkbox"/> Discretion (20 %) 75... %	<table border="1"><tr><td>37</td><td>15</td></tr></table>	37	15	<input type="checkbox"/> Orientation (10 %) %
37	15				
<input type="checkbox"/> Archéologie (01 %) %	<input type="checkbox"/> Droit (05 %) %	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Persuasion (10 %) %
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05 %) %	<input checked="" type="checkbox"/> Écouter (20 %) 50... %	<table border="1"><tr><td>25</td><td>10</td></tr></table>	25	10	<input checked="" type="checkbox"/> Pickpocket (10 %) 40... %
25	10				
<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/> Électricité (10 %) %	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Pilotage (01 %) %
<input type="checkbox"/> %	<input checked="" type="checkbox"/> Équitation (05 %) 25... %	<table border="1"><tr><td>12</td><td>5</td></tr></table>	12	5	<input type="checkbox"/> %
12	5				
<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2) 40... %	<table border="1"><tr><td>20</td><td>8</td></tr></table>	20	8	<input checked="" type="checkbox"/> Pister (10 %) 35... %
20	8				
<input type="checkbox"/> Baratin (05 %) %	<input type="checkbox"/> Estimation (05 %) %	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Plongée (01 %) %
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20 %) %	<input type="checkbox"/> Grimper (20 %) %	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Premiers soins (30 %) %
<input type="checkbox"/> Charme (15 %) %	<input type="checkbox"/> Histoire (05 %) %	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01 %) %
Combat à distance	<input checked="" type="checkbox"/> Imposture (05 %) 50... %	<table border="1"><tr><td>25</td><td>10</td></tr></table>	25	10	<input type="checkbox"/> Psychologie (10 %) %
25	10				
<input type="checkbox"/> (armes de poing) (20 %) %	<input type="checkbox"/> Intimidation (15 %) %	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Sauter (20 %) %
<input type="checkbox"/> (fusils) (25 %) %	<input type="checkbox"/> Lancer (20 %) %	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Sciences (01 %) %
<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU) %	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> %
<input type="checkbox"/> %	Langues (01 %)	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> %
Combat rapproché	<input type="checkbox"/> %	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> %
<input checked="" type="checkbox"/> (corps à corps) (25 %) 40... %	<input type="checkbox"/> %	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Survie (10 %) %
<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/> %	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> %
<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/> Mécanique (10 %) %	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input checked="" type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25 %) 75... %
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05 %) %	<input type="checkbox"/> Médecine (01 %) %	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> %
<input type="checkbox"/> Conduite (20 %) %	Mythe de Cthulhu (00 %) %	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> %
<input type="checkbox"/> Conduite engin lourd (01 %) %	<input type="checkbox"/> Nager (20 %) %	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> %
Crédit (00 %) %	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10 %) %	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> %
<input checked="" type="checkbox"/> Crochetage (01 %) 60... %	<input type="checkbox"/> Occultisme (05 %) %	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> %
		<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> %

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
Corps à corps				1d3 + Imp.		/		
Dague				1d4				
Pistolet				1d6	3m	2 rounds	1	>90

Combat

IMPACT	<table border="1"><tr><td>0</td></tr></table>	0		
0				
CARRURE	<table border="1"><tr><td>0</td></tr></table>	0		
0				
ESQUIVE	<table border="1"><tr><td>40</td><td>20</td><td>8</td></tr></table>	40	20	8
40	20	8		

Profil

Description Idéologie et croyances Personnes importantes Lieux significatifs Biens précieux	Traits Séquelles et cicatrices Phobies et manies Ouvrages occultes, sorts et artefacts Rencontres avec des entités étranges
--	--

Équipement et possessions

Rossignol

 Dague

 Briquet à silex

 Pistolet miniature à 1 coup

Richesse

Dépenses courantes 1 livre par jour

 Espèces 3 livres

 Capital

Amis investigateurs

NOM
 Joueur : Scénario :

Notes

.....

