

Élégie

LE SECRET DE L'IMPÉRATRICE

Textes

Jérôme, Pierre-Emmanuel, Cédric

Relectures et corrections

Coraline L. André, Maïwenn, Xaramis

Illustrations

Caroline Haley

Logo Lipsum

Maïwenn Dagan

Maquette

Pierre-Emmanuel

avec l'aide de Jean-René et Stéphanie

Testeurs

Bibi, Caroline, Claire, Gaëlle, Jérôme, Jacques,
Laurent, Matthieu, Maïwenn

Coup de main

Jérôme, Laurent, Maïwenn



ÉLÉGIE EN QUELQUES MOTS

Élégie — *Le secret de l'impératrice* est un scénario de jeu de rôle. Les joueurs y incarnent des personnages hauts en couleur dans une Europe où Napoléon est sorti victorieux de la bataille de Waterloo.

Appelés à l'aide par un de leur ami, les personnages vont devoir découvrir qui tente de l'assassiner. Ce sera pour eux l'occasion d'enquêter dans les rues de Paris et de se confronter à un des secrets les mieux gardés du Nouvel Empire.

Le cadre est celui d'une uchronie avec une touche de fantastique scientifique. Ce jeu n'est surtout pas un manuel sur la période napoléonienne et peu de vérités historiques y sont respectées.

En plus du scénario, ce livre propose tous les éléments nécessaires pour animer la partie ainsi qu'un ensemble de règles adaptées du SOLAR SYSTEM d'Eero Tuovinen.

VIE D'UN PROJET

Le projet *Élégie* est né il y a quelques années. Bien que sélectionné par la BAP (<http://www.labap.com/>) pour une publication, les aléas de la vie ont fait qu'il n'a jamais pu voir le jour. Souhaitant quand même diffuser les éléments qui nous semblaient les plus intéressants, nous les mettons à disposition sous la licence Creative Commons (<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/fr/>) avec la seule restriction de Paternité. Si vous y trouvez des choses qui vous intéressent, n'hésitez pas à les utiliser, ce sera une manière de faire vivre ce jeu.

Attention seul le texte est soumis à cette licence, le reste du document n'est pas libre de droit.

Table des matières

Les règles

Pour commencer à jouer	8
Réserves	8
Aptitudes et tests	9
Historiques	14
Aspiration et points de persona	15
Créer un personnage	22
Définir le personnage	22
choix des aptitudes	22
Aptitudes passives	24
Réserves, historiques et aspirations	24
Points de persona	24
Personnages secondaires	25
Oppositions et conflits	26
Opposition	26
Conflit	32
Annexes	40
Exemples d'aptitudes	40
Créer de nouveaux historiques	41
Exemples d'historiques	41
Définir de nouvelles aspirations	48
Exemples d'aspirations	48

L'univers de jeu

Le Nouvel Empire	56
L'ancien empire	56
Naissance d'un nouvel empire	57
Les hommes de pouvoir	59
Les forces politiques	60
La vie quotidienne	62
Vivre et mourir	62
Citoyens de l'Empire	63
Voyager	66

S'informer	67
L'armée	68
Les sciences	72
Le magnétisme	72
Le galvanisme	73
Paris	75
la ville médiévale	75
Une ville en plein changement	77
Se déplacer dans Paris	77
La Capitale impériale	78
Se loger	78
Une ville sous contrôle	79
Les lieux de Paris	80

Le secret de l'impératrice

Episode 1 : L'ombre du passé	90
L'impératrice Joséphine	90
Une autre histoire	91
Les principaux protagonistes	95
D'heureuses retrouvailles	95
Les histoires d'amour finissent mal	96
A la recherche de Marie-Anne	98
Que faire ?	98
Rebondissement	100
Il barbiere di Siviglia	102
Léopold	105
Rencontre au Champ-de-Mars	105
Episode 2 : Le testament de Joséphine	109
Palma de Majorque	109
Sur les traces de la duchesse	109
Un vieil ennemi	112
Le couvent de Santa Teresa	113
L'enlèvement	114
Le retour	116
Dénouement	117



CHAPITRE 1

Les règles

Les règles que vous tenez entre les mains sont directement inspirées du SOLAR SYSTEM d'Eero Tuovinen disponible sous la licence Creative Commons (<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/fr/>). Elles ont été publiées une première fois par Akenstone Press en 2008 (<http://www.arkenstonepublishing.net>). Ce système est lui-même une adaptation de l'excellent THE SHADOW OF YESTERDAY de Clinton R. Nixon.

Pour commencer à jouer

Cette partie détaille l'ensemble des éléments qui constituent un personnage ainsi que les règles de base.

RÉSERVES

Les **RÉSERVES** représentent les ressources physiques, mentales et sociales d'un personnage. Elles sont au nombre de trois :

- ◇ **VIGUEUR** : elle est utilisée pour réaliser des actions physiques. Un personnage avec une réserve de **VIGUEUR** basse est maladif ou faible, alors qu'avec beaucoup de points, il est énergique et en pleine forme.
- ◇ **INSTINCT** : il est employé pour des actions nécessitant d'être vif ou d'avoir une grande sensibilité. Un personnage avec un faible **INSTINCT** manque de grâce et de réactivité, alors qu'avec un haut niveau, il est attractif et à l'affût.
- ◇ **RAISON** : elle sert à réaliser des actions nécessitant des connaissances ou des facultés intellectuelles. Un personnage avec peu de points de **RAISON** est facilement influençable et a du mal à se concentrer, alors qu'avec une réserve plus importante, il a un leadership fort et dispose de facultés intellectuelles importantes.

JOUEZ LES SCÈNES DE REPOS

Une scène de **REPOS** est l'occasion de ralentir l'action et de développer les aspects d'un personnage qui sont généralement ignorés. Le personnage qui se repose a souvent un rendez-vous et sympathise avec des protagonistes secondaires qui pourront se révéler importants par la suite. Il est intéressant de présenter ces personnages pendant les scènes de **REPOS** pour les exploiter ensuite dans de nouvelles intrigues.

REPOS

Le niveau des **RÉSERVES** diminue pendant le jeu. Le seul moyen pour un personnage de revenir à leur niveau initial est de jouer une scène de **REPOS**, c'est-à-dire, une scène pendant laquelle il se relaxe et prend du bon temps :

- ◇ Se détendre physiquement comme faire la fête, s'entraîner à l'escrime, se faire masser ou encore prendre de la drogue permet de restaurer la **VIGUEUR**.
- ◇ Participer à un événement social comme une réception, un rendez-vous galant ou un jeu aide à récupérer de l'**INSTINCT**.
- ◇ Avoir une interaction intellectuellement stimulante telle que réciter de la poésie, débattre d'un point philosophique avec des amis ou disputer une partie d'échec ramène la **RAISON** vers son niveau initial.

Une scène de **REPOS** permet de restaurer entièrement une ou plusieurs **RÉSERVES** si la situation est adaptée.

APTITUDES ET TESTS

Les **APTITUDES** représentent un domaine de compétences ou de connaissances comme l'escrime, la littérature ou l'art de la séduction. Une liste est fournie en exemple dans la partie « Annexes » page 41. Si un joueur le souhaite, les **APTITUDES** peuvent être personnalisées pour mieux coller à son personnage. Le meneur juge alors si elles sont bien adaptées et représentatives du contexte de jeu.

Une **APTITUDE** est toujours liée à une **RÉSERVE** — **VIGUEUR**, **INSTINCT** ou **RAISON** —, elle est notée entre parenthèses après son nom. Par exemple, **LITTÉRATURE (R)** signifie que cette **APTITUDE** est associée à **RAISON**.

Chaque **APTITUDE** est évaluée par un niveau qui représente la maîtrise qu'en a le personnage. Il y en a cinq différents : **MÉDIOCRE (0)**, **CORRECT (1)**, **REMARQUABLE (2)**, **FORMIDABLE (3)** et **LÉGENDAIRE (4)**.

Le niveau 0 n'est pas une absence de capacité dans une **APTITUDE**, mais signifie simplement que le personnage n'a aucune qualité remarquable dans ce domaine. Si un personnage peut justifier par son histoire d'une **APTITUDE** il en dispose à un niveau **MÉDIOCRE (0)** par défaut.

APTITUDES PASSIVES

Trois APTITUDES sont dites PASSIVES et décrivent les moyens dont dispose naturellement un personnage pour se défendre :

- ◇ ENDURER (V) : résister à la douleur physique et à la fatigue.
- ◇ RÉAGIR (I) : penser et agir rapidement, démêler les mensonges, remarquer les choses dissimulées.
- ◇ RÉSISTER (R) : combattre le stress et l'angoisse, résister à la pression sociale.

DÉS FUDGE

Les dés fudge sont des dés à six faces avec deux « + », deux « - » et deux faces blanches à la place des numéros. Ils peuvent être achetés dans des magasins spécialisés ou via internet.

Les faces avec un « + » valent +1, celles avec « - » valent -1 et celles sans rien 0. Le résultat d'un lancer de dés fudge est la somme des valeurs obtenues.

Exemple : en lançant quatre dés fudge, j'obtiens « + », « + », « - » et une face blanche, ce qui me donne un résultat de +1.

TEST D'APTITUDE

Un TEST D'APTITUDE est effectué pour connaître le résultat d'une action entreprise par un personnage. Pour réaliser un TEST, il faut commencer par choisir l'APTITUDE qui se prête le mieux à l'action, puis ajouter à son niveau le résultat de trois dés fudge.

FABRIQUER SES DÉS FUDGE

Si vous n'avez pas de dés fudge, il vous suffit d'utiliser des dés à six faces et de considérer qu'un tirage de 1 ou 2 est un « - », de 3 ou 4 est un résultat neutre et de 5 ou 6 est équivalent à « + ».

Il est aussi très facile de réaliser ses propres dés fudge avec des dés normaux et des gommettes. Vous pouvez aussi vous acheter des dés sans marque pour y ajouter les symboles adéquats.

Si le personnage ne dispose pas d'APTITUDE en relation avec l'action, il peut tenter un TEST avec un niveau MÉDIOCRE (0) si son passé le justifie. S'il ne peut pas le justifier, il doit renoncer à l'action. Tous les personnages ont par défaut des APTITUDES physiques pour courir, sauter, grimper, etc.

Un résultat nul ou négatif est un échec. Un résultat égal ou supérieur à 1 est un succès. La table ci-dessous donne pour chaque résultat un qualificatif qui représente la qualité du succès.

≤0	ÉCHEC	L'action échoue.
1	MARGINAL	L'action réussit tout juste.
2	Bon	Le personnage obtient un résultat correct.
3	FAMEUX	C'est une sorte de réussite personnelle.
4	ÉTONNANT	Peu de personnes ont déjà réalisé cela.
5	LÉGENDAIRE	Le résultat restera gravé dans l'histoire.
6	ULTIME	Surpasse les capacités humaines habituelles.
7	TRANSCENDANCE	Le monde est transformé de manière permanente.

DÉS DE BONUS ET DE PÉNALITÉ

Les dés de BONUS et de PÉNALITÉ représentent les conditions dans lesquelles une action se déroule. Si ces conditions sont favorables, elles apportent des dés de BONUS, sinon ce sont des dés de PÉNALITÉ.

Le nombre de dés de BONUS ou de PÉNALITÉ est généralement de l'ordre de un ou deux pour un TEST.

Les dés de BONUS et de PÉNALITÉ s'annulent, un pour un, avant d'effectuer le lancer des dés lors d'un TEST.

Exemple : pour réaliser une action, j'obtiens deux dés de BONUS et un de PÉNALITÉ. Je n'aurai donc qu'un unique dé de BONUS pour le TEST.

Les dés de BONUS sont des dés fudge qui se lancent en plus des trois dés habituels. Après le lancer, seuls les trois meilleurs sont conservés pour déterminer le résultat. Les autres dés sont ignorés.

Exemple : sur un test, je dispose de deux dés de BONUS. Je lance 5 dés fudge et obtiens « + », « + », « - » et deux blancs. Au final, je ne conserve que les deux « + » et un blanc, ce qui fait un résultat de +2.

Les dés de PÉNALITÉ sont aussi lancés en plus des trois dés habituels, mais seuls les trois plus mauvais résultats sont conservés.

Exemple : je dispose de deux dés de PÉNALITÉ. Je lance 5 dés fudge et obtiens « + », « + », « - » et deux blancs. Au final, je ne conserve que le « - » et les deux blancs, ce qui fait un résultat de -1.

Un dé de PÉNALITÉ apporte un véritable désavantage sur un TEST. Le meneur doit savoir les employer avec parcimonie pour représenter les conditions dans lesquelles se déroule l'action. Un dé de PÉNALITÉ correspond à une situation difficile, deux dés représentent des conditions extrêmes.

UTILISATION DES RÉSERVES

Lors d'un TEST, un joueur peut dépenser un point de la RÉSERVE associée à l'APTITUDE pour gagner un dé de BONUS. Cette dépense se fait avant de lancer les dés et une seule fois par jet.

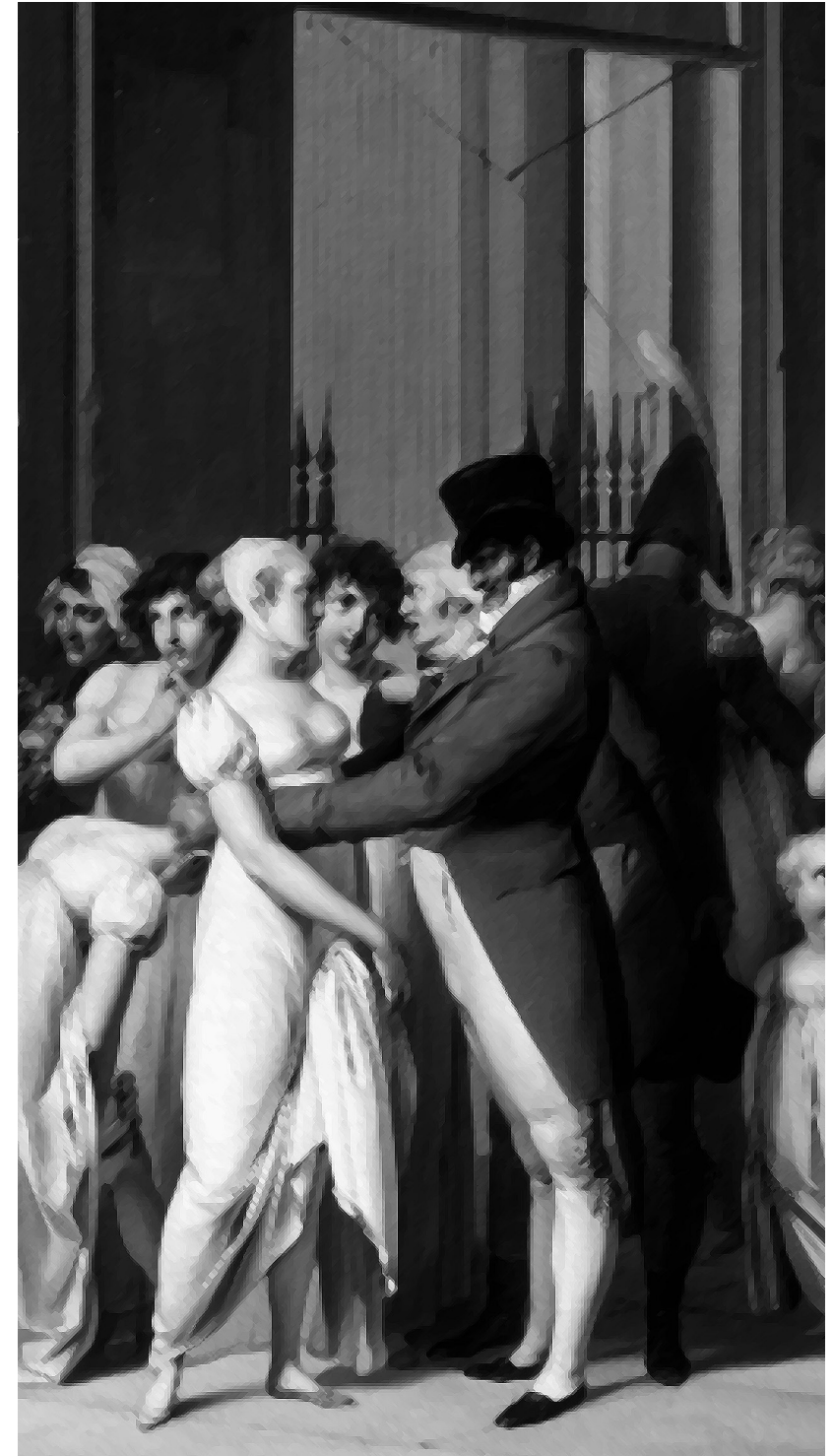
Exemple : je tente un test avec ESCRIME (V), pour augmenter mes chances de succès, je dépense un point de ma RÉSERVE de VIGUEUR et obtiens un dé de BONUS.

