

Par Jin-Roh, sur une idée de Arfay d'Aremim développée par Gulix pour le Huitième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Les Contre-temps

Ω- INTRODUCTION

Nous sommes en l'an de grâce 1698. Le Roi Louis XIV veille sur la France et ses sujets. La France rayonne sur toute l'Europe, mais une menace rôde à la cour. Le Prince Grinçant a pris le pouvoir il y a quelques saisons, et a décidé de déployer son influence aux royaumes proches, et celui des Hommes est sa cible prioritaire. Le roi, ayant eu vent que certains de ses courtisans fomentaient quelque chose d'inhabituel, décide donc de former une brigade secrète formées des esprits les plus affûtes et les plus amènes de percer à jour les mystères qui se drapent à la cour. Vous êtes les érudits, les prestidigitateurs, les arnaqueurs, les savants et les charlatans fraîchement anoblis pour cette raison.

Dans les dernières heures du XVIIe siècle, le Prince Grinçant a forcé le passage d'entre les royaumes. Il a repéré sept humains malicieux, vils, torturés, envieux et assez forts pour recevoir une once du pouvoir du Royaume des Ténèbres. Saisis par la puissance incarnée, ces hommes et femmes possèdent le Pouvoir, qui les rend capables de manipuler la réalité. On les nomme les Sorciers. Inconnus du grand public, ils n'ont qu'un but : amener Louis XIV à traiter directement avec le Prince Grinçant, faisant ainsi du Roi de France un réceptacle pour l'entité malfaisante.

Mais le Roi Louis XIV est féru d'occulte. Sa cour est pleine de charlatans, de saltimbanques, d'érudits venus de contrées lointaines. Cela l'amuse, l'intrigue. Le Prince Grinçant était loin de se douter que cette joyeuse compagnie pouvait donner lieu à une véritable garde contre l'occulte. Bien que personne n'ait encore conscience de la présence du Prince Grinçant et de ses sbires sur le Royaume de France, le Roi n'a plus confiance en ses courtisans ; il a donc fait appel à vous pour mener cette enquête, ce en toute discrétion.

Vous devrez enquêter sur la présence de Sorciers aux pouvoirs étranges à la cour qui complotent dans l'ombre afin de renverser le roi et prendre le pouvoir, tout en faisant de votre mieux pour saboter leur plan et les éliminer en évitant à tout prix la confrontation directe. Vous devrez donc utiliser toutes les ruses, toutes les opportunités, toutes les infimes failles que vous laisseraient éventuellement vos adversaires pour triompher, sauver le roi, et votre propre vie.

A - SOMMAIRE

Ω - Introduction

A - Sommaire

B - Règles

1. Création de personnage
Champs d'actions & connaissances
2. Résolution des Actions
Utilisation des compétences
Utilisation des caractéristiques
Combats ?

C - Informations au Conteur

1. Les Adversaires et antagonistes
Sorciers et sorcellerie

B – Règles

Création de personnages ~

1, Caractéristiques et Compétences

À la création de son personnage, un joueur doit choisir 6 compétences parmi les 15 différentes compétences, s'additionnant par ligne pour obtenir le score des 5 caractéristiques, à savoir :

- | | | | |
|------------------------------------|---------------|--------------|--------------|
| -Charlatanisme (donnant accès à | Prestance | Manipulation | Costumes) |
| -Érudition (donnant accès à | Connaissances | Baratin | Cour) |
| -Vigueur (donnant accès à | Course | Discrétion | Combat) |
| -Ingéniosité (donnant accès à | Préparation | Crochetage | Idée) |
| -Prestidigitation (donnant accès à | Pickpocket | Escapologie | Escamotage) |

Le Charlatanisme étant la capacité qu'a un individu à tromper par sa parole ou ses actions quelqu'un d'autre, que ce soit par les manières (prestance), par la logique propre (manipulation) ou par l'habillement (costume)

L'Érudition étant l'aisance qu'à un individu à user de ses connaissances, que ce soit par une bonne mémoire (connaissances), l'art d'embrouiller de fait quelqu'un (baratin) ou par la maîtrise des règles de société (Cour)

La Vigueur étant la force d'âme tant que la vivacité du corps, par la capacité à courir, sauter (course), par la maîtrise de sa discrétion au sein d'une foule ou dans l'ombre (discrétion), ou même la capacité à se défendre dans les moments difficiles (combat)

L'Ingéniosité regroupe la Préparation, ou la maîtrise du bricolage et des sciences pratiques en amont d'un événement prévu, le Crochetage, ou la capacité à s'improviser des clefs pour toutes formes de serrures mécaniques, et (l'idée), ou la capacité à avoir des éclairs de génie dans les moments difficiles.