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse	100 / 96+
Échec	> %
Ordinaire	≤ %
Majeur	1/2 %
Extrême	1/5 %
Critique	01

Redoubler un test :

Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV | **Médecine :** soigne : 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

État civil

Nom Athénaïs de Villefort
 Joueur
 Occupation Chirurgien
 Âge 32 Sexe F
 Résidence Paris
 Lieu de naissance Orléans

Caractéristiques

FOR 55 ²⁷/₁₁ ÉDU 70 ³⁵/₁₄
 DEX 75 ³⁷/₁₅ TAI 50 ²⁵/₁₀
 POU 55 ²⁷/₁₁ INT 65 ³²/₁₃
 CON 60 ³⁰/₁₂ MVT 9 ⁺¹/₋₁
 APP 70 ³⁵/₁₄



Période
Classique

Blessure grave PV max. 11	Folie temp. Folie persist. Initial 55 Max. 99
POINTS DE VIE Mourant / Inconscient 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 X 12 13 14 15 16 17 18 19 20	SANTÉ MENTALE Folie 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 X 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100
PM max. 11	
POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 X 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	
CHANCE Pas de chance 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 X 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100	

Compétences de l'Investigateur

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01 %) %	<input checked="" type="checkbox"/> Discretion (20 %) 35..... %	177	<input type="checkbox"/> Orientation (10 %) %
<input type="checkbox"/> Archéologie (01 %) %	<input type="checkbox"/> Droit (05 %) %		<input type="checkbox"/> Persuasion (10 %) %
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05 %) %	<input type="checkbox"/> Écouter (20 %) %		<input type="checkbox"/> Pickpocket (10 %) %
<input checked="" type="checkbox"/> Botanique 40 %	<input type="checkbox"/> Électricité (10 %) %		<input type="checkbox"/> Pilotage (01 %) %
<input type="checkbox"/> %	<input checked="" type="checkbox"/> Équitation (05 %) 45..... %	229	<input type="checkbox"/> %
<input type="checkbox"/> %	<input checked="" type="checkbox"/> Esquive (DEX/2) 37..... %	187	<input type="checkbox"/> Pister (10 %) %
<input type="checkbox"/> Baratin (05 %) %	<input type="checkbox"/> Estimation (05 %) %		<input type="checkbox"/> Plongée (01 %) %
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20 %) %	<input checked="" type="checkbox"/> Grimper (20 %) 40..... %	208	<input checked="" type="checkbox"/> Premiers soins (30 %) 70..... %
<input type="checkbox"/> Charme (15 %) %	<input type="checkbox"/> Histoire (05 %) %		<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01 %) %
Combat à distance	<input type="checkbox"/> Imposture (05 %) %		<input type="checkbox"/> Psychologie (10 %) %
<input type="checkbox"/> (armes de poing) (20 %) %	<input type="checkbox"/> Intimidation (15 %) %		<input type="checkbox"/> Sauter (20 %) %
<input type="checkbox"/> (fusils) (25 %) %	<input checked="" type="checkbox"/> Lancer (20 %) 60..... %	3012	<input type="checkbox"/> Sciences (01 %) %
<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU) %		<input checked="" type="checkbox"/> Chimie 65..... %
<input type="checkbox"/> %	Langues (01 %)		<input checked="" type="checkbox"/> %
Combat rapproché	<input checked="" type="checkbox"/> Latin 50..... %	2510	<input type="checkbox"/> %
<input checked="" type="checkbox"/> (corps à corps) (25 %) 35..... %	<input type="checkbox"/> %		<input type="checkbox"/> Survie (10 %) %
<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/> %		<input type="checkbox"/> %
<input type="checkbox"/> %	<input type="checkbox"/> Mécanique (10 %) %		<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25 %) 50..... %
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05 %) %	<input checked="" type="checkbox"/> Médecine (01 %) 60..... %	3012	<input type="checkbox"/> %
<input type="checkbox"/> Conduite (20 %) %	Mythe de Cthulhu (00 %) %		<input type="checkbox"/> %
<input type="checkbox"/> Conduite engin lourd (01 %) %	<input type="checkbox"/> Nager (20 %) %		<input type="checkbox"/> %
Crédit (00 %) 2..... %	<input checked="" type="checkbox"/> Naturalisme (10 %) %		<input type="checkbox"/> %
<input type="checkbox"/> Crochetage (01 %) %	<input type="checkbox"/> Occultisme (05 %) %		<input type="checkbox"/> %

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
Corps à corps				1d3 + Imp.		/		
Couteau				1d4				
.....								
.....								
.....								

Combat

IMPACT 0
 CARRURE 0
 ESQUIVE 37 ¹⁸/₇

Profil

Description Idéologie et croyances Personnes importantes Lieux significatifs Biens précieux	Traits Séquelles et cicatrices Phobies et manies Ouvrages occultes, sorts et artefacts Rencontres avec des entités étranges
--	--

Équipement et possessions

Couteau

 Matériel de dissection

 Papier et crayon

 Loupe

Richesse

Dépenses courantes 1 livre par jour

 Espèces 5 livres

 Capital

Amis investigateurs

NOM
 Joueur : Scénario :

Notes

.....