TEST AVEC PLUSIEURS APTITUDES ET ENTRAIDE

Dans certaines situations, plusieurs APTITUDES peuvent être utiles. Un TEST est alors effectué pour chaque APTITUDE dans un ordre prédéfini. Le niveau de succès de chaque TEST apporte autant de dés de BONUS pour le suivant — et uniquement le suivant.

Exemple : pour une partie de chasse, je souhaite utiliser mes connaissances sur les animaux pour mieux débusquer les proies. Je commence par effectuer un TEST avec ZOOLOGIE (R) et obtient un résultat MARGINAL (1), ce qui me permet d'avoir un dé de BONUS pour mon TEST avec CHASSE (V).

Exemple : pour marchander le prix d'un cheval, je justifie de l'utilisation d'ÉQUITATION (V) pour juger la qualité de la bête et obtiens deux succès. Je dispose ainsi de deux dés de BONUS sur un test d'ÉTIQUETTE (I) car je tente aussi de faire jouer ma position sociale pour impressionner le marchand. Malheureusement je n'obtiens qu'un succès et donc qu'un seul dé BONUS pour le dernier jet de COMMERCE (R).



L'ordre des TESTS est déterminé par la situation et la manière dont les APTITUDES sont utilisées. Dans certains cas, le choix se fait naturellement, sinon l'APTITUDE la moins pertinente pour l'action est testée en premier.

Exemple : *un personnage qui tente d'intimider quelqu'un avec une lettre de menace, fera d'abord un TEST de LITTÉRATURE (R) puis un d'INTIMIDATION (I).*

Exemple : *lors d'un duel, SANG FROID (R) et ESCRIME (V) peuvent être utilisés simultanément. Les joueurs décident alors que SANG FROID (R) est moins important qu'ESCRIME (V) et sera donc testé en premier.*

En cas d'ÉCHEC (0) sur un TEST, le meneur et le joueur doivent décider ce qui arrive. Dans certaines situations, le TEST suivant n'est pas impacté ; pour d'autres, un dé de PÉNALITÉ est attribué ; et parfois, le second TEST ne peut pas avoir lieu.

Exemple : *je tente de dérober une bourse accrochée à la ceinture d'un bourgeois et fais un TEST avec COUTEAU (V) en complément de VOLER (V). Mon premier TEST échoue, ce qui signifie que je n'ai pas réussi à couper le cordon de la bourse et ce qui m'interdit d'effectuer le second TEST.*

Un personnage peut aussi effectuer un TEST pour aider quelqu'un. Les joueurs décrivent comment leurs personnages travaillent ensemble et enchainent les TESTS dans l'ordre fixé par la narration. Le dernier TEST permet de savoir si l'action réussit ou non. Les dés de BONUS ne se cumulent pas, mais s'enchainent, c'est-à-dire qu'un TEST ne peut recevoir des BONUS que d'une seule personne. En cas d'ÉCHEC (0), un dé de PÉNALITÉ est automatiquement attribué au prochain TEST.

Exemple : *je m'ouvre de ma passion pour la Duchesse à mon ami écrivain Victor. Je souhaite écrire une lettre pour convaincre la Duchesse de me rejoindre lors d'un rendez-vous galant. Victor me donne quelques bons conseils et effectue un TEST de LITTÉRATURE (R) pour lequel il obtient un résultat BON (2). Ses suggestions sont excellentes et m'offrent deux dés de BONUS en LITTÉRATURE (R).*

HISTORIQUES

Un HISTORIQUE représente une capacité ou une qualité remarquable. Il apporte des compétences supplémentaires ou des avantages lors de l'utilisation de certaines APTITUDES. Voici un exemple :

Contact

Le personnage connaît beaucoup de personnes bien placées. Le joueur peut décrire un nouveau personnage secondaire quand il le souhaite comme contact ou bien décider qu'un personnage introduit par le meneur en soit un.

Coût : 3 points d'une RÉSERVE en fonction du type de contact. VIGUEUR pour un vieux compagnon d'aventures, INSTINCT pour un ancien soupirant, RAISON pour un collègue, etc.

Une liste d'HISTORIQUES est présentée dans la partie « Annexes » page 41.

Certains HISTORIQUES ont un coût et nécessitent de réduire en conséquence une RÉSERVE pour s'activer.

La description des HISTORIQUES ne contient pas seulement des règles, mais aussi des éléments implicites qui peuvent être utilisés dans la narration. Par exemple, NOBLESSE D'EMPIRE donne accès à certains privilèges qui ne sont pas explicitement décrits. C'est au joueur, avec l'accord du meneur, de le mettre en scène.

ASPIRATION ET POINTS DE PERSONA

Une campagne d'Elégie se construit avec les personnages. Elle est faite pour raconter leur évolution et leurs interactions avec le monde. Au cours du jeu, leur rôle va se préciser grâce à leurs actions et ils gagneront en profondeur.

Un personnage progresse en suivant ses ASPIRATIONS. Une ASPIRATION est la description d'un trait psychologique ou d'un arc narratif. Elle sert à récompenser un personnage par des POINTS DE PERSONA (pp). Par exemple :

Attaché à sa famille

La famille du personnage est très importante pour lui et toujours présente à son esprit.

1 pp : avoir une scène de famille.

3 pp : se sacrifier pour sa famille

Abandon : quitter sa famille

Un personnage gagne des POINTS DE PERSONA dès qu'il agit de manière cohérente avec ses ASPIRATIONS — c'est au joueur de le signaler au meneur pendant

la partie. Le nombre de points gagnés dépend de la situation et des conditions décrites par l'ASPIRATION.

En pratique, cela signifie que les joueurs doivent manœuvrer leur personnage pour qu'il se trouve dans des situations qui soient en relation avec leurs ASPIRATIONS. Le meneur doit aussi avoir un rôle actif et proposer des scènes dans lesquelles les joueurs pourront confronter leur personnage à leurs ASPIRATIONS.

Chaque ASPIRATION doit décrire une condition d'ABANDON. Si le personnage remplit cette condition, il perd définitivement l'ASPIRATION. En échange, il gagne automatiquement 10 pp. Un ABANDON représente toujours un changement radical et permanent dans l'histoire du personnage. Par la suite le personnage ne pourra plus jamais reprendre cette ASPIRATION.

UTILISER LES POINTS DE PERSONA

Les POINTS DE PERSONA permettent d'acheter des BÉNÉFICES qui se traduisent par l'augmentation d'une APTITUDE ou d'une RÉSERVE, ou par l'acquisition d'un nouvel HISTORIQUE ou d'une ASPIRATION. Le coût d'un BÉNÉFICE est indiqué dans la table ci-dessous.

BÉNÉFICE	Coût
Avoir une nouvelle APTITUDE à MÉDIOCRE (0)	0
Passer de MÉDIOCRE (0) à CORRECT (1)	5 pp
Passer de CORRECT (1) à REMARQUABLE (2)	10 pp
Passer de REMARQUABLE (2) à FORMIDABLE (3)	15 pp
Passer de FORMIDABLE (3) à LÉGENDAIRE (4)	20 pp
Augmenter d'1 une RÉSERVE	5 pp
Pour chaque tranche de 10 points d'une RÉSERVE*	+5 pp
Ajouter un nouvel HISTORIQUE	5 pp
Ajouter une nouvelle ASPIRATION	5 pp

* Ce coût supplémentaire s'applique pour chaque augmentation d'un niveau de la RÉSERVE.

L'acquisition d'un BÉNÉFICE doit respecter les restrictions suivantes :

- ◇ Une nouvelle APTITUDE ne peut être ajoutée que si le personnage est confronté à des événements qui justifient ce nouvel aspect, par exemple, trouver un professeur, s'entraîner, avoir un nouveau métier ou suivre des études.

- ◇ Les BÉNÉFICES sont achetés n'importe quand, même au milieu d'une scène, tant que le personnage dispose des pp suffisants pour le faire. Il est tout à fait acceptable d'investir dans une APTITUDE juste avant de l'utiliser. Cependant, une APTITUDE et une RÉSERVE ne peuvent pas progresser plusieurs fois de suite dans une scène, sauf dans des circonstances vraiment extraordinaires.

- ◇ L'ajout d'un HISTORIQUE nécessite une situation qui justifie son acquisition. Par exemple, un HISTORIQUE lié à une société secrète impose que le personnage fasse partie de cette société et ait été initié. Si le personnage ne remplit pas les exigences, il ne peut pas acquérir l'HISTORIQUE.

- ◇ Un personnage ne peut pas choisir une ASPIRATION qu'il a déjà abandonnée. Une nouvelle ASPIRATION doit être appropriée à l'évolution du personnage.

FAITES DES CHOIX

Le personnage d'un joueur a des convictions et des croyances qui guident ses réactions face aux événements survenant dans le jeu, il fait alors des choix qui engendrent l'émotion dans la fiction.

Le meneur introduit des situations dans lesquelles les valeurs des personnages seront mises à mal. Il faut proposer plusieurs points de vue pour placer le personnage face à un dilemme et l'inciter à prendre une décision en connaissance de cause. Une partie consiste en général à introduire une série d'événements pour préparer les personnages à faire des choix. Cela peut être fait sur plusieurs scènes et ainsi permettre aux personnages d'explorer différentes options.

Les ASPIRATIONS jouent un rôle important pour introduire ces situations. En effet, elles révèlent comment les joueurs conçoivent leur personnage et le mécanisme des POINTS DE PERSONA les incite à agir en conséquence. Ainsi, le meneur peut utiliser les ASPIRATIONS des personnages pour pousser les joueurs à faire des choix : comment agira un personnage pour suivre son ASPIRATION ? Quel choix fera-t-il si deux ASPIRATIONS sont en opposition ? Est-ce qu'il abandonnera une ASPIRATION si elle le conduit vers une situation dangereuse ?

DETTE DE POINTS DE PERSONA

Dans certaines situations, un personnage peut gagner un BÉNÉFICE même s'il n'a pas les pp pour le payer. Le BÉNÉFICE est noté sur la fiche du personnage et le joueur peut l'utiliser normalement. Cependant, il a une DETTE.

Un personnage avec une DETTE doit payer le BÉNÉFICE dès qu'il le peut, et ne peut pas en acquérir d'autre tant que cela n'est pas fait. Le BÉNÉFICE peut être abandonné pour annuler la DETTE.

Exemple : *la découverte d'un trésor me permet de gagner l'HISTORIQUE RICHESSE même sans avoir les pp pour le payer. Les prochains pp que j'obtiendrai devront être investis pour acheter ce BÉNÉFICE, sauf si j'y renonce avant : je dilapide le trésor ou l'offre aux bonnes œuvres et l'HISTORIQUE RICHESSE est perdu.*

PERDRE UN BÉNÉFICE

Un personnage ne perd jamais ses pp. S'il se trouve dans une situation qui impose la perte d'un BÉNÉFICE, le joueur regagne l'équivalent en nombre de pp.

Exemple : *en perdant définitivement l'objet qui correspondait à mon HISTORIQUE FUSIL À VENT je regagne immédiatement 5 pp.*

Cette règle ne s'applique pas quand le personnage contrevient volontairement à l'un de ses BÉNÉFICES. Le meneur doit alors déterminer si le personnage regagne ses pp ou non.

Exemple : *ayant trahi ouvertement l'Empire en faveur des Anglais, je perds l'HISTORIQUE NOBLESSE D'EMPIRE sans compensation.*

Il n'est pas possible de perdre volontairement un BÉNÉFICE pour regagner des pp. Cela n'est possible que dans des circonstances qui ont du sens pour l'histoire : offrir sa fortune serait un bon exemple pour perdre l'HISTORIQUE RICHESSE.

TRANSCENDANCE

La TRANSCENDANCE est le point final de l'histoire d'un personnage. C'est l'instant où il dépasse ses limites et quitte le jeu pour devenir un élément du jeu. C'est une combinaison entre des mécanismes de jeu et une forme de narration

qui incite le joueur à prendre une décision finale concernant l'aboutissement de son personnage.

La TRANSCENDANCE survient quand un personnage obtient un résultat de TRANSCENDANCE (7) sur un TEST. Cela est possible uniquement pour un personnage avec une APTITUDE au rang LÉGENDAIRE (4) et obtenant un résultat maximum.

Quand un personnage se transcende, cela signifie que la campagne prend fin pour lui : le joueur jusqu'à la fin de la session de jeu en cours doit préparer son départ. Il peut alors devenir un personnage secondaire puissant ou entrer dans la légende, tout dépend des circonstances.

Un joueur avec un personnage transcendé a l'obligation de raconter ses derniers moments dans le jeu. Généralement, cela signifie que les événements qui le concernent sont résolus sans pour autant trop interférer avec le reste du groupe. Il est aussi habituel que le joueur raconte un changement permanent dans le jeu pour représenter l'influence de son personnage sur l'évolution du monde : débiter ou terminer une guerre, dépasser un paradigme scientifique, sauver une culture, inspirer un nouveau mouvement intellectuel, etc.

Il y a aussi un effet déplaisant dans la TRANSCENDANCE et le joueur ne doit pas l'oublier. Avoir des objectifs trop vastes pour son personnage signifie que tout ne peut pas être simplement résolu lors de la TRANSCENDANCE et que des points resteront irrésolus. Une grande partie du jeu avant la TRANSCENDANCE consiste à apporter des changements progressifs dans le contexte pour que le personnage soit prêt à se retirer en ayant atteint ses buts.