La Prestidigitation étant la capacité à délester les badauds de leurs possessions en leur vidant les poches (pickpocket), la capacité à s'affranchir de chaînes, liens et entraves diverses (escapologie), et la capacité à cacher et apparaître des objets vers ou depuis diverses caches sur l'habit de l'individu.

Exemple :

Agnès souhaite créer une savante ayant pour intérêt les sciences occultes, ayant grandi dans les rues. Elle choisit : Prestance, Manipulation, Connaissances, Baratin, Préparation et Pickpocket.

Ses statistiques de caractéristique seront donc :

Charlatanisme : 2

Érudition : 2

Vigueur : 0

Ingéniosité : 1

Prestidigitation : 1

2, Champs d'action & connaissances

Il faut maintenant déterminer pour le personnage quels sont les possibilités habituelles de celui-ci, ses champs d'actions.

Vous pouvez en choisir 1, 2 ou 3 au choix. Vous pouvez parfaitement choisir d'en inventer un nouveau, mais celui-ci doit être validé par le Conteur (sinon ça pourrait devenir très très rapidement compliqué à gérer.)

1	Architecture	Construire et connaître les bâtiments.
2	Armement	Concevoir et gérer une production d'armes ou d'explosifs
3	Armurerie	Gérer et s'occuper d'un atelier métallurgique
4	Arnaque	Tromper et savoir tirer profit des faiblesses humaines
5	Astrologie	Parler des étoiles pour soutirer de l'argent
6	Astronomie	Connaître les étoiles et leurs fonctionnements
7	Botanique	Connaître les plantes. Éventuellement les commercialiser
8	Cartographie	Savoir lire, faire et stocker des cartes.
9	Casino	Être employé à des fins de maîtrises de cartes honnête dans le cadre de jeux d'argent
10	Commerce	Savoir estimer la valeur des choses et ou les vendre et les acquérir
11	Compliment	L'art de courtiser et de poursuivre des conversations pour se faire entretenir.
12	Contrebande	Gérer, organiser et s'occuper d'un petit réseau de contrebande.
13	Discours	Savoir se faire une place par le pouvoir de sa simple parole. Convaincre, et monter contre.
14	Études ésotériques	Être proche de réseaux douteux, connaître des termes savant pour impressionner les foules
15	Extorsion	Savoir faire suffisamment peur aux bonnes personnes, organiser un réseau d'activité illicite.

16	Falsification (...)	Utiliser la rareté d'un élément (à définir) pour s'enrichir.
17	Géologie	Être savant sur les pierres. Savoir leurs propriétés chimiques et éventuellement les vendre.
18	Herboristerie	Être savant sur les plantes. Savoir leurs propriétés et éventuellement les vendre.
19	Ingénierie Civile	Être "Inventeur" pour le civil. Posséder des connaissances en mécanique et en physique de base
20	Ingénierie Militaire	Être "inventeur" en armes et équipement militaire. Posséder des connaissances mécaniques et physiques de base
21	Ingénierie Nautique	Être concepteur de navire, et connaître leurs propriétés précises, ainsi que l'art du commerce de ceux-ci
22	Jeux de hasard	Être un prestidigitateur malhonnête soutirant l'argent du passant sous le couvert d'une possible victoire aux cartes ou au bonneteau
23	Jonglage	Savoir manier le jonglage, les arts du cirques pour subvenir à ses besoin à la Cour.
24	Linguistique	Connaître une ou plusieurs langues ainsi que leurs histoires. Connaître la cryptographie et savoir l'utiliser.
25	Mensonge	Savoir créer des intrigues et manipulations à travers la Cour pour subvenir à ses besoins et envies.
26	Mécanique	Être savant dans les domaines de la construction d'engins mobiles et d'instruments divers , et savoir commercialiser ces connaissances
27	Médecine	Connaître les muscles humains, ainsi que les propriétés du vivant plus globalement, ses faiblesses et forces, et savoir guérir des maux les plus bénins par les cures et les soins.
28	Pharmacologie	Connaître les produits toxiques et bénéfiques pour l'humain, et savoir se servir de ceux-ci, ainsi que savoir s'en procurer.
29	Physique	Connaître des trucs et astuces concernant le réel, et s'en servir pour créer des attractions à la Cour et ailleurs.
30	Politique	Connaître les rouages du pouvoir et avoir les bonnes relations pour s'insérer pleinement dans la société de la Cour.
31	Scène	Savoir occuper et divertir un public varié, par la parole ou les actions.
32	Spiritisme Privé	Savoir répondre aux questions informulées d'un individu et cerner le fond de sa pensée, ainsi que réussir à instaurer une ambiance mystique autour de sa personne.
33	Triche	Utiliser ses compétences aux cartes pour gagner dans les parties de jeux aux tavernes pour réussir à subvenir à ses besoins. Connaître les bons endroit pour se faire une fortune aux cartes ainsi.
34	Zoologie	Connaître les animaux les plus rares et les plus mystérieux connus à ce jour, et posséder une large collection vivante ou moins vivante. (ça peut être seulement les lépidoptères)