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse	100 / 96+
Échec	> %
Ordinaire	≤ %
Majeur	1/2 %
Extrême	1/5 %
Critique	01

Redoubler un test :

Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV | **Médecine :** soigne : 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

État civil

Nom Grand Dauphin
 Joueur
 Occupation
 Âge 50 Sexe M
 Résidence
 Lieu de naissance

Caractéristiques

FOR

65	32
	13

ÉDU

80	40
	16

DEX

70	35
	14

TAI

65	32
	13

POU

80	40
	16

INT

60	30
	12

CON

55	27
	11

MVT

6	+1
	-1

APP

60	30
	12



Période
Classique

Blessure grave PV max. <u>12</u>	Folie temp. Folie persist.	Initial <u>80</u> Max. <u>89</u>
POINTS DE VIE <i>Mourant / Inconscient</i> 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 <input checked="" type="checkbox"/> 13 14 15 16 17 18 19 20	SANTÉ MENTALE <i>Folie</i> 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 <input checked="" type="checkbox"/> 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100	
POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 <input checked="" type="checkbox"/> 17 18 19 20 21 22 23 24		
CHANCE <i>Pas de chance</i> 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 <input checked="" type="checkbox"/> 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100		

Compétences de l'Investigateur

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Discretion (20 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Orientation (10 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> Archéologie (01 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Droit (05 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Persuasion (10 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Écouter (20 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Pickpocket (10 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Électricité (10 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Pilotage (01 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input checked="" type="checkbox"/> Équitation (05 %) <u>60</u> % <table border="1"><tr><td>30</td><td>12</td></tr></table>	30	12	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
30	12							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input checked="" type="checkbox"/> Esquive (DEX/2) <u>35</u> % <table border="1"><tr><td>17</td><td>7</td></tr></table>	17	7	<input type="checkbox"/> Pister (10 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
17	7							
<input checked="" type="checkbox"/> Baratin (05 %) <u>40</u> % <table border="1"><tr><td>20</td><td>8</td></tr></table>	20	8	<input type="checkbox"/> Estimation (05 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Plongée (01 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
20	8							
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Grimper (20 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Premiers soins (30 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input checked="" type="checkbox"/> Charme (15 %) <u>50</u> % <table border="1"><tr><td>25</td><td>10</td></tr></table>	25	10	<input type="checkbox"/> Histoire (05 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
25	10							
Combat à distance	<input checked="" type="checkbox"/> Imposture (05 %) <u>70</u> % <table border="1"><tr><td>35</td><td>14</td></tr></table>	35	14	<input checked="" type="checkbox"/> Psychologie (10 %) <u>40</u> % <table border="1"><tr><td>20</td><td>8</td></tr></table>	20	8		
35	14							
20	8							
<input type="checkbox"/> (armes de poing) (20 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Intimidation (15 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Sauter (20 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> (fusils) (25 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Lancer (20 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Sciences (01 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			Langues (01 %)	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>				
Combat rapproché	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>				
<input checked="" type="checkbox"/> (corps à corps) (25 %) <u>40</u> % <table border="1"><tr><td>20</td><td>8</td></tr></table>	20	8	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Survie (10 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
20	8							
<input checked="" type="checkbox"/> épée <u>70</u> % <table border="1"><tr><td>35</td><td>14</td></tr></table>	35	14	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
35	14							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Mécanique (10 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Médecine (01 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> Conduite (20 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			Mythe de Cthulhu (00 %) <u>10</u> % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
5	2							
<input type="checkbox"/> Conduite engin lourd (01 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Nager (20 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> Crédit (00 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Naturalisme (10 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> Crochetage (01 %) % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input checked="" type="checkbox"/> Occultisme (05 %) <u>60</u> % <table border="1"><tr><td>30</td><td>12</td></tr></table>	30	12	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
30	12							

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
<i>Corps à corps</i>				<i>1d3 + Imp.</i>		<i>/</i>		
épée				1d6+1				
pistolet 1 coup				1d6	3m	1	1	>90

Combat

IMPACT	<table border="1"><tr><td>+1D4</td></tr></table>	+1D4			
+1D4					
CARRURE	<table border="1"><tr><td>+1</td></tr></table>	+1			
+1					
ESQUIVE	<table border="1"><tr><td>35</td><td>17</td></tr><tr><td></td><td>7</td></tr></table>	35	17		7
35	17				
	7				