Avoir un personnage qui quitte le jeu suite à une TRANSCENDANCE ne met pas fin à la campagne. Le joueur peut alors créer un nouveau personnage et amener de nouvelles thématiques dans le déroulement du jeu.

ÉTAT DE SANTÉ

Un personnage a un ÉTAT DE SANTÉ constitué de six niveaux : (1-3) SOUFFRANT, (4-5) GRAVEMENT ATTEINT et (6) MORTELLEMENT ATTEINT.

Un personnage qui subit des BLESSURES voit son ÉTAT DE SANTÉ se détériorer. Une BLESSURE est aussi bien physique que sentimentale ou psychique, ce peut être une foulure, du stress ou une humiliation. Chaque BLESSURE est associée à une RÉSERVE qui représente son type ainsi qu'un niveau qui représente sa gravité. Une BLESSURE de niveau 1 est mineure alors qu'une de niveau 6 est capable de briser un homme.

Quand un personnage subit une BLESSURE, le joueur coche le NIVEAU DE SANTÉ dont le niveau correspond à celui de la BLESSURE et note la RÉSERVE qui y est associée. Si le NIVEAU DE SANTÉ est déjà coché, il faut cocher le premier niveau supérieur qui est libre.

Exemple : au cours d'une discussion houleuse avec le mari de la Duchesse d'Ur-villier, je reçois une BLESSURE en INSTINCT de niveau 3. Je coche alors le niveau SOUFFRANT (3) sur ma fiche et inscris en face « I ».

Recevant par la suite une BLESSURE en VIGUEUR de niveau 3, j'inscris celle-ci au niveau GRAVEMENT ATTEINT (4) et je note V.

Un personnage avec une BLESSURE subit des PÉNALITÉS en fonction des NIVEAUX DE SANTÉ cochés :

- ◇ SOUFFRANT : le personnage a un dé de PÉNALITÉ sur son prochain TEST d'APTITUDE.
- ◇ GRAVEMENT ATTEINT : le personnage a un dé de PÉNALITÉ sur tous les TESTS qui sont associés à la RÉSERVE de la BLESSURE.
- ◇ MORTELLEMENT ATTEINT : le personnage a un dé de PÉNALITÉ pour tous les TESTS et le personnage doit dépenser un point de la RÉSERVE de la BLESSURE pour réaliser une action associée à celle-ci.

Exemple : en reprenant l'exemple précédent, je subis un dé de PÉNALITÉ sur le TEST qui suit la BLESSURE en INSTINCT et a un dé de PÉNALITÉ en VIGUEUR sur tous les TESTS à cause de la seconde BLESSURE.

SOIGNER LES BLESSURES

Pour soigner une BLESSURE, il faut dépenser un nombre de points égal à son niveau dans la RÉSERVE qui est lui est associée. Cela peut se faire en plusieurs fois, mais la BLESSURE n'est pas soignée tant que tous les points ne sont pas dépensés.

Exemple : pour soigner ma BLESSURE en VIGUEUR de niveau 4, je dépense trois points de VIGUEUR immédiatement et un autre après une scène de REPOS. Je peux donc effacer la BLESSURE de ma fiche.

Il est aussi possible de faire un TEST avec un APTITUDE pour soigner une BLESSURE. Les succès obtenus sont déduits des points devant être dépensés pour la

soigner. Par contre, un personnage ne peut pas être soigné plus d'une fois par séance pour un type de RÉSERVE donnée.

Exemple : pour soigner la BLESSURE de niveau 3 en INSTINCT, je vais voir un célèbre mesmérisme. Un TEST est effectué avec un niveau de succès de 2, ce qui n'est pas suffisant pour soigner entièrement mon léger trouble. Je dépense alors 1 point d'INSTINCT pour supprimer la BLESSURE. Pendant la séance de jeu, je ne pourrai plus me faire soigner de BLESSURE en INSTINCT.



Créer un personnage

Cette partie vous permettra de créer rapidement un personnage. Le but n'est pas de fixer définitivement ce qu'il est, mais de poser les éléments intéressants à partir desquels construire son histoire. Le personnage prendra vraiment corps pendant les parties et en fonction de ses choix.

DÉFINIR LE PERSONNAGE

Tout d'abord, munissez-vous d'une feuille de personnage que vous trouverez en fin d'ouvrage. Ensuite, essayez d'imaginer votre personnage dans ses grandes lignes et mettant en avant ses particularités. Réfléchissez à son origine nationale et sociale, aux traits physiques qui le caractérisent, à son métier et ses hobbies, aux principaux éléments de son histoire, et aux points marquants de son caractère. Une fois cela fait, donnez-lui un nom.

En cas de panne d'inspiration, cherchez parmi les personnages de roman ou de film que vous aimeriez jouer, puis personnalisez-le pour le distinguer de son original.

Exemple : *ayant vu récemment le film Les duellistes de Ridley Scott, je pense à mon personnage de la manière suivante : « J'aimerais jouer, un personnage qui place toujours l'honneur au dessus de tout. Il serait issu d'une famille modeste, et se serait révélé très tôt être un duelliste hors pair. Il a fait son chemin dans la hiérarchie militaire française avant de se ranger suite à une mauvaise blessure. Depuis, il fréquente les salons mondains où il a rencontré une belle duchesse, Marie d'Urvillier. Il lui fait une cours assidue malgré l'opposition de son mari. Le personnage s'appelle Pierre Montrival ».*

CHOIX DES APTITUDES

Maintenant que vous avez une bonne idée du type de personnage, il ne reste plus qu'à remplir sa fiche. Pour cela, commencez par choisir une APTITUDE au niveau REMARQUABLE (2) et trois au niveau CORRECT (1).

Le choix des APTITUDES peut se faire en piochant dans la liste page 40. Si vous ne trouvez pas celle qui convient à vos envies, proposez-en une mieux adaptée. Cela doit se faire en accord avec le meneur et en précisant bien le domaine couvert.

L'APTITUDE au niveau REMARQUABLE (2) sera certainement la qualité du personnage que vous voulez mettre en avant. Ce peut être quelque chose qui fait partie de son passé ou bien qui est lié à ses attentes.

Exemple : *je pense que ce qui définit avant tout mon personnage est son aspect duelliste, cela représente son esprit arrêté et aussi sa position sociale. Je l'imagine comme un « duelliste connu et craint dans la société parisienne ». Je choisis donc DUELLISTE (V) comme APTITUDE au niveau REMARQUABLE (2).*

Les trois APTITUDES au niveau CORRECT (1) vont certainement définir le cadre de vie de votre personnage ainsi que son passé. C'est l'occasion pour vous de résumer rapidement quelle est l'expérience que le personnage possède déjà et ce qu'il fait au quotidien.

Exemple : *pour Pierre, je pense que les trois événements qui le définissent le mieux sont : « Militaire dans la Grande Armée » et « Rencontre avec la Duchesse d'Urvillier », ce qui me donne trois APTITUDES au niveau CORRECT (1) : ÉQUITATION (V), STRATÉGIE (R), MONDANITÉS (I).*

Votre personnage a aussi implicitement des APTITUDES au niveau MÉDIOCRE (0) qui dépendent de sa nationalité, de son genre, de sa religion, de sa classe sociale, de ses valeurs, de son métier quotidien, de ses relations, etc. Il n'est pas utile de toutes les lister à la création, car elles pourront être ajoutées pendant le jeu, cependant en faire apparaître quelques-unes permet de mieux définir votre personnage.

Exemple : *Pierre est originaire d'un milieu modeste, une famille nombreuse catholique de marchands parisiens. Ce qui me permet d'ajouter au niveau MÉDIOCRE (0) les APTITUDES : ÉCONOMIE (R), CONNAISSANCE DE LA RUE (I) et RELIGION (R). Sa carrière militaire lui apporte SURVIE (V), ATHLÉTISME (V) et ARMES À FEU (V). Pour finir, sa situation actuelle dans les salons parisiens lui donne quelques connaissances en LITTÉRAURE (R) et POLITIQUE (R).*

APTITUDES PASSIVES

Par défaut, votre personnage possède les APTITUDES PASSIVES : ENDURER (V), RÉAGIR (I) et RÉSISTER (R). L'une aura le niveau REMARQUABLE (2), l'une CORRECT (1), et la dernière MÉDIOCRE (0). L'ordre de préférence est en général facile à déterminer, car votre personnage est déjà bien campé à cette étape.

Exemple : *pour Pierre Montrival, je choisis RÉSISTER (I) comme REMARQUABLE (2), ENDURER (V) à CORRECT (1) et RÉAGIR (R) à MÉDIOCRE (0). Ce qui représente à mes yeux, la rigidité morale de Pierre, une résistance physique due à son passé, mais une faiblesse en ce qui concerne sa perspicacité dans ses relations avec les autres.*

RÉSERVES, HISTORIQUES ET ASPIRATIONS

Vous devez répartir 10 points entre les différents niveaux des RÉSERVES de votre personnage avec au moins un point dans chacune d'entre elles.

Ajoutez ensuite un HISTORIQUE et une ASPIRATION. Vous pouvez consulter la liste page 41 ou créer les vôtres.

Exemple : *pour Pierre, je choisis pour les RÉSERVES VIGUEUR 4 INSTINCT 3 RAISON 3, l'HISTORIQUE ENTRAÎNEMENT (Duel) et l'ASPIRATION CHERCHER L'AMOUR (Duchesse d'Urvillier).*

POINTS DE PERSONA

Vous disposez de 25 POINTS DE PERSONA à dépenser pour augmenter les APTITUDES, les RÉSERVES, les HISTORIQUES et les ASPIRATIONS de votre personnage. Les augmentations se font aux prix indiqués dans la partie "Utiliser les points de persona", page 16. Si vous le souhaitez, les points peuvent être conservés pour les parties à venir.

Cette étape est une excellente opportunité pour donner mécaniquement plus de poids à certains aspects du personnage.

Exemple : *avec les POINTS DE PERSONA, j'augmente de deux la VIGUEUR de Pierre Montrival et choisis une nouvelle ASPIRATION HONORABLE — Le personnage suit un code de conduite strict — qui, j'espère, donnera lieu à des dilemmes intéressants ! Je conserve les 10 autres points pour les utiliser plus tard.*

PERSONNAGES SECONDAIRES

Les personnages secondaires, c'est-à-dire les personnages qui ne sont pas joués par les joueurs, n'ont pas besoin d'être décrits avec autant de détails que les personnages principaux. Il suffit qu'ils soient crédibles et disposent de suffisamment de moyens pour aider les personnages des joueurs ou s'opposer à eux.

Un personnage secondaire est associé à un ou plusieurs MOTS-CLEFS qui décrivent son rôle et ses APTITUDES. Par exemple, un simple policier sera décrit par « POLICE : CORRECT (1) ». Quand il effectue un TEST d'APTITUDE, il utilise le niveau d'un MOT-CLEF avec un modificateur de situation :

- ◇ Si la situation fait appel à une compétence directement liée à l'un de ses MOTS-CLEFS, on considère le niveau du MOT-CLEF.
- ◇ Si la situation est partiellement ou légèrement liée à un MOT-CLEF, on prend comme référence un niveau avec un rang de moins que le MOT-CLEF.

Si la situation n'est pas du tout liée aux MOTS-CLEFS, soit le TEST n'est pas possible, soit il est réalisé avec un niveau MÉDIOCRE (0).

Exemple : *Un policier avec le MOT-CLEF POLICE : REMARQUABLE (2) doit faire un TEST pour repérer un suspect pendant une patrouille, ce qui est en relation avec sa fonction. Il fait donc son TEST en considérant un niveau REMARQUABLE (2). Il doit maintenant reconforter une veuve qui vient de perdre son mari. On peut supposer qu'il a une certaine habitude de ce genre de situation, mais qu'elle ne fait pas partie des choses qu'il fait habituellement. Il fera donc son TEST avec un niveau CORRECT (1).*

Un personnage secondaire n'a qu'une seule RÉSERVE qui est utilisée pour toutes les situations. Les BLESSURES reçues sont aussi associées à cette RÉSERVE. Chaque personnage secondaire a ainsi une RÉSERVE plus ou moins importante en fonction de son influence dans l'histoire : autour de 8 pour un personnage important et 3 pour un simple figurant. Ainsi, un personnage secondaire qui n'est pas prévu dans une scène aura en général entre 2 et 4 points de RÉSERVE, alors qu'un personnage récurrent avec de multiples facettes aura une dizaine de points.

Les HISTORIQUES des personnages secondaires doivent correspondre à leur passé et à leur motivation. Pour les protagonistes qui ont peu d'importance dans les aventures, ignorez les HISTORIQUES. Par contre, pour ceux qui ont une grande importance, n'hésitez pas à leur en assigner plusieurs.

Oppositions et conflits

Au cours du jeu, les joueurs contrôlent le déroulement du scénario à travers les actions de leurs personnages. Cependant, il se peut qu'elles s'opposent à d'autres protagonistes ou aux événements. Il s'agit alors de déterminer quel chemin va suivre l'histoire : celle voulue par les personnages, ou bien celle de leurs adversaires ?

Les règles de jeu ont comme rôle principal de résoudre ces conflits, et cela de manière excitante. Bien qu'étant un peu complexes, elles ont un objectif simple : confronter les personnages à des situations dangereuses pendant lesquelles ils doivent choisir leur but et ce qu'ils sont prêts à sacrifier pour arriver à leur fin.

Cette partie décrit deux types de situations pendant lesquelles il est nécessaire d'employer des règles pour en déterminer le dénouement.

OPPOSITION

Quand un personnage impose une direction au scénario et qu'un autre personnage (principal ou secondaire) tente d'y résister, ils entrent en **OPPOSITION** et il est nécessaire de résoudre cela à l'aide des règles. Le vainqueur sera celui qui imposera son choix et infléchira le cours de l'aventure.

Au cours d'une **OPPOSITION**, un adversaire peut être quelque chose d'inanimé ou d'abstrait, par exemple, les éléments qui empêchent de trouver des indices dans un lieu. Cependant, un meneur doit avoir à l'esprit que les adversaires inactifs sont rarement intéressants pour un scénario. Mieux vaut fournir directement aux joueurs ce qu'ils tentent d'obtenir sans résoudre d'**OPPOSITION**, ou bien l'interdire si cela semble impossible.

Si une **OPPOSITION** n'a pas de conséquences significatives dans l'immédiat ou à long terme, elle est certainement inutile. Franchir un mur ou interpréter un vieux document ne conduira à résoudre une **OPPOSITION** que si son échec peut avoir des conséquences intéressantes pour l'histoire.