Résolutions des Actions ~

1, Utilisation des compétences

Les compétences sont les 15 catégories d'activités sur lesquels votre personnage excelle, ou n'y connaît rien. Une compétence est soit maîtrisée, soit non maîtrisée. (wouw)

Tirer une carte de la main du Conteur

Situation : 3 cartes du deck rouges sont face visible, le deck bleu est en main du Conteur.

0. Une action n'est possible que si elle recouvre vos champs d'action, ou qu'elle est accessible au commun des mortels.

1. Fixez une difficulté d'après une des cartes visibles du deck rouge. Énoncez-la à voix haute, puis indiquez ce que vous craignez qu'il ne se passe si vous ratez votre action, si vous perdez votre sang-froid.

2. Le Conteur peut décider de monter les risques, et vous proposer une issue *pire encore*. Si vous acceptez cette issue possible, alors une carte du deck bleu au hasard est jointe à la carte de difficulté actuelle du deck rouge. Si vous refusez, vous annulez votre action. Décrivez avec le Conteur comment vous faites machine arrière.

3. le Conteur vous tend plus de 6 cartes bleus en éventail de préférence, piochez-en une. Montrez-là,

-si cette carte est supérieur à toute les cartes de difficultés en jeu (la rouge et éventuellement la bleu), vous avez échoué. Ce qui avait été défini en cas d'échec se produit. La carte

-si cette carte est inférieur à au moins une des cartes de difficultés en jeu (la rouge ou éventuellement la bleu), vous avez réussi selon vos propres termes.

La carte rouge est prise par le Conteur, mais le joueur peut garder la carte bleu qu'il a pioché, ainsi que la carte de difficulté bleu si il y en a une. Une nouvelle carte de difficulté tirée du haut du deck rouge est placée face visible pour remplacer la carte précédemment utilisée.

Le Droit à la Triche ♥

Mais où est mon avantage en cas de compétence maîtrisée ?

Seulement si vous maîtrisez la compétence, vous avez le droit de tricher de quelque manière que ce soit pour votre test, du moment que vous ne vous faites pas repérer. Si le Conteur vous voit tricher, l'action échoue pour la raison que l'action que vous effectuez en jeu à été anticipé par votre adversaire.

Si vous ne maîtrisez pas la compétence de votre action, vous **n'avez pas le droit de tricher**. Soyez déjà heureux que ce soit intégré dans les règles ; P

2, Utilisation des caractéristiques

Dans de rares cas, pour des moments d'action intense par exemple (tel un test de vigueur lorsque vous frôlez la mort), le Conteur pourra vous demander un test de caractéristique.

1. Le Conteur fixe les risques et issues positives possibles de l'action.

2. Les joueurs piochent à tour de rôle dans le sens horaire, à commencer par vous, suffisamment de carte :

-si votre caractéristique est à 3, 2 cartes

-si votre caractéristique est à 2, 3 cartes

-si votre caractéristique est à 1, autant de cartes que de joueur.