QUAND RÉSOUDRE UNE OPPOSITION

Les **OPPOSITIONS** n'ont pas besoin d'être toujours résolues à l'aide d'un **TEST**. Parfois, une simple discussion avec les joueurs permet de déterminer l'issue d'une scène. Cependant, l'utilisation des dés introduit de l'aléatoire et de la surprise dans le déroulement d'une aventure. C'est un bon moyen pour captiver l'attention des joueurs et les obliger à s'adapter à de nouvelles situations. N'hésitez pas, même dans une scène où les protagonistes n'interagissent que par la parole, à demander un **TEST** pour en connaître le dénouement.

Un échec sur une **OPPOSITION** ne doit pas être vu comme une sanction pour un personnage, mais plus comme l'arrivée d'une nouvelle difficulté qu'il va falloir surmonter.

*Exemple : un échec sur une **OPPOSITION** pour infiltrer discrètement les lignes ennemies peut conduire à ce qu'une patrouille stationne derrière eux, empêchant un retour par le même chemin.*

De même, si vous souhaitez résoudre une **OPPOSITION** pour découvrir une information, traduire un parchemin, ou toutes actions généralement liées à une enquête, ne déterminez pas si l'action est réussie ou non, mais plutôt la manière dont elle va être réalisée.

Exemple : l'échec lors de la lecture d'un vieil ouvrage ne conduit pas à l'incapacité de sa traduction, mais à un temps important et éventuellement à une destruction partielle du document.

DÉROULEMENT D'UNE OPPOSITION

Une **OPPOSITION** se compose de trois étapes :

- ◇ Déterminer les **BUTS** : chaque adversaire détermine ses objectifs.
- ◇ Effectuer un **TEST EN OPPOSITION** : chaque adversaire procède à un **TEST D'APTITUDE** et le compare à l'autre.
- ◇ Décrire les **CONSÉQUENCES** : la situation est résolue en fonction des résultats précédents.

DÉTERMINER LES BUTS

Les BUTS sont les objectifs que les personnages souhaitent atteindre. Ils doivent étre correctement formulés sous la forme d'une intention et non pas d'un moyen. Par exemple, « tirer sur un adversaire » n'est pas un BUT, mais est le moyen pour l'atteindre. La question à se poser est pourquoi le personnage tire sur un autre : tente-t-il d'arrêter son adversaire en le blessant ? Essaie-t-il de faire un exemple pour impressionner ses adversaires ? Ou bien veut-il simplement le tuer ? Pour déterminer les BUTS, il faut identifier les intentions des personnages.

L'autre chose à laquelle il faut faire attention est le niveau des BUTS. Pour cela, il faut se poser des questions sur :

- ◇ les moyens qu'a le personnage pour atteindre son but, c'est-à-dire se demander si le personnage dispose des capacités ou du matériel nécessaire pour arriver à ses fins. Par exemple, un personnage à pied ne pourra pas rattraper un homme partant au galop à cheval.
- ◇ la pertinence de l'action par rapport aux attentes du genre. Par exemple, se balancer sur un lustre pour bondir sur des ennemis est envisageable si le style est plutôt de cape et d'épée, mais ne le sera pas dans un style réaliste ;
- ◇ la portée de l'action, c'est-à-dire si l'action ne résout pas une situation de manière trop expéditive par rapport aux attentes des joueurs. Si vouloir voler les plans de bataille dans un campement ennemi n'est pas vraiment important dans l'histoire en cours, il peut sembler réaliste de fixer cela comme BUT. Par contre, si le vol des plans est le point culminant de la campagne, il est souhaitable de décomposer l'action en scènes dont la portée est plus faible — forcer une porte, se cacher des gardes, etc. D'une manière général, le BUT d'une OPPOSITION ne devrait pas permettre d'apporter un changement permanent dans une situation, comme tuer un adversaire important. Pour atteindre cela il faut passer par un CONFLIT (voir page 32).

Les BUTS de tous les participants doivent être déterminés et connus de tous.

EFFECTUER UN TEST EN OPPOSITION

Une OPPOSITION se résout par un TEST EN OPPOSITION : chaque joueur procède à un TEST D'APTITUDE en essayant d'obtenir le plus grand nombre de succès. Dans le cas d'une OPPOSITION contre un adversaire inerte, son niveau est fixé à l'avance.

Des dés de BONUS peuvent être obtenus en dépensant un point d'une RÉSERVE ou en utilisant des HISTORIQUES. Des dés de PÉNALITÉ sont aussi attribués en fonction des circonstances et de l'ÉTAT DE SANTÉ du personnage.

L'utilisation de plusieurs APTITUDES est possible pour une OPPOSITION.

DÉCRIRE LES CONSÉQUENCES

Le meneur et les joueurs décrivent les conséquences de l'OPPOSITION en tenant compte des résultats du TEST EN OPPOSITION. Le personnage qui a obtenu le plus de succès atteint son BUT et la situation est décrite en conséquence.

La majorité du temps, tous les adversaires obtiennent au moins un succès. Cela signifie qu'ils ont tous tenté quelque chose, mais que l'un a été meilleur. La narration doit intégrer cet aspect. Généralement, un héros ne commet pas de lamentables erreurs. Il se bat, au contraire, avec courage, mais peut tomber sur un adversaire plus coriace que lui !

En cas d'égalité, l'OPPOSITION reste irrésolue et aucun BUT n'est atteint. C'est aux joueurs et au meneur de décrire ce qui se produit en introduisant de nouveaux éléments. Si la nouvelle situation satisfait tout le monde, pas besoin de continuer. Par contre, si la situation ne convient à personne, refaites une OPPOSITION, éventuellement avec des BUTS et des APTITUDES différents.

JOUER AVEC LES CONSÉQUENCES

Les OPPOSITIONS font évoluer une histoire de manière différente en fonction des succès et des échecs des personnages. Leurs conséquences permettent surtout de lier les scènes entre elles et de structurer la narration. Ainsi, une nouvelle scène doit prendre en considération le résultat de l'OPPOSITION de la scène précédente. Autant le meneur a pour rôle de cadrer les scènes et d'en proposer de nouvelles, autant l'enchaînement des scènes dépend des choix et des actions faits par les personnages. Ce sont ces derniers qui indiquent les chemins que le jeu emprunte. Les intentions des personnages et leurs réalisations sont bien plus déterminantes pour le déroulement du jeu que tout ce que le meneur peut faire. Il ne faut pas oublier non plus que les conséquences ont un impact sur les personnages secondaires. En particulier, ils jugent les actions des personnages et y réagissent. Cela peut conduire à de nouvelles situations et influencer grandement sur le déroulement d'une aventure.



PLUSIEURS PERSONNAGES LORS D'UNE OPPOSITION

Si plusieurs personnages veulent atteindre le même BUT lors d'une OPPOSITION, le mécanisme d'entraide est utilisé (voir page 12). Le dernier TEST effectué par le groupe sert alors pour le TEST EN OPPOSITION. Les conséquences sont communes au groupe.

Il peut arriver que plus de deux camps se dessinent lors d'une OPPOSITION et que chacun d'eux ait des BUTS différents. Dans ce cas, un TEST est réalisé pour chaque camp. Les BUTS sont atteints par ordre décroissant des succès obtenus sur les TESTS. Si un BUT s'oppose à un autre, seul celui qui obtient le plus de succès doit être considéré.

EXEMPLE D'OPPOSITION

Au cours d'une aventure, je dois entrer en contact avec une bande de gamins des rues pour obtenir des informations vitales. Un de mes contacts m'a indiqué l'endroit où je peux rencontrer la bande. Arrivant sur les lieux, la première réaction des enfants est de s'enfuir en courant. Je tente d'en apostropher un en lui promettant une récompense. Le meneur demande la résolution d'une OPPOSITION.

Nous commençons par définir clairement nos BUTS. Le mien est de convaincre un gamin de m'aider. Pour le jeune voyou, c'est de s'enfuir le plus vite possible.

Je n'ai pas d'APTITUDE qui semble adaptée à la situation. Par contre, ayant des origines parmi les marchands parisiens, je négocie avec le meneur la possibilité de faire un TEST de MARCHANDAGE (I) au niveau MÉDIOCRE (0). Pour augmenter mes chances, je dépense un point d'INSTINCT, ce qui permet de faire un jet avec un dé de BONUS. Malheureusement, je n'obtiens qu'un succès de niveau 1 au final sur le TEST.

Le meneur utilise en OPPOSITION le MOT-CLEF VOYOU au niveau CORRECT (1) pour le gamin et dépense un point de sa RÉSERVE. Il obtient au final deux succès.

Les conséquences sont alors décrites en prenant en considération les résultats. J'apostrophe le gamin avec une bonne tirade des rues et fait miroiter un sou. L'enfant semble hésiter un moment, et une lueur d'envie passe dans son regard, mais il prend ses jambes à son cou et, avant que je ne puisse réagir, il a disparu au coin de la rue.

CONFLIT

À la suite d'une OPPOSITION, un joueur peut demander son extension en CONFLIT. Cela va lui permettre d'augmenter l'intensité dramatique de l'action et lui donner l'occasion d'apporter plus de détails sur le déroulement de l'histoire.

Peut importe le résultat de l'OPPOSITION, que ce soit un succès ou un échec, le joueur peut toujours demander son extension en CONFLIT.

***Exemple :** je livre un duel avec mon pire ennemi. Une OPPOSITION est résolue. Mon BUT est de battre mon adversaire. Bien qu'ayant remporté l'OPPOSITION, je demande au meneur de l'étendre en CONFLIT car j'aimerais me débarrasser une bonne fois pour toute de ma Némésis.*

DÉROULEMENT D'UN CONFLIT

Un CONFLIT se décompose en plusieurs phases qui peuvent se répéter sur plusieurs tours :

- ◇ Choisir les BUTS : de la même manière que pour une OPPOSITION, les adversaires définissent leur BUT.
- ◇ Déterminer une tactique : les adversaires décrivent ce qu'ils font pour atteindre leur BUT.
- ◇ Résoudre les actions : des TESTS sont effectués pour connaître l'avancée du CONFLIT.
- ◇ Décrire les CONSÉQUENCES : les effets des actions entreprises sont décrits, éventuellement le CONFLIT se termine et les personnages peuvent changer leur BUT. Si le CONFLIT n'est pas terminé, on recommence en déterminant une tactique.
- ◇ Terminer le CONFLIT : L'ÉTAT DE SANTÉ des personnages est mis à jour.

CHOISIR LES BUTS

Au début d'un CONFLIT, le meneur doit être sûr que le BUT de tous les personnages est clair. Pour cela suivez les conseils de la partie sur les OPPOSITIONS

page 28. La seule différence est que pour un CONFLIT, il est possible de choisir un BUT avec des conséquences permanentes.

Sous certaines conditions, ces BUTS vont évoluer pendant le CONFLIT. De plus, un personnage peut SE RENDRE en acceptant les conséquences liées au BUT de son adversaire. Il est alors judicieux de choisir un BUT tolérable pour son opposant afin qu'il se rende le plus vite possible. Si votre BUT est de tuer votre adversaire, il y a peu de chance qu'il accepte de SE RENDRE et ira certainement jusqu'au bout au risque de vous causer de graves BLESSURES.

DÉTERMINER UNE TACTIQUE

Chaque tour commence par une phase tactique pendant laquelle les joueurs décrivent ce que les personnages entreprennent et quelle APTITUDE ils utilisent. Pendant cette phase, les joueurs expliquent quels sont les moyens que les personnages se donnent pour arriver à leurs fins. Trois types d'action sont possibles :

- ◇ **ATTAQUE** : le personnage tente une action directe pour affaiblir son adversaire. Rappelons qu'une attaque n'est pas nécessairement physique, mais peut être une tentative pour déstabiliser son adversaire, pour le ridiculiser, etc.
- ◇ **MANŒUVRE** : le but de l'action est d'obtenir un avantage stratégique qui sera effectif le tour suivant. Par exemple, se mettre dans une position avantageuse, prononcer une parole flatteuse pour mettre son interlocuteur dans sa poche, énerver son adversaire pour le déconcentrer, etc.
- ◇ **DÉFENSE** : le personnage résiste à son adversaire et espère ainsi obtenir un avantage pour l'action suivante. Une DÉFENSE ne peut être réalisée que contre une ATTAQUE. De plus, effectuer une DÉFENSE permet de changer son BUT (voir ci-dessous).

Pour chaque action, le joueur choisit une APTITUDE appropriée pour la résoudre. Contrairement à une OPPOSITION, il est interdit d'utiliser plusieurs APTITUDES pour une action.

Une DÉFENSE est associée avec l'APTITUDE PASSIVE qui correspond au type de l'ATTAQUE qu'elle cherche à contrer. Ainsi une DÉFENSE contre ESCRIME (V) se fait avec ENDURER(V), et RÉAGIR (I) est utilisé contre INTERROGATOIRE (I).

Un joueur peut changer son action en fonction des décisions de son adversaire. La phase tactique se termine quand tout le monde est satisfait de son choix.

RÉSoudre LES ACTIONS

Chaque participant du CONFLIT effectue un TEST D'APTITUDE avec les règles suivantes :

- ◇ Il est interdit d'utiliser plusieurs APTITUDES lors du TEST.
- ◇ Au premier tour, le vainqueur du TEST de l'OPPOSITION qui a initié le CONFLIT bénéficie d'autant de dés de BONUS que la différence entre ses succès et celui de son adversaire.

Exemple : lors de l'OPPOSITION initiale entre Pierre et son pire ennemi, Pierre a obtenu 3 succès et son adversaire 2. Au premier tour du CONFLIT, Pierre commence avec 1 dé de BONUS.

Les conséquences des TESTS dépendent des actions effectuées :

- ◇ **ATTAQUE vs. ATTAQUE :** l'adversaire qui obtient le plus de succès cause une BLESSURE à son adversaire d'un niveau égal à la différence entre les nombres de succès obtenus. Le type de BLESSURE correspond à l'APTITUDE qui a été employée pour attaquer.

Exemple : au cours d'un duel, je m'oppose à mon adversaire sur l'APTITUDE DUEL (V). J'obtiens deux succès et lui quatre. Je subis une BLESSURE de deux niveaux en VIGUEUR.

- ◇ **ATTAQUE vs. MANŒUVRE :** l'attaquant cause une BLESSURE à son adversaire d'un niveau égal au nombre de succès qu'il a obtenus. Le personnage qui effectue la MANŒUVRE obtient autant de dés de BONUS pour le prochain tour que le nombre de succès de sa manœuvre.

Exemple : prenant beaucoup de risques, je tente d'envoyer avec le pied une chaise sur mon adversaire pour le déstabiliser. Je fais une manœuvre avec ATHLÉTISME (V) et lui une attaque avec DUEL (V). J'obtiens un succès qui m'apportera un dé de BONUS au tour suivant et lui, avec trois succès, me fait une vilaine blessure de niveau trois en VIGUEUR.

- ◇ **MANŒUVRE vs. MANŒUVRE :** les deux adversaires obtiennent autant de dés de BONUS pour le prochain tour que le nombre de succès qu'ils ont obtenus sur leur manœuvre.

Exemple : pendant que je tente d'intimider mon adversaire en poussant un cri strident, il effectue un déplacement pour essayer de prendre position en hauteur. J'obtiens deux succès sur un TEST d'INTIMIDATION (I) qui

m'apporte deux BONUS pour la prochaine action. Mon adversaire réussit aussi son test avec un succès ; il aura donc aussi un dé de BONUS à sa prochaine action.