3. Chaque joueur annonce s'il pense avoir la carte la plus haute ou non. Ils peuvent discuter sur le sujet. Enfin, vous choisissez le joueur dont vous pensez ayant la plus haute valeur de carte piochée. (ça peut être vous même)

4. Le Conteur tente de deviner la carte du joueur choisi. si il trouve en 1 essai, l'action est un échec.

5. Les cartes piochées sont révélées. Si la carte que vous avez choisie est la plus haute, c'est une victoire ! Sinon, c'est un échec.

Le Droit à la Triche

(suite)

Si jamais le Conteur vous surprenait à tricher dans des circonstances ou vous n'êtes pas autorisé à le faire, il tirait de suite un résultat de sa table des **événements abominablement terribles dont vous êtes victime** ♥

2, Combats ?

Lors de leurs enquêtes, il est probable que vos personnage se retrouve un jour en confrontation directe avec leur Némésis, que ce soit parce que ceux-ci ont été imprévisibles, à la suite d'une coïncidence ou par erreur de la part des personnages. Il devrait être évident pour le Conteur comme pour les joueurs que les personnages **n'ont aucun intérêts à chercher la confrontation directe**. Les Sorciers sont pensés pour être beaucoup plus puissant individuellement que le groupe de personnage même, l'idée est de stimuler la ruse des joueurs à travers des gimmicks et autres stratagèmes habiles.

Cependant, si jamais un combat venait à se produire, comment le gérer ? Voici l'ordre des actions à suivre :

1. Si aucun événement prévu à l'avance n'est à déclenché (mécanisme, piège, rencontre prévue...) c'est au tour de l'adversaire des personnage d'attaquer. Joué par le Conteur, celui-ci commencera le combat habituellement en lançant un *Sort Mineur* si il s'agit d'un Sorcier, ou d'une attaque simple si il s'agit, mettons, d'un simple marchand en colère. (*une petite pensée pour le vendeur de choux de Letinbourg*)

Cette action est à résoudre comme n'importe quelle action par le joueur ciblé arbitrairement par le Conteur.

2. Une fois l'action résolue, c'est aux personnages d'effectuer une action. Dans l'ordre horaire après le Conteur, chaque joueur annonce son action et la règle avec le Conteur comme n'importe quelle autre action ; Cependant, le Conteur dans le cadre d'un combat particulièrement, peut décider que certaines actions sont automatiquement réussies (sauter d'une fenêtre dans un lac) pour faciliter la résolution des actions.

3. Le combat prend fin lorsque les participants ne sont plus en mesure de se battre, parce qu'ils ont fuit, ou qu'ils sont incapités.

C – Informations au Conteur

Les Adversaires et antagonistes ~

Cette partie est réservée au Conteur, elle sert de base pour aider à la création et à l'animation des parties. Si vous êtes joueur, ne pas lire ce qui suit vous promet un plus grand plaisir de jeu, merci de laisser cette partie au Conteur uniquement ; En continuant vous ne découvrirez que ténèbres et désespoir.

Que ce soit des Sorciers, des Inquisiteurs mesquins ou encore le Prince Grinçant en personne, les personnages feront face à de nombreux adversaires très puissants. L'objectif de cette section est de permettre plusieurs trajectoires d'approche vis-à-vis d'une palette pré-conçue de personnages divers, pensé pour permettre un univers de type bac-à-sable pour Les Contre-temps.

1, Sorciers et Sorcellerie

Les Sorciers sont des humains particulièrement vicieux, intelligents et sans-vergogne, qui ont eu la faiblesse de se laisser séduire par la magie du Prince Grinçant. Celui-ci leur a transmis une partie de son Pouvoir, en échange de leur dévouement à sa cause.

Les Sorciers ont la capacité d'influer sur un pan de la réalité de l'endroit où ils se trouvent, tel que détaillé plus bas. Chaque Sorcier est pensé avec plusieurs voies d'attaque vers lesquels le Conteur devrait guider subtilement les joueurs : ce sont des pistes sur leurs habitudes et leurs faiblesses.

Car, en effet, les Sorciers sont très puissants. À proprement parler, rien ne les sépare en théorie de leur objectif, si ce n'est leur coordination : car chaque sorcier cherche personnellement quelque chose, et certaines rivalités entre eux les empêchent de passer à l'action tout de suite, en plus de devoir préserver une certaine discrétion sur leurs activités.

En temps que Conteur, il vous est conseillé d'amener les Sorciers progressivement, et de conclure par le Prince Grinçant en personne.

(Son identité vampirique devrait être découverte davantage à la fin qu'au début par les joueurs)

ARCTURUS

Ancien Marquis oublié de sa famille, Arcturus de Cauchie est un homme passé la cinquantaine, dont la barbe grisonnante et les habits sombres ne font qu'accentuer la pâleur inhabituelle de sa peau et la flamme brûlante de son regard. Il aime s'accompagner de son valet Jaccopo, qui est la seule personne qui ne l'a pas abandonné après sa ruine.

Pistes de rencontre :

Casino Royal	Arcturus est en train de gagner une partie acharnée de carte, mais il perd et se fâche. Il défi en duel l'importun, l'accusant de tricher.
Demeure secondaire	La 'demeure secondaire' d'Arcturus est en réalité la seule propriété que le Marquis possède encore. Il y est rarement. Lorsqu'il y est, il passe ses journées à chasser, et à préparer ses prochains voyages.
Carriole sur la route	Les joueurs ont vent qu'Arcturus se rend chez son ami le duc de Longwy, pour chercher à acquérir son aide pour obtenir un rendez-vous avec le Roi.

En Combat :

Arcturus est d'un tempérament sanguin, mais préférera dégainer l'épée que de se servir de magie s'il y a des témoins. Sinon, soyez certains qu'il prendra le plus grand des plaisirs à vous effacer par sa maîtrise des ombres.

Maîtrise des Ombres

Arcturus maîtrise la magie des ombres, qui lui permet de disparaître et d'apparaître à volonté. Cependant, ce pouvoir ne marche que si il se trouve dans une zone ombragée. Par conséquent, il tentera dès qu'il se sent menacé de trouver le couvert d'un meuble, d'un mur ou d'éteindre une source de lumière.

Il peut attaquer en attrapant ses adversaires par des liens depuis l'ombre, créant des créatures d'ombres pour attaquer les ombres de ses adversaires (eux subissant les dégâts aussi) ou par exemple se rendre invisible et/ou immatériel dans les ténèbres (il reste cependant contenu sous cette forme dans l'ombre ; celle-ci détruite, il disparaît avec, ne restant que son médaillon en rubis)

JEANNE

Riche aristocrate et descendante du sang-royal espagnol, la Comtesse Jeanne de Galice est versée dans les sciences qu'elle étudie avec curiosité et patronne de nombreuses recherches, notamment dans l'armement à poudre. Elle a passé récemment les 60 ans, et a compris que qui tient le commerce tient une bonne partie du pouvoir royal. Elle quitte rarement sa demeure de Pont-saint-évêque, une charmante maison-forte à quelques heures de la Cour.

Pistes de rencontre :

Les Ouïes-dires	Il est dit à la cour que la Comtesse s'est officiellement retiré de la Cour il y a maintenant 1 mois, pour cause de maladie. Cependant, elle aurait été aperçue en pleine santé dans une diligence dans les quartiers mal-famés de la ville de Versailles...
Les bonnes oreilles de l'armurier	Un armurier à la Cour est surpris en train d'épier les conversations royales ; Interrogé, celui-ci révélera travailler pour la Comtesse Jeanne, qui l'a mandaté pour en savoir plus sur les affaires de la Cour. Il mourra étrangement avant d'en dire plus.
Les relevés douteux	En parcourant les relevé ou archives commerciales de n'importe quel comptoir de Versailles, les joueurs pourront découvrir que des cargaisons d'armes de contrebandes circulent hors ville. En remontant les marauds, les personnages peuvent arriver jusqu'au centre de la toile qu'est la demeure de Pont-saint-évêque.

En Combat :

Jeanne est assez âgée, et a beaucoup d'expérience politique, surtout en matière d'intrigues. Il est d'ailleurs probable qu'elle se doute de l'activité des personnages depuis un moment, voire qu'elle ai orchestré leur venue dans sa maison-forte, car quoi de mieux qu'une bâtisse en pleine forêt pour éliminer discrètement les gêneurs ?