- ◇ **ATTAQUE vs. DÉFENSE :** si l'attaquant obtient plus de succès que le défenseur, il cause une BLESSURE de niveau égale à la différence entre les nombres de succès obtenus. Si le défenseur obtient plus de succès que l'attaquant, il bénéficie au prochain tour d'autant de dés de BONUS que la différence entre les succès obtenus.

Exemple : mon adversaire tente de placer sa botte secrète et obtient trois succès. Mon test avec ENDURER (V) me permet d'avoir quatre succès, ce qui m'offre un dé de BONUS au prochain tour. Si je n'avais obtenu qu'un succès, j'aurais subi une BLESSURE de niveau deux.

Si la résolution débouche sur une égalité ou si toutes les actions sont des échecs, aucune des actions entreprises ne permet de prendre l'avantage. C'est l'occasion pour le meneur d'introduire de nouveaux éléments dans le CONFLIT : d'autres personnages entrent en scène, un événement se produit et change la situation, etc.

DÉCRIRE LES CONSÉQUENCES

Au cours de cette phase, les joueurs racontent ce qui se déroule dans la scène en tenant compte du résultat des TESTS. N'hésitez pas à décrire des effets remarquables et entraînant des changements radicaux. Il faut que cela vive et à un rythme soutenu !

Si un personnage a réalisé une DÉFENSE, il peut choisir de modifier son BUT pour le CONFLIT. C'est le seul moyen de changer les BUTS pendant un CONFLIT.

Exemple : Au cours d'un CONFLIT, je suis aux prises avec un espion masqué qui revient un peu trop régulièrement perturber mes plans. Connaissant ma supériorité physique, mon BUT est de le tuer une bonne fois pour toutes. Le BUT de l'espion est de s'enfuir. Le premier tour se résout par une égalité et le masque de l'espion est arraché pour révéler le visage de la belle Augustina, ma fiancée !

Poussant un cri de rage, la traîtresse m'assaille cherchant à me blesser avant de s'enfuir. Voulant changer de BUT, je décide alors de faire une DÉFENSE. À la fin du tour, je pourrai changer de BUT et décider, par exemple, que je veux la faire prisonnière.

La phase de description est aussi le moment où un adversaire peut **SE RENDRE**, ce qui met immédiatement fin au **CONFLIT**. Dans ce cas, le personnage vainqueur atteint son **BUT** et la résolution du **CONFLIT** est décrite dans ce sens sans aucune possibilité de négociation. Si le personnage qui se rend est en désaccord avec les conséquences, le **CONFLIT** doit continuer.

Un **CONFLIT** se termine automatiquement si un des adversaires subit une **BLESSURE** de niveau sept ou plus. Dans ce cas, le vainqueur ignore son **BUT** et choisit n'importe quelle conséquence pour le perdant, y compris la mort.

Un **CONFLIT** se termine aussi lorsqu'un personnage n'a plus les moyens pour agir, par exemple s'il est **GRAVEMENT ATTEINT** (6) et que ses **RÉSERVES** sont vides. Il est alors considéré comme ayant pour une **BLESSURE** de niveau sept.

Si le **CONFLIT** ne se termine pas, une nouvelle phase tactique commence.

CONSEIL

STRATÉGIE PENDANT UN CONFLIT

Une **ATTAQUE** est une bonne idée quand le personnage domine. Quelqu'un de faible aura intérêt à faire une **DÉFENSE** pour ensuite prendre le dessus en combinant les dés de **BONUS** avec un **HISTORIQUE**. Les **MANŒUVRES** sont dédiées à des moments où les adversaires cherchent à obtenir la meilleure position avant de s'entre-déchirer. Il est bien sûr possible de tenter une **MANŒUVRE** contre une **ATTAQUE**, mais il faut être certain de résister pour pouvoir asséner ensuite le coup qui sera fatal à l'ennemi.

Avoir un **BUT** adéquat est très important. Négociez-le avec votre adversaire pour essayer de trouver une condition acceptable afin qu'il se rende. Souvent, le vainqueur est celui qui a su trouver le bon compromis. N'attendez pas d'être dans une situation désespérée pour recourir à **SE RENDRE** car votre adversaire pourrait en profiter pour choisir un **BUT** au prix encore plus élevé.

Utilisez la narration à votre bénéfice. La manière dont est présenté le succès ou l'échec d'une action influence souvent les choix qui sont faits et permettra de faire accepter son **BUT**.

Si vous vous opposez à plusieurs adversaires, il est crucial de trouver un **BUT** qui peut satisfaire tous les adversaires. S'enfuir est souvent adapté !

SE RENDRE rapidement et **SE RENDRE** souvent ! Perdre un conflit n'implique pas de sanction, les seuls risques sont ceux énoncés par le **BUT** et n'ont de sens que d'une manière fictionnelle, ce qui est bien moins risqué qu'une **BLESSURE** de niveau sept.

TERMINER LE CONFLIT

À la fin du **CONFLIT**, tous les niveaux des **BLESSURES** sont réduits de telle manière à remplir les niveaux inférieurs vides. Les **RÉSERVES** restent associées aux **BLESSURES**.

Exemple : à la fin d'un CONFLIT, mon ÉTAT DE SANTÉ contient deux BLESSURES : une en VIGUEUR au niveau SOUFFRANT (3) et l'autre en RAISON au niveau GRAVEMENT ATTEINT (5). Ces blessures descendent alors automatiquement à SOUFFRANT (1) en VIGUEUR et SOUFFRANT (2) en RAISON.

A LA FIN DU CONFLIT	APRÈS LE CONFLIT
SOUFFRANT	SOUFFRANT
1 ☐	1 V
2 ☐	2 R
3 V	3 ☐
GRAVEMENT ATTEINT	GRAVEMENT ATTEINT
4 ☐	4 ☐
5 R	5 ☐
MORTELLEMENT ATTEINT	MORTELLEMENT ATTEINT
6 ☐	6 ☐

PLUSIEURS PERSONNAGES DANS UN CONFLIT

Si plus de deux adversaires sont impliqués dans un **CONFLIT**, chacun doit décider la tactique il entreprend et contre quel adversaire.

Dans certains cas, un personnage peut porter une **ATTAQUE** ou faire une **DÉFENSE** contre plusieurs adversaires, par exemple en poussant un énorme rocher sur un groupe d'ennemis. Dans ce cas, tous les opposants doivent réagir à cette action en comparant une par une leur résultat à celui de l'**ATTAQUE** ou de la **DÉFENSE** multiple.

Un **CONFLIT** avec des adversaires multiples ne prend fin qu'au moment où tous les personnages résolvent leur **BUT**.

EXEMPLE DE CONFLIT

Suite à la scène d'exemple d'OPPOSITION où j'échoue à convaincre un gamin, je décide de passer en CONFLIT.

Mon BUT est de convaincre le gamin de m'aider. Pour lui c'est de s'enfuir. Ayant échoué lors du TEST en OPPOSITION avec une différence d'un, le gamin commence avec un dé de BONUS.

Je propose de faire une ATTAQUE avec MARCHANDAGE (I) pour tenter le voyou avec de l'argent. Le gamin fait une DÉFENSE avec un niveau MÉDIOCRE (0) — il n'a pas de mot-clef adéquat pour résister.

Je dépense un point de VIGUEUR pour avoir un dé de BONUS ce qui me permet d'avoir deux succès. Le meneur dispose d'office d'un dé de BONUS grâce à l'avantage de l'OPPOSITION initiale. Il obtient aussi deux succès.

Aucun des adversaires ne surpasse l'autre. La pièce apparue dans ma main semble bien tentante et le gamin hésite. Le meneur décide d'introduire dans la scène un policier qui débarque et interpelle les deux personnages : « hé, vous, là bas ! Qu'est-ce que vous faites là ? »

Sans attendre, le gamin prend ses jambes à son cou et propose une ATTAQUE avec le MOT-CLÉ VOYOU au niveau CORRECT (1). Je réagis en lui courant après et en laissant le policier en plan. Je propose une DÉFENSE avec ENDURER (V) : je ne cherche pas à rattraper le gamin, mais simplement à le suivre dans les rues de Paris.

J'obtiens deux succès alors que l'enfant n'en a qu'un. Je gagne ainsi un dé de BONUS pour l'action suivante.

Alors que le coup de sifflet de l'argousin retentit, le gamin cherche à disparaître dans le labyrinthe des rues et pour ma part je reste à distance. Je profite de ma DÉFENSE pour changer mon BUT : « au lieu de chercher à convaincre le gamin de m'aider, je cherche simplement à obtenir sa confiance ».

Avec mon léger avantage, je tente une ATTAQUE avec d'ATHLÉTISME (V) pour rattraper le gosse. Le gamin tente d'éviter le piège et effectue une DÉFENSE avec VOYOU (1).

Je dépense de nouveau un point de VIGUEUR pour un dé de BONUS. Ce qui me permet d'avoir trois succès. Le gamin échoue lamentablement sur sa DÉFENSE et n'obtient aucun succès.

Il n'en peut plus de courir et écope une BLESSURE de niveau trois — son prochain jet de dés aura un dé de PÉNALITÉ dû à la BLESSURE.

Cherchant à profiter de la situation, je tente d'immobiliser le voyou avec une ATTAQUE en COMBAT (V) et dépense encore un point de VIGUEUR, obtenant de nouveau trois succès. Le gamin fait toujours une DÉFENSE et dépense un point de sa RÉSERVE pour compenser sa PÉNALITÉ et obtient seulement deux succès. Il subit donc une BLESSURE de niveau un.

Comprenant qu'il a peu de chance de s'échapper, le gamin accepte de se RENDRE. Ainsi le BUT que le gamin me fasse confiance est accepté.

Je raconte alors avec le meneur comment je plaque le gamin dans un coin de la rue en lui appliquant une main sur la bouche, pendant que le policier passe à proximité en nous cherchant du regard. Quand je relâche ma prise, le gamin éclate de rire, montrant l'absence certaine d'une partie de ses dents : « Moi qui te croyais emballé ! Dis, t'es sacrément époilé pour un riflard. Les autres m'appellent Mistoufle », dit-il en tendant sa petite main sale.



EXEMPLES D'APTITUDES

Aptitudes artisanales

Bricolage (V), Cuisine (R), Conduite d'attelage (V), Charpenterie (V), Commerce (I), Dressage (V), Forge (V), Mécanique (R), Maçonnerie (V), Passe-passe (R), Maroquinerie (R), Navigation (R), Orfèvrerie (R), Serrurerie (R), Horlogerie (R)

Aptitudes scientifiques

Chirurgie (R), Cartographie (R), Astronomie (R), Botanique (R), Chimie (R), Galvanisme* (R), Géographie (R), Histoire (R), Mathématiques (R), Médecine (R), Mesmérisme* (R), Orientalisme (R), Physique (R), Zoologie (R).

*Le galvanisme et le mesmérisme sont introduits page 70.

Aptitudes artistiques

Chant (I), Danse (V), Dessin (I), Musique (I), Peinture (I), Sculpture (V), Art du conte (R), Littérature (R)

Aptitudes sociales

Débat (R), Empathie (I), Séduction (I), Comédie (I), Jeu (I), Mondanités (I), Mode (R), Corruption (R), Intrigue (I), Interrogatoire (I)

Aptitudes physiques

Athlétisme (V), Discrétion (V), Vigilance (I), Fouille (R), Équitation (V), Survie (V), Acrobatie (V), Natation (V), Déguisement (I)

Aptitudes de culture générale

Politique (R), Droit (R), Occultisme (R), Connaissance d'une culture (R), Connaissance d'un milieu (R)

Aptitudes militaires

Artillerie (R), Pistolet (V), Fusil (V), Couteau (V), Sabre (V), Épée (V), Lance (V), Pike (V), Pugilat (V), Stratégie (R), Ravitaillement (R), Commandement (I)

CRÉER DE NOUVEAUX HISTORIQUES

Pour rendre unique un personnage, il est possible de créer ses propres HISTORIQUES. Cela est relativement facile à faire en déclinant les possibilités suivantes :

- ◇ Gagner un dé de BONUS permanent en utilisant une APTITUDE particulière.
- ◇ Dépenser sans limitation des points d'une RÉSERVE pour obtenir des dés de BONUS dans des circonstances particulières.
- ◇ Ajouter un effet supplémentaire à une APTITUDE quand un TEST est effectué.
- ◇ Dépenser un point d'une RÉSERVE pour donner un dé de PÉNALITÉ à un adversaire.
- ◇ Augmenter les effets d'une action en dépensant des points d'une RÉSERVE.

Le coût d'un HISTORIQUE doit être lié à l'importance de ses effets et non pas à la difficulté pour l'utiliser. Attention à ne pas créer d'HISTORIQUES qui ne peuvent être utiles que dans des situations très spécifiques.

Le secret pour un bon HISTORIQUE est de toujours proposer une mécanique de jeu qui donne du sens au contexte ou au personnage.

EXEMPLES D'HISTORIQUES

Aide (personne)

Ce personnage secondaire est toujours présent au côté du personnage principal. Il peut être motivé par un salaire, des liens d'amitié, ou n'importe quoi d'autre. Il est caractérisé de la même manière qu'un personnage secondaire (voir page 25) et dispose de l'ASPIRATION AIDE.

Appartenance (groupe)

Le personnage fait partie d'un groupe organisé (guilde, société secrète, corps d'armée, faculté de médecine, etc.). Quand il intera-

git avec quelqu'un du même groupe, il gagne gratuitement un dé de BONUS.

Collection (APTITUDE)

Le personnage possède une vaste collection d'un type d'objet particulier attaché à une APTITUDE : livres, objets d'art, curiosités médicales, etc. Il peut utiliser sa collection pour réaliser un TEST avec l'APTITUDE en bénéficiant d'un dé de BONUS.

Contact

Le personnage connaît beaucoup de personnes bien placées. Le joueur peut décrire un nouveau personnage secondaire comme contact quand il le souhaite ou bien décider qu'un personnage introduit par le meneur en soit un.

Coût : 3 points d'une RÉSERVE en fonction du type de contact. VIGUEUR pour un vieux compagnon d'aventures, INSTINCT pour un ancien soupirant, RAISON pour un collègue, etc.

Compagnon de bride (personne)

Le personnage est un ancien bagnard et a été entravé par un lourd collier avec une autre personne. Pour survivre lors du voyage, ils ont dû s'entraider. Dans n'importe quelle situation où le personnage aide son compagnon de bride, il peut dépenser un point de VIGUEUR pour lui offrir un dé de BONUS.

Coup puissant (APTITUDE)

Le personnage a appris à appuyer où cela fait mal avec ses poings ! Il peut augmenter le niveau d'une BLESSURE qu'il a causée à main nue en payant 1 point de la RÉSERVE associée à l'APTITUDE utilisée par niveau supplémentaire. Le niveau de la BLESSURE ne peut être augmenté au-delà de 5.

Coût : 1 point de la RÉSERVE associée à l'APTITUDE de l'HISTORIQUE par niveau de BLESSURE supplémentaire.

Dépendance

Le personnage est dépendant à une substance ou un comportement. Il ne peut pas remplir ses RÉSERVES si cela fait plus d'une journée qu'il n'a pas assouvi sa dépendance. De plus, le personnage ne peut pas remplir sa RÉSERVE de VIGUEUR normalement et ne peut le faire qu'en se pliant à sa dépendance. S'il le fait plusieurs fois par jour, il remplit sa RÉSERVE à chaque fois avec un point de

moins. Par contre, cela peut se faire sans jouer de scène de REPOS. Pour se débarrasser de sa dépendance, le personnage doit réussir cinq TESTS consécutifs de RÉSISTER (V) à une fréquence d'un par jour. Un personnage qui s'est débarrassé de cet HISTORIQUE et qui goûte de nouveau à sa dépendance doit le reprendre immédiatement (éventuellement avec une DETTE). C'est d'ailleurs le seul HISTORIQUE que l'on peut abandonner et reprendre.

Duelliste

Le personnage est un habitué des duels et sait garder son sang-froid. Au cours d'un duel (n'importe quel affrontement contre un unique adversaire), il peut dépenser deux points de RAISON pour obtenir un BONUS supplémentaire.

Égérie (APTITUDE)

Le personnage inspire de nombreuses personnes dans un domaine social particulier (politique, art). Il est respecté et son influence est recherchée. Les personnes en présence de l'égérie gagnent gratuitement un dé de BONUS quand ils utilisent cette APTITUDE en sa présence.

Équipement (particulier)

Le personnage dispose d'un équipement inhabituel ou quelque chose auquel la majorité des gens n'ont pas accès. Le personnage ne peut pas perdre cet équipement, même s'il l'égare, il en retrouvera forcément un nouveau. Il gagne un dé de BONUS en utilisant l'équipement.

Énergie du désespoir

Pour un TEST le personnage peut ignorer les PÉNALTÉS dues à ses BLESSURES.

Coût : 1 point de VIGUEUR.

Entraînement (APTITUDE)

Le personnage a été formé dans une école spécialisée autour d'une APTITUDE. La limite d'un seul dé BONUS par TEST ne s'applique pas à cette APTITUDE.

Estimation

Le personnage est doué pour analyser les situations. Un TEST réussi avec RÉAGIR (I) permet au joueur de poser autant de ques-

tions que son niveau de succès sur les statistiques des autres personnages : ses **RÉSERVES**, le niveau d'**APTITUDE**, etc. Il est aussi possible de connaître les **HISTORIQUES** et **ASPIRATIONS**.

Coût : 1 point d'**INSTINCT** par information.

Évitement (APTITUDE)

Le personnage peut utiliser son **APTITUDE** pour interrompre un **CONFLIT**. S'il réussit son action d'évitement, il met fin au **CONFLIT** sans qu'il y ait de résolution. L'adversaire peut tenter un nouveau **CONFLIT**, mais normalement l'action entreprise devrait éviter ce genre de situation.

Coût : 2 points de la **RÉSERVE** associée à l'**APTITUDE**.

Exalté (ASPIRATION)

Chaque fois que quelque chose se met en travers de l'**ASPIRATION** du personnage, il peut dépenser autant de point d'une **RÉSERVE** pour gagner des dés de **BONUS** sur les **TESTS** pour surmonter cet obstacle.

Coût : 1 point de **VIGUEUR** en plus des points dépensés.

Faveur (particulier)

Le personnage a rendu service à une personne importante. Elle lui est maintenant redevable de plusieurs faveurs et s'en acquittera avec plus ou moins de bonnes grâces. A chaque fois que le joueur utilise cet **HISTORIQUE**, il peut obtenir un service qui normalement ne lui serait pas accessible.

Coût : 3 points de **RAISON** par service que le personnage obtient.

Forçat repent

Le personnage est un ancien forçat, il parle couramment le bigorne — l'argot des voleurs — et bénéficie d'un dé de **BONUS** sur tous les **TESTS** qui concernent la pègre et la connaissance des bas-fonds.

Fortune

Le personnage a des moyens financiers conséquents. Il possède son propre hôtel particulier, a quelques domestiques et une loge dans les plus grands théâtres de Paris. Le personnage dispose de n'importe quel équipement raisonnable.



Garde impériale

Le personnage fait ou a fait partie de la garde impériale. Il bénéficie d'un dé de BONUS s'il interagit avec d'autres militaires en évoquant son statut.

Imposer (ASPIRATION)

Le personnage a appris à imposer son point de vue aux autres. En réussissant un TEST — utilisez l'APTITUDE la plus adéquate —, son auditoire gagne temporairement son ASPIRATION (elle est considérée comme une DETTE). Pour les personnages nouvellement convaincus, cette ASPIRATION permet de gagner des POINTS DE PERSONA pendant le jeu sauf quand elle est abandonnée.

Coût : 2 points d'INSTINCT par personne (ou groupe) convaincue.

Légion d'honneur

Le personnage a été décoré de la légion d'honneur et bénéficie d'un dé de BONUS dans les interactions sociales où il peut la mettre en valeur.

Lutte (RÉSERVE)

Le personnage est capable de faire basculer un CONFLIT en sa faveur. Quand il obtient une égalité sur un TEST D'APTITUDE liée à la RÉSERVE, il peut dépenser un point de sa RÉSERVE. L'opposant doit faire de même s'il veut rester sur une égalité ; s'il ne peut ou ne veut pas faire la dépense, le personnage est considéré comme ayant remporté le TEST avec une réussite de un.

Motiver

Quand le personnage exhorte un groupe à effectuer une tâche, il doit réaliser un TEST — utilisez l'APTITUDE la plus adéquate — pour les convaincre. En cas de succès, les auditeurs disposent d'un dé de BONUS qu'ils peuvent utiliser quand ils le veulent sur un TEST en lien avec cette tâche.

Coût : 3 points d'INSTINCT.

Protecteur (personne)

Le personnage est protégé par quelqu'un d'influent. Cette personne lui permet d'accéder à des cercles particuliers ou lui assure une certaine impunité.

Recyclage (APTITUDE, RÉSERVE)

Le personnage a eu une formation particulière qui lui permet d'associer une APTITUDE avec une nouvelle RÉSERVE. Cette APTITUDE peut maintenant être utilisée avec ces deux RÉSERVES. En fonction de l'APTITUDE, cela permet au personnage de l'utiliser d'une nouvelle manière. Par exemple, l'APTITUDE DANSE (V) peut être associée avec INSTINCT et ainsi dépenser des points de cette RÉSERVE pour exécuter une danse plus suggestive que technique.

Statut (particulier)

Le personnage a un passé exceptionnel : il est un explorateur célèbre, un noble de l'Empire, un artiste en vogue, etc. Tous les TESTS qui peuvent faire appel à ce passé prestigieux bénéficient d'un dé de BONUS.

Spécialisation (APTITUDE, spécialité)

Choisissez une APTITUDE et ajoutez un domaine spécifique qui lui est lié. Le personnage bénéficie d'un dé de BONUS gratuit quand il réalise un TEST avec cette spécialité.

Surprise (RÉSERVE)

Le personnage est un adepte pour désorienter son opposant dans un domaine particulier (en fonction de la RÉSERVE). Dans un CONFLIT, le personnage peut surprendre son opposant et le forcer à répondre avec l'APTITUDE PASSIVE appropriée au lieu de son action normale. Cela peut aussi bien être fait pendant une OPPOSITION qu'un CONFLIT.

Coût : 1 point de la RÉSERVE.

Vétéran

Le personnage est un ancien soldat qui a fait la majorité des campagnes militaires impériales. Il peut dépenser sans limite des points de sa RÉSERVE de VIGUEUR sur une action liée au combat.

Voltigeur

Le personnage a fait partie des voltigeurs et gagne un dé de BONUS avec RÉAGIR (I) et ÉQUITATION (V).

DÉFINIR DE NOUVELLES ASPIRATIONS

Pour créer une ASPIRATION adapté à un personnage suivez l'un des deux formats proposés ci-après :

Posture dramatique

L'ASPIRATION décrit un aspect dramatique, c'est-à-dire quelque chose qui va faire évoluer le personnage et qui comporte une opposition.

1 pp : le but dramatique est introduit dans une scène.

2 pp : le personnage est confronté à un challenge lié à l'ASPIRATION.

5 pp : le drame progresse de manière significative.

Abandon : le drame est résolu.

Posture psychologique

Une ASPIRATION de ce type décrit un trait psychologique.

1 pp : le personnage met en scène le caractère du personnage.

3 pp : le personnage affirme son caractère malgré un risque ou en opposition.

Abandon : le trait n'est plus représentatif de la psychologie du personnage.

EXEMPLES D'ASPIRATIONS

Aide

Le personnage consacre sa vie au service d'un autre.

1 pp : mettre en scène sa relation avec son maître.

3 pp : prendre une décision importante dans le sens de son maître.

Abandon : Quitter le service.

Ambitieux

Le personnage place sa réussite personnelle au cœur de son système de valeurs.

1 pp : agir pour obtenir un gain personnel.

3 pp : contourner les lois ou la morale pour améliorer sa situation sociale ou matérielle.

Abandon : agir contre ses intérêts.

Anarchiste

Le personnage s'oppose à toutes règles.

1 pp : s'opposer à une règle établie.

3 pp : contrevenir à une règle au risque de sa vie.

Abandon : se plier aux règles.

Assouvir sa soif de pouvoir

Le personnage a soif de pouvoir personnel et cherche à l'obtenir à tout prix.

1 pp : manifester sa position dominante.

2 pp : obtenir une faveur ou du prestige, ridiculiser un ennemi.

5 pp : tuer, ruiner ou éliminer un adversaire pour augmenter son prestige.

Abandon : renoncer au pouvoir.

Attaché à sa famille

La famille du personnage est très importante pour lui et toujours présente à son esprit.

1 pp : avoir une scène de famille.

3 pp : se sacrifier pour sa famille.

Abandon : quitter sa famille.

Cacher un sombre secret

Le personnage a un passé mystérieux qu'il tente de dissimuler et d'oublier.

1 pp : être confronté à un élément évoquant le secret (témoin, preuve, etc.).

2 pp : réussir à détourner la suspicion.

5 pp : une partie du secret est dévoilée, mettant en danger le personnage.

Abandon : confier son secret à quelqu'un.

Chercher l'amour (personne)

Le personnage est passionnément amoureux d'une personne — la réciproque n'est pas forcément vraie — et vit pour cette relation.

1 pp : exprimer son amour.

2 pp : prendre une décision en fonction de cet amour.

5 pp : faire évoluer la situation amoureuse.

Abandon : passer à autre chose et oublier cet amour.

Code

Le personnage a un système de valeurs personnelles (honneur, religion, philosophie, etc.) auquel il consacre sa vie.

1 pp : suivre son code ou l'exprimer.

3 pp : respecter son code en allant contre ses intérêts immédiats.

Abandon : rejeter son code.

Découvrir une nouvelle science

Le personnage mène des expériences sur des aspects de la science qui sont encore inconnus et veut les faire connaître au monde entier.

1 pp : avoir une scène en relation avec ses expériences.

2 pp : utiliser sa science pour résoudre un problème.

5 pp : être confronté aux conséquences de ses créations.

Abandon : perdre son laboratoire et renoncer à ses recherches.

Duelliste

Le personnage engage fréquemment des duels pour des questions d'honneur ou simplement pour le plaisir du dangers.

1 pp : défier quelqu'un en duel.

3 pp : gagner un duel difficile.

Abandon : perdre un duel

Faire éclater la vérité

La quête de la vérité obsède le personnage, que ce soit une vérité scientifique, religieuse, ou sociale, le personnage lutte en permanence pour qu'elle soit révélée.

1 pp : exprimer sa conception de la vérité.

2 pp : prouver qu'il a raison contre des opposants.

5 pp : convaincre un grand nombre de personnes qu'il a raison.

Abandon : douter de la vérité.

Faire justice

Le personnage défend une conception personnelle de la justice. Elle peut-être celle des hommes ou celle du Ciel et n'est pas forcément morale.

1 pp : faire connaître sa vision de la justice.

2 pp : rétablir une situation injuste.

5 pp : faire reconnaître le bien-fondé de sa justice.

Abandon : agir de manière injuste.

Faire pénitence

Le personnage s'estime coupable d'une faute et consacre sa vie à la réparer.

1 pp : être confronté à sa faute.

2 pp : faire une action qui répare sa faute.

5 pp : réparer de manière durable une partie de sa faute.

Abandon : oublier sa faute.

Fraternel

Le personnage place l'entraide au-dessus de tout et soutient les personnes en difficulté dès qu'il le peut.

1 pp : aider quelqu'un dans le besoin.

3 pp : aider quelqu'un en s'interposant à un danger.

Abandon : ignorer les larmes d'un innocent.

Hanté

Le personnage a commis un acte qui le tourmente.

1 pp : renoncer à faire quelque chose à cause de sa hantise.

3 pp : Être confronté de nouveau à la situation.

Abandon : accepter les conséquences de son passé.

Pacifiste

Le personnage est non-violent.

1 pp : résoudre pacifiquement une situation violente.

3 pp : souffrir pour avoir refusé d'utiliser la violence.

Abandon : utiliser délibérément la violence

Prêcher

Le personnage croit avec ferveur en une religion ou en une cause et cherche à convertir les autres.

1 pp : exposer ses croyances.

2 pp : convertir une personne.

5 pp : défendre sa croyance malgré un danger pour convertir des gens.

Abandon : renier sa croyance.

Réaliser une quête (spécifique)

Le personnage poursuit une quête.

1 pp : exposer sa quête.

2 pp : surmonter une opposition liée à la quête

5 pp : atteindre un tournant dans la quête.

Abandon : abandonner ou accomplir la quête.

Se dépasser

Le personnage cherche à se surpasser dans une activité, par exemple le combat, ou l'art.

1 pp : connaître un succès dans son domaine.

2 pp : vaincre une opposition d'un niveau équivalent au sien.

5 pp : surpasser un ancien exploit.

Abandon : Renoncer à accomplir un exploit.

Se venger

Le personnage tente de se venger d'une personne ou d'un groupe.

1 pp : exposer son ressentiment contre la personne ou le groupe

2 pp : agir contre son ennemi.

5 pp : obtenir une victoire majeure contre le groupe ou la personne.

Abandon : renoncer à sa vengeance.

Tête brûlée

Le personnage aime prendre des risques inconsidérés pour se sentir vivre.

1 pp : se lancer dans une action vouée à l'échec.

3 pp : surmonter une situation qui était extrêmement difficile.

Abandon : ne pas faire une action pour des raisons de sécurité personnelle.

Transformer l'art

Le personnage veut imposer une nouvelle vision de l'art.

1 pp : réaliser une œuvre d'art.

2 pp : défendre sa conception de l'art.

5 pp : être reconnu grâce à son art.

Abandon : Rejeter sa vision.