Maîtrise Pensées

Concrètement, Jeanne a la capacité de lire les pensées des gens, proportionnellement à la distance qui les sépare d'elle. Elle peut donc lire les pensées des individus qu'elle fixe de ses yeux (elle doit pouvoir les voir), et peut également influencer les esprits les moins aiguisés (les passants, certains courtisant, le Roi). Cependant, sa santé réellement fragile l'empêche de passer trop de temps en public, et elle n'approchera pas en personne du Roi si elle peut faire autrement.

ALBERT

L'échevin Albert de Mollans, second fils du Comte Albus de Mollans, n'est pas réputé pour sa gentillesse, ni pour son hygiène de vie. Albert trempe en effet dans de nombreuses activités criminelles du sud-ouest du Royaume de France. Venu à la Cour en raison de sa récente rencontre avec le Prince Grinçant, c'est en effet son pion le plus dévoué. Il accompagne souvent quelque Baronne ou Vicomtesse dans l'espoir vain de nouer relation.

Pistes de rencontre :

"L'ami" au teint bien pâle	À la Cour, tout le monde se parfume, et se maquille ou presque. Cependant, Albert s'est fait remarqué plusieurs fois pour porter avec lui une odeur de putréfaction dérangeante. Cette odeur, pourrons découvrir les joueurs, est liée au fait qu'il coordonne certains soirs à des pillages de cimetières.
Des morsures mystérieuses	Un écuyer est retrouvé dans les rues de Versailles, la gorge mordue sauvagement à plusieurs reprise. Il porte des marques de lutttes évidentes. En suivant des traces de liquide vert menant dans les égouts, les personnages peuvent surprendre Albert en train de discuter avec un homme imposant sous une cape d'un empilement de caisses de marchandises volées dans les souterrains. (un informateur, mais n'hésitez pas à faire croire au Prince Grinçant)
discussion avec un autre Sorcier	Albert étant très lâche, il essaiera de trouver des alliés solides sur lesquels se reposer si il voit que la situation à la Cour devient tendue. Il est probable que les personnages le surprenne à l'occasion d'une rencontre avec un autre Sorcier, en train de s'entretenir sans gêne ou presque sur les sujets de la magie et du 'plan'.

En Combat :

Albert est très lâche, mais sa fourberie en fait un adversaire difficile à attraper. Il tentera de détruire ses assaillants si il les découvre directement, sûr de sa force. Mais si ses attaquants sont trop imposant ou en train de gagner, il se rendra sans vergogne, et pourra donner de précieuses informations sur les autres Sorciers. (bien qu'il ne connaisse pas tout non plus)

Maîtrise des Morts

En plus de pouvoir lancer des salves magiques destructrices, Albert à le pouvoir de relever et de commander jusqu'à 6 morts en même temps. Il faut pour cela que les cadavres soient assez récents et que leurs muscles soient encore fonctionnels.

Il peut également interroger les morts, quels soient-ils.

HUGUES & HÉLÈNE

Hugues & Hélène sont respectivement duc et duchesse de Lyon et des territoires avoisinants. Influent politiquement, ce sont des adversaires solides qui tenteront de retourner la Cour contre les personnages. Ils sont à jouer par le Conteur comme une version miroir des personnages, agissant tels qu'eux ont pu agir contre d'autres Sorciers. Ils sont aventureux, provocateurs, romantiques, et n'hésiteront pas à eux-mêmes s'impliquer dans leurs objectifs. Ayant seulement atteint 30 ans (mais d'une beauté éblouissantes), ils ont tous deux suffisamment de vitalité pour se battre, courir, voire même cambrioler quelqu'un.

Pistes de rencontre :

Un couple extravagant	À l'occasion d'un banquet, le couple vient personnellement mettre en disgrâce les personnages, que ce soit par des provocations alambiquées, des traits d'esprit piquants ou le fait de parler des sombres petits secrets d'un personnage en particulier.
sabotage inconvenant	Un des personnages s'est fait personnellement visé par un cambriolage, ou un sabotage dans ses installations privées, ce peut être pendant un spectacle, une expérience, ou un cours... En tout cas, un indice peut être trouvé : quelqu'un s'est blessé sur du verre brisé. Le lendemain, le Duc Hugues porte un bandage à la main droite...
Des alliés inattendus	Alors que les personnages ont du mal sur une de leurs enquêtes, la duchesse laisse, d'une belle écriture certes, mais anonymement, une note donnant un nom ou un indice clef pour poursuivre. Cela se produira une seconde fois, mais cette fois-ci pour les mener dans un piège de brigands. Ceux-ci, interrogés, pourront donner le portrait de deux jeunes aristocrates extravagants les ayant grassement payés.