CHAPITRE 2

L'univers de jeu

Le Nouvel Empire

En cette année 1818, la France est de nouveau au bord du gouffre. L'hiver a été rigoureux, des hordes de miséreux errent dans les campagnes, rappelant les pires moments de la Révolution, et les soulèvements à l'Ouest risquent de conduire à une guerre civile. Depuis sa victoire à Waterloo, l'Empereur Napoléon Ier n'a jamais été dans une situation aussi favorable pour reprendre autoritairement les rênes du pouvoir. On murmure dans les rues de Paris que le Parlement serait prêt à voter l'état de siège et à confier à l'armée la direction de la Nation. Certains espèrent revoir la grandeur de la France illuminer le ciel européen, alors que d'autres se préparent à la lutte pour renverser le tyran !

Ce n'est cependant plus la France de 1799. Les mentalités ont changé, le souvenir de la conscription et des grandes campagnes militaires est encore vivace. L'Empereur ne pourra pas compter sur un engouement populaire pour le porter. De plus, la majorité des forces politiques de l'Empire semble trouver la situation actuelle satisfaisante et les gages auxquels Napoléon a dû souscrire à son retour de Waterloo lui lient les mains. Ne peut-il plus que s'appuyer sur l'armée pour retrouver l'étendue complète de ses pouvoirs ?

L'ANCIEN EMPIRE

L'histoire du Nouvel Empire commence avec la Révolution de 1789. Elle apporta de nombreux bouleversements ainsi que son lot de gouvernements plus ou moins despotiques. L'exécution de Robespierre et de ses partisans en 1794 avait pourtant mis un terme à la violence politique, mais la situation de la France restait instable et la guerre contre les autres puissances européennes se poursuivait. Le pays était prêt pour qu'un homme fort prenne les rênes du pouvoir et rétablisse autoritairement l'ordre. Auréolé de son aura de général victorieux, Napoléon Bonaparte organisa un coup d'état et mit fin à un régime corrompu que personne ne voulut défendre.

Le premier Consul influencé par les Lumières et les sciences, admirateur de la Révolution, commença par promulguer le Code civil, créer les lycées et le corps des préfets, réformer les finances et la justice, organiser le premier recensement et se porta garant de la liberté de culte.

Cependant, Bonaparte montra vite ce qu'il était réellement : un homme d'ordre s'appuyant sur un pouvoir autoritaire. En 1804, le Premier consul devint César en se couronnant lui-même Empereur des Français. Son pouvoir

s'appuyait alors sur la censure, la surveillance policière des opposants, la propagande officielle et l'instauration du baignage.

Bien qu'en paix avec le reste de l'Europe, sa politique et ses ambitions changèrent. Il entra en guerre permanente contre la coalition des puissances étrangères, au premier rang desquelles se trouvaient l'Autriche, la Prusse, la Russie et l'Angleterre. Celle-ci fut vaincue par l'efficacité stratégique de Napoléon. C'était le temps des grandes campagnes et des victoires légendaires : Austerlitz (1805), Friedland (1807), Wagram (1809)... L'armée était toute puissante. Elle comptait au mieux 700 000 hommes et marchait au pas avec ses illustres généraux. Les vétérans gardent un souvenir vivace de cette période et leur fidélité envers l'Empereur est depuis inébranlable.

En 1810, la Grande armée commença à subir de graves revers en Espagne. Puis, ce fut la terrible campagne de Russie qui sonna le glas de la domination française en Europe. Napoléon Bonaparte fut contraint d'abdiquer et de s'exiler sur l'île d'Elbe. Alors que les monarchies européennes liquidaient l'héritage de l'Europe révolutionnaire pour revenir à l'équilibre d'avant 1789, le « général Bonaparte » s'échappa de son îlot et rentra en France à la grande surprise des coalisés. Ce fut cent jours difficiles, couronnés par la victoire de Waterloo.

NAISSANCE D'UN NOUVEL EMPIRE

Malgré le succès de Waterloo, le retour de Napoléon ne se fit pas sans concessions de sa part. Revenant à Paris pour demander de nouveaux soutiens militaires, il trouva des parlementaires opposés à ses demandes. Pressé par Fouché, les libéraux, les idéologues et son frère Lucien, il céda et dut renoncer à ses projets guerriers. Talleyrand, déçu par la Restauration, négocia la paix avec le reste des grandes puissances européennes à condition de museler définitivement l'Empereur. Une nouvelle Constitution fut promulguée, renforçant grandement le rôle des Assemblées et mettant un terme à certains privilèges de l'Empereur. Le Nouvel Empire était né.

Depuis, Napoléon a appris à partager ses prérogatives avec les nouvelles Assemblées. Il conserve ses droits de négociation des traités et des alliances, la nomination des fonctionnaires, des juges et des préfets ainsi que la possibilité de faire appel au peuple par des plébiscites. Par contre, il perd le pouvoir de faire voter les lois et les crédits militaires. Les ministres sont désormais responsables devant les Chambres – Chambre des représentants et Sénat. Autant dire que l'Empereur ne peut plus rien décider par lui-même. Le pouvoir est aux mains des politiques, en particulier des ministres. Depuis trois ans Napoléon se retrouve cantonné dans le rôle d'administrateur ce qui déplaît fortement à cet homme dominateur et sanguin.

Le 30 septembre 1817, un attentat rue Vivienne à Paris faillit causer la mort de l'Empereur. Reprenant le procédé utilisé vingt ans plus tôt, plusieurs tonnes de poudre explosèrent sur son passage, tuant sa garde et les officiels qui l'accompagnaient. Napoléon fut contraint de rester plusieurs mois alité dans un état critique. Le pouvoir étant incertain, chacun chercha à tirer profit de la situation. Tous les moyens furent bons pour arriver à ses fins : pots-de-vin, chantage, pressions familiales, nouvelles alliances, etc. Les Assemblées cherchant sans cesse à étendre leur pouvoir, il en résulta un blocage institutionnel. A cela s'ajouta un hiver particulièrement rigoureux, des récoltes mauvaises et des hordes de miséreux écumant les campagnes.

COURTE CHRONOLOGIE NAPOLÉONNIENNE

15 août 1769 : naissance de Napoléon Bonaparte à Ajaccio.

5 mars 1798 : Napoléon devient général en chef de l'armée d'Orient et forme le corps expéditionnaire d'Égypte. La campagne est un échec militaire et un succès scientifique.

9 au 10 novembre 1799 : coup d'état du 18 Brumaire. Bonaparte est nommé consul.

18 mai 1804 : Napoléon se proclame Empereur des Français avant d'être sacré dans l'église Notre-Dame à Paris devant le Pape en décembre.

2 décembre 1805 : la victoire d'Austerlitz contre l'Autriche et la Russie met fin à la troisième coalition.

21 novembre 1806 : le blocus continental est mis en place pour isoler économiquement l'Angleterre.

7 juin 1812 : la France et la Russie rompent leur alliance et se déclarent la guerre : début de la campagne de Russie.

18 octobre 1812 : la Grande Armée entame la retraite de Russie qui sera un désastre.

16 au 19 octobre 1813 : défaite de Leipzig qui entraîne l'abdication de Napoléon à Fontainebleau.

4 mai 1814 : Napoléon s'installe sur l'île d'Elbe.

1er mars 1815 : retour de Napoléon en France qui rallie les troupes françaises contre Louis XVIII.

18 juin 1815 : victoire de Waterloo.

3 août 1815 : proclamation de la nouvelle Constitution.

30 septembre 1817 : attentat de la rue Vivienne.

Juin 1818 : des troupes royalistes occupent l'Ouest de la France.

Ce fut l'occasion pour les royalistes de revenir tenter leur chance. S'appuyant de nouveau sur les paysans de l'Ouest — Vendée, Bretagne, Anjou — et financées par des puissances étrangères, des troupes se rallièrent sous la bannière du roi Louis XVIII et sous la direction de Monsieur, son frère cadet. Réagissant à cette nouvelle menace, les proches de l'Empereur, appuyés par certains parlementaires, poussent pour que l'état de siège soit voté.

LES HOMMES DE POUVOIR

Lucien Bonaparte — 44 ans : Président du Parlement, il est le libéral de la famille Bonaparte. Souvent opposé à son frère, il s'était définitivement brouillé avec lui en 1804. Lucien revint en France en 1815 pour aider Napoléon à asseoir son autorité dès son retour de l'île d'Elbe. Depuis, il est le principal acteur politique du clan Bonaparte et ne marche plus dans l'ombre de son frère. Certains murmurent même que son influence serait le ferment du maintien de l'Empereur sur le trône. Le retour en force de son frère rebattrait les cartes et Lucien devra s'exposer. Jusqu'ici il a toujours marché droit quand il s'agit de défendre la famille, mais ses ambitions pourraient bien faire changer cela.

Napoléon Bonaparte — 49 ans : Général brillant et ambitieux, putschiste, consul avant de devenir dictateur à vie et enfin Empereur. Ses pouvoirs depuis Waterloo se sont réduits et il semble avoir renoncé à ses conquêtes en se consacrant à la restauration de la France et des droits de ses proches aux différents trônes d'Europe. Il est très bien informé, dispose d'un remarquable réseau d'espions et espère que la crise actuelle lui redonnera le plein pouvoir.

Lazare Nicolas Marguerite Carnot — 65 ans : Libéral ancien révolutionnaire. Président du Conseil.

Louis Nicolas Davout, duc d'Auerstaedt, prince d'Eckmühl — 48 ans : Maréchal d'Empire, ministre de la Guerre.

Joseph Fouché, duc d'Otrante — 60 ans : ministre de la Police, régicide sous la Révolution, il est un redoutable politicien capable de survivre à tous les régimes. On le dit animal à sang froid et pouvant s'adapter avec une rapidité remarquable à n'importe quelle situation. Son réseau d'indicateurs et son habileté à manœuvrer les gens en font un redoutable intrigant. Avec son éternel ennemi, Talleyrand, il est l'homme le plus influent de France et s'oppose régulièrement à l'Empereur. Fouché n'a pas de ligne politique claire, comme il l'a déjà montré plusieurs fois, il se cale toujours dans le sens du vent que produisent les vainqueurs, quitte à renier ouvertement ses anciens alliés.

Emmanuel, marquis de Grouchy — 50 ans : Maréchal d'Empire, sauveur de la bataille de Waterloo. Fidèle d'entre les fidèles.

Anne-Jean-Marie-René Savary, duc de Rovigo — 44 ans : Premier inspecteur de la Gendarmerie, ex-ministre de la Police. Éternel rival de Fouché, mais sans avoir son génie.

Charles Maurice de Talleyrand-Périgord, Prince de Bénévent — 65 ans : surnommé « le diable boiteux » à cause de son pied-bot, intrigant politique chevronné ayant survécu aux remous de la Révolution, ses relations avec les hommes les plus importants d'Europe, sa connaissance de la classe politique française et sa position de ministre des Affaires extérieures en fait l'un des hommes les plus forts du Nouvel Empire. Comme Fouché, il est un adversaire de Napoléon, mais son influence est telle que l'Empereur préfère supporter sa présence que de le savoir comploter dans son dos. En dehors de son goût pour le luxe, Talleyrand a toujours poursuivi un objectif clair : assurer la paix de la France... même si les chemins sont détournés.

LES FORCES POLITIQUES

LES ROYALISTES

Rejetés dans l'opposition par la fuite du roi en 1815, les royalistes comptent encore des membres très actifs dans la noblesse en exil et dans la bourgeoisie. Représentés dans les Chambres, ils tentent d'infléchir la politique de l'intérieur. Louis XVIII attend son heure en Angleterre et laisse ses agents agir sur le terrain et en particulier Monsieur, son frère cadet. L'Ouest de la France — Vendée, Bretagne, Anjou — est de nouveau soulevé et appelle au retour du Roi. Le Parlement coincé entre son apathie habituelle et un Napoléon réclamant plus de pouvoir, n'a pas encore pris de réelles mesures, ce qui a permis aux royalistes de s'installer. Des troupes se sont déjà rangées à leur côté et certaines puissances étrangères ne lésinent pas sur les fonds.

LES AUTORITAIRES

Dirigé par Napoléon, même s'il ne s'implique jamais directement, ce parti a pour but de restaurer l'Empire tel qu'il était en 1814, conquérant et autoritaire. L'option du coup d'état militaire est pour l'instant écartée, mais en situation de crise, elle pourrait bien revenir. Cette organisation est puissante surtout au sein de l'armée et dans la bureaucratie policière. De plus, elle est capable de

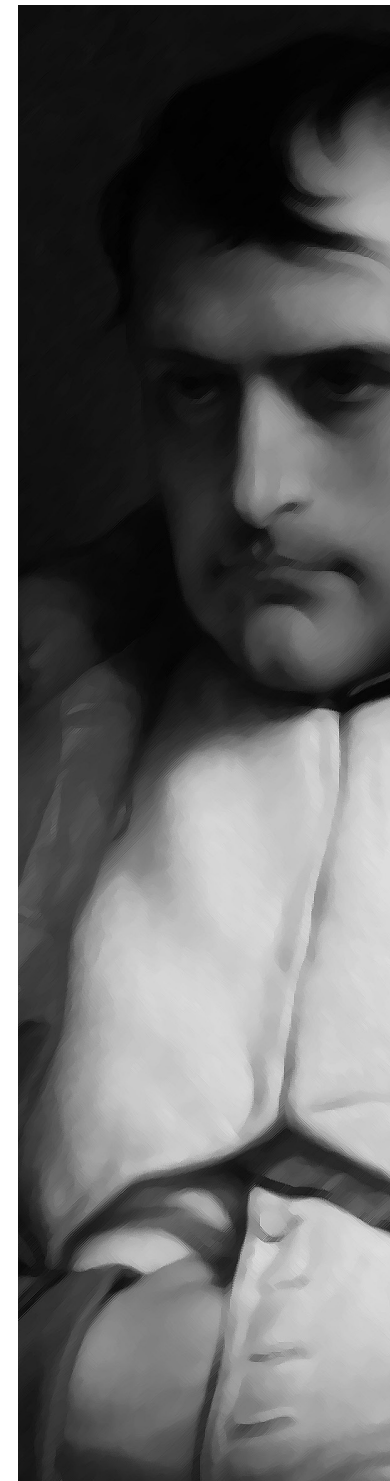
se mobiliser très vite et de fournir un soutien important n'importe où sur le territoire français.

LES LIBÉRAUX

Défendant la liberté individuelle par l'instauration de droits politiques, cette faction n'est pas homogène et se retrouve paralysée par les nombreuses dissensions au sein de ses membres. Bien que majoritaire dans les instances politiques, cette force risque de se faire de nouveau balayer par des adversaires enragés. Elle n'a pourtant pas dit son dernier mot et tous les coups politiques — chantage, pot-de-vin, diffamation, etc. — sont encore possibles pour faire plier le destin.