En Combat :

Quand Hélène utilise un pistolet comme arme de dissuasion, Hugues préfère effrayer l'adversaire d'une rapière. S'ils sont contraints à se battre dans des circonstances qui leurs déplaisent, ils tenteront de fuir pour trouver un meilleur angle d'attaque. Leur plus grande faiblesse est sûrement le fait qu'ils ne résisteront jamais à un défi ou une provocation bien pensée.

Jeunesse et force éternelle

Hugues et Hélène de Lyon sont jeunes et beaux, ce de manière non naturelle. Ils peuvent, en plantant leurs crocs dans la gorge d'une victime, puiser dans son sang et voler plusieurs années de vie, la victime vieillissant à mesure qu'eux rajeunissent.

IMBERT

Imbert Hullin de Boischevalier, banneret du Baron de Boischevalier, est un jeune homme qui, sauf par son teint pâle étrange, semble regorger d'énergie. Choisi par le Baron pour le représenter à la Cour, Imbert fait preuve d'une grande intelligence sociale pour se frayer un chemin parmi les courtisans. Il est aimé, et il le sait.

Pistes de rencontre :

Secrétaire de l'Ombre	Tard dans les couloirs du palais, on peut parfois tomber sur un Imbert pressé et maladroit, apportant des documents importants à son Baron. Ce sont principalement des relevés des banques et des dépenses du royaume, qu'il dit amener à cheval à son Baron. Il arrivera toujours à semer d'éventuels poursuivants, cependant, il reproduira l'opération plusieurs fois par semaine.
Jeune Favori	Lors d'une réception mondaine, le jeune Imbert propose de faire la démonstration de ses capacités sur scène. Il réussit à appeler à lui deux souris qui sortent des cuisines, et effectue quelques tours complexes avec. Cela devrait attirer l'attention des personnages, surtout que les deux souris étaient connues des cuisiniers pour leur indocilité et leur insaisissabilité.
Tentative(s) d'assassinat	Plusieurs tentatives d'assassinat de proche du Roi sont déjouées de peu par les personnages : Chandeliers mal fixés, incendie à la bibliothèque, chute d'un balcon... Et, toujours, le jeune favori Imbert arrive tout juste trop tard, ou sort seulement du palais...

En Combat :

Imbert, maîtrisant les animaux, les utilisera pour attaquer les personnages (rats, chevaux, loups si la forêt est le lieu de l'affrontement). S'il se sait en danger, il tentera de piéger ses adversaires dans une ruelle ou un espace clos. Cependant, il peut se révéler très présomptueux, particulièrement en petit comité. Profiter de cette faiblesse, en usant de flatterie par exemple, pourra renverser la situation.

Maîtrise des Animaux

Imbert peut parler et ordonner à souhait aux animaux dans un rayon de 60m autour de lui. Il peut également leur demander d'attaquer, voire de se sacrifier pour lui.

De plus, Imbert possède la capacité de se transformer en un animal, généralement un oiseau ou une chauve-souris, mais cela lui demande un peu de temps et de concentration, il ne le fera généralement pas en combat.

NOMs	pp
Âge, taille et description	
Caractéristiques & Compétences	

Charlatanisme		Prestance []	Manipulation []	Costumes []
Érudition		Connaissances []	Baratin []	Cour []
Vigueur		Course []	Discrétion []	Combat []
Ingéniosité		Préparation []	Crochetage []	Idée []
Prestidigitation		Pickpocket []	Escapologie []	Escamotage []

Champs d'actions
- - - - -

Possessions & Notes

Une équipe de simples mortels peut-elle à elle seule compromettre les sinistres Sorciers à la botte du Prince Grinçant, déjouer des complots et sauver le Royaume de France en cette fin de 17ème siècle ? Pour le découvrir, une seule méthode...