LES RÉVOLUTIONNAIRES

Les Jacobins disparus, les clubs dissous, les opposants traqués et envoyés au bagne pour la majorité, il n'en reste pas moins un esprit révolutionnaire que certains sont prêts à faire ressurgir. Des clubs ou des associations se sont formés pour tenter de raviver la flamme de la révolution et redonner au peuple ce qui lui a été volé. Les milieux ouvriers et les faubourgs de Paris restent les lieux privilégiés de ces mouvements. Selon eux, il serait temps de soulever de nouveau la populace pour faire fléchir le gouvernement et disparaître l'Empire.



La vie quotidienne

VIVRE ET MOURIR

Survivre à ses premières années est une véritable épreuve. Dans un premier temps, les mauvaises conditions d'hygiène, l'ignorance et l'incompétence des matrones peuvent transformer l'accouchement en un épisode sanglant et tragique pour la mère comme pour l'enfant. Toutefois, dans les plus grandes villes du Nouvel Empire, des médecins éclairés et mieux formés utilisent des techniques nouvelles afin de réduire les risques. Mais pour l'immense majorité des gens des campagnes, on naît encore à la maison, souvent à même le sol. Le baptême est reçu quelques semaines après la naissance, les parents craignant que l'enfant ne meure dans les premiers jours.

L'ÉTAT CIVIL

Sous le Nouvel Empire, les prénoms peuvent être classés en plusieurs catégories : les prénoms chrétiens traditionnels (Pierre, Paul, Jean, Marie, Anne), les prénoms inspirés par l'héritage révolutionnaire (Libre, Fraternité, Juste, Concorde) ou par le calendrier révolutionnaire (Floréal, Fructidor, Brumaire, Nivôse). Plus récemment sous l'Empire est apparue une mode romanesque (César, Agrippine, Brutus, Numa, Lucrèce, Scipion, Gracchus) et même égyptienne (Isis, Cléopâtre). Des anciens soldats et officiers de la Grande Armée donnent à leurs enfants des noms de maréchaux (Masséna, Kléber) ou de victoires (Iéna, Austerlitz, Arcole). Lors du baptême, les parents choisissent souvent plusieurs prénoms pris dans des registres différents, par exemple, Marianne-Iéna-Bénédictine pour la fille d'un officier d'Empire catholique.

Les noms de famille sont officiels depuis la Révolution : pour les gens du peuple et les paysans, ils proviennent du lieu d'habitation (Dupont, Dupré), ou d'un métier. Les membres de la noblesse portent accolés à leur nom, leur fief ancestral (même s'il a été confisqué) et leurs titres, par exemple, sire Armand Gaudebert de Beaumont, colonel des dragons.

Après avoir survécu à l'accouchement, les enfants sont souvent exposés aux fièvres et au sevrage prématuré. Dans les fermes, les nouveau-nés sont emmaillottés et accrochés au mur hors de portée des chiens et des cochons. La misère et le désespoir poussent des mères à abandonner leur enfant sur les marches des églises ou devant les hospices de charité. Il est d'usage de donner à un enfant trouvé comme nom et prénom, le lieu où il a été trouvé ainsi que le nom du saint correspondant au jour de sa découverte.

L'entrée dans l'âge adulte ne signifie pas pour autant la fin des risques. La France est encore exposée aux fièvres et épidémies. Les médecins des hôpitaux nomment ces fièvres dysenterie, variole, syphilis ou choléra. Ces dernières sont souvent mortelles. Les soins sont peu nombreux et dans les campagnes, les malades s'en remettent aux remèdes de bonne femme ou à la prière. Toutefois, les autorités impériales apportent des améliorations concernant la santé : les hôpitaux généraux forment mieux les médecins et les sages-femmes, les pharmaciens remplacent les charlatans et les premières inoculations de la vaccine de la variole sont à l'essai dans les villes. En dépit de l'attention de l'Empereur à ces problèmes, les progrès sont lents.

CITOYENS DE L'EMPIRE

La Révolution a bouleversé la société française en profondeur. D'anciennes positions sociales se sont effondrées, des familles ont été ruinées et de nouveaux groupes d'influence sont apparus.

Le clan Bonaparte, constitué de Napoléon, sa mère, ses quatre frères et ses trois sœurs, est l'un de ceux qui en a profité le plus. Issue de la petite noblesse corse, la famille s'est immiscée dans la politique européenne en s'attribuant des titres ronflants de noblesse : roi, reine, prince, etc. Avec l'exil sur l'île d'Elbe et le redécoupage de la France, son influence a subi un sérieux coup d'arrêt. Cependant, Napoléon, manœuvrant en douce, a de nouveau imposé sa parentèle dans le jeu européen : son frère Joseph est ambassadeur à Londres, Jérôme est toujours roi de Westphalie et sa sœur Caroline règne sur Naples.

À cela s'ajoute les hommes et femmes qui ont accompagné l'Empereur dans son ascension : militaires, politiciens, scientifiques, fonctionnaires, etc. Tous ont été promus à de hautes responsabilités, comme Murat, maréchal d'Empire et beau-frère de l'Empereur, devenu roi de Naples, ou Davout, ancien de la campagne d'Égypte et actuellement ministre de la guerre. Mais autant Napoléon récompense généreusement ses proches, autant il peut les déchoir sur un coup de sang. Que ce soit pour une histoire de maîtresse (Chaptal), d'incompatibilité de caractère (son frère Louis) ou de désertion (Berthier), nombreux

sont ceux poursuivis par la hargne de l'Empereur. Au mieux, cela se traduit par une retraite à l'écart de la vie politique, au pire, par l'exil ou la mort.

L'époque où la fortune des hommes de France se faisait uniquement par le bon vouloir de Napoléon est révolue. Les anciens compagnons de route de l'Empereur se font de plus en plus rares et une nouvelle génération prend petit à petit leur place. Mais là où la période révolutionnaire et le début de l'Empire privilégiaient des carrières forgées dans le sang et le tumulte, la société actuelle favorise plutôt les situations déjà établies. Le cas de Bernadotte, fils de procureur qui a gravi tous les échelons militaires pour finir sur le trône de Suède, fait maintenant partie de la légende.

Avec le rétablissement de l'ordre impérial, les vieilles habitudes sont revenues au galop et les classes dirigeantes ont vite bloqué les promotions sociales. L'abolition de la noblesse a permis l'apparition de nouvelles dynasties, non plus bâties sur le droit du sang, mais sur celui de l'argent. Grands propriétaires, barons d'industrie ou banquiers sont les nouveaux dirigeants de la France s'installant aux commandes de la politique et aux plus hauts postes de la fonction publique. L'ancienne noblesse n'a pas non plus complètement disparu et se reconvertit. Les grandes familles sont maintenant de riches rentiers et leur ascendant sur leurs anciens sujets leur ont permis de se faire élire maire ou député. La bataille entre nobles et parvenus est toujours d'actualité !

Toutes ces luttes d'influence sont cependant bien loin de la majorité des Français. Issus en grande partie de la société rurale, leurs préoccupations concernent plus leur survivance que les moyens pour gravir les échelons de la société ! Les conditions de vie dans les campagnes sont toujours précaires et évoluent lentement. L'éducation est très limitée et les gamins passent plus de temps à aider leurs parents au champ que chez l'instituteur ou le curé. Naître paysan n'offre pas beaucoup d'autres perspectives que mourir paysan ou sur un champ de bataille.

En ville, les artisans et propriétaires de boutiques sont un peu mieux logés et peuvent espérer vivre correctement, surtout s'ils pratiquent un métier hautement qualifié. Certains arrivent à monter une affaire florissante, se hissant petit à petit vers les sphères de la bourgeoisie. Les ouvriers et les salariés vivent par contre dans des conditions difficiles. Percevant un salaire de misère, la loi ne leur est guère favorable. Les patrons n'hésitent pas à les renvoyer ou à pratiquer des retenues de salaire pour n'importe quelle raison et cela en toute légalité. De plus, le pouvoir politique se méfie beaucoup d'eux et ils sont placés sous une étroite surveillance policière. L'interdiction de coalitions ouvrières ou les livrets d'ouvrier sont mis en place pour contrôler cette populace toujours prête à se révolter...

Conditions de vie et pratiques culturelle

	Paysan sans terre, ouvrier errant	Paysan, artisan, ouvrier qualifié	Petite bourgeoisie, riche paysan	Bourgeoisie urbaine, commerçant aisé	Noblesse d'empire, haut fonctionnaire
Logement	Masure, sous les ponts, dans les fossés	Chaumière rurale (une ou deux pièces), appartement dans les combles	Maison à un ou deux étages en pierre ou en bois	Grande maison de maître en pierre avec bureaux entrecroisés, résidence campagnarde	Hôtel particulier en ville, « fantaisie » à la campagne
Mobilier	Matelas de paille, banc	Lit (pour toute la famille), table, coffre, un ou deux bancs	Meubles utiles (armoires, tables chaises, coffres)	Meubles nombreux et confortables, décorations imitant la haute société	Meubles très nombreux très variés, articles de luxe (tableaux, collections)
Vêtements	Haillons rapiécés	Blouse, tablier, chemise en toile, pantalon, chapeau	Chemise et pantalon, chaussures, chapeau	Vêtements de bonne qualité mais forcément beaucoup d'ostentation.	Garde-robe pléthorique : Tissus luxueux (soies lyonnaise, cotons anglais, cuirs espagnols)
Alimentation	Pauvre (pain rassis, restes divers)	Limitée (pain, légumes, viande une à trois fois par semaine)	Variée	Variée, abondante seulement pour les grandes occasions	Très variée et abondante (viandes, gibiers, vins fins)
Moyens de déplacement	À pied (nu)	À pied	Une charrette ou un fiacre, un ou deux chevaux	Une voiture avec attelage et équipement, une ou deux montures supplémentaires	Plusieurs voitures attelées, nombreuses montures, équipement important
Loisirs et cultures	rien	Spectacles ambulants ou de cabaret, conteurs et amuseurs publics	Théâtre, spectacles ambulants ou de cabaret, lecture des journaux	Théâtre, opéra, spectacles de cabaret, promenades, salons littéraires, sociétés savantes	Théâtre, opéra, ballet, chasse à courre, salons littéraires, clubs, confréries, cercles occultes

VOYAGER

Voyager à travers le Nouvel Empire n'est pas une entreprise anodine. Les trajets sont longs, les itinéraires sinueux et les dangers nombreux. Les plus riches voyagent en calèche ou en carrosse, mais la majorité se déplace à pied, faisant preuve d'une endurance exceptionnelle. Les soldats parviennent à faire plus de 40 km par jour à marche forcée et un bon marcheur parcourt entre 25 et 30 km en une journée.

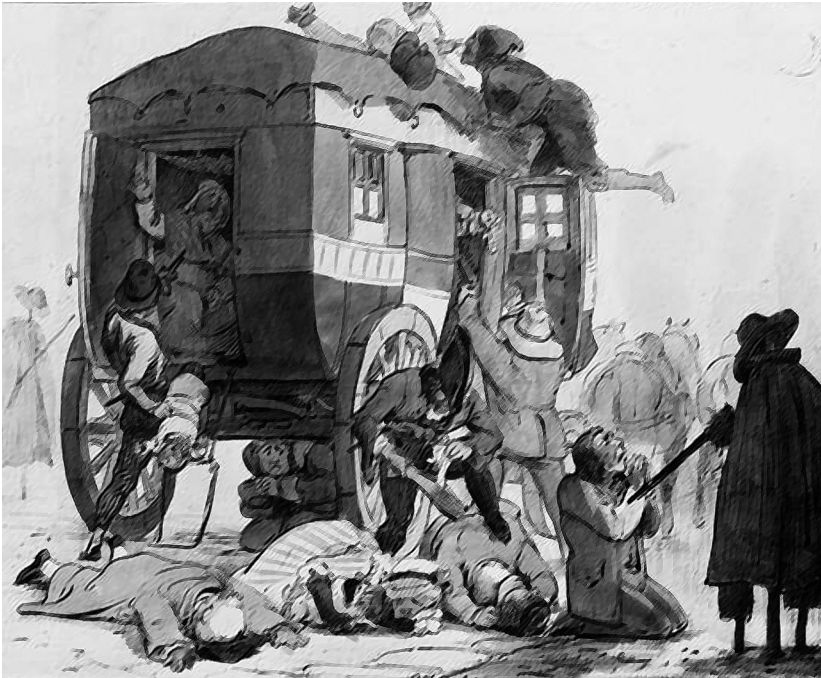
Sur les grandes routes circulent désormais de nombreuses malles-poste tirées par des chevaux, chargées de courriers et de voyageurs. Le nombre de places est limité à une dizaine de personnes. Voyager dans la cabine revient plus cher qu'une place sur le toit, exposé aux intempéries et aux branches basses. Les dessertes sont assurées pour toutes les grandes villes de l'Empire, même en temps de troubles. Dans tous les cas, le voyage est extrêmement inconfortable. La promiscuité et les cahots ne permettent ni de lire ni de dormir. Cependant, les rencontres peuvent être enrichissantes et les discussions passionnées, ce qui permet d'oublier quelque peu les inconvénients du voyage. Les trajets restent assez longs : une malle-poste parcourt en moyenne entre 75 et 100 km par jour et des arrêts fréquents sont nécessaires pour reposer les chevaux et les voyageurs.

Étant donné les inconvénients du voyage, nombreux sont ceux qui préfèrent se déplacer à bord de péniches ou de bateau halés par des chevaux — les coches d'eau — remontant le cours des rivières et des fleuves de l'empire. Ce moyen de transport reste lent, mais est plus reposant et discret — parfait pour les contrebandiers, les comploteurs et les amoureux fugitifs.

FOCUS

LES DURÉES DES VOYAGES

Itinéraire depuis Paris	Malle poste	À pied	Ventre à terre
Lille, Bruxelles, Metz	3 jours	7-8 jours	1 jour
Lyon	5 jours	12 jours	2 jours
Strasbourg, Mayence	6 jours	15 jours	2 jours
Rouen, Chartres	18 heures	2-3 jours	10 heures
Nantes, Liège	5 jours	15 jours	1,5 jours
Toulouse	8 jours	25 jours	3 jours
Bordeaux	6 jours	20 jours	2 jours
Marseille	8 jours	27 jours	2,5 jours



De nouveaux engins de locomotion font aussi leur apparition, mais restent rares, chers et peu fiables : des diligences fonctionnant avec une machine à vapeur et des bateaux avec des roues à aubes. Quant aux Britanniques, ils font rouler sur des rails de bois une machine à vapeur montée sur roues, mais c'est une invention bien gardée...

S'INFORMER

Les informations circulent peu, lentement et mal, en dépit de progrès comme le télégraphe de Chappe. En campagne, les nouvelles se transmettent par le bouche-à-oreille, en commençant d'abord par les notables et les voyageurs (colporteurs notamment). Elles sont ensuite répétées et le plus souvent déformées au cabaret ou lors des veillées.

La lecture des journaux se fait très rarement en solitaire. On préfère se réunir dans les lieux animés — cabarets, cafés, auberges, clubs ou salons — pour se les faire lire et débattre des dernières nouvelles. Loin d'être des havres de paix propices à la lecture, ce sont surtout des endroits d'échanges où l'on parle de politique, des affaires, mais aussi d'art et de culture.

Depuis 1815, la presse connaît de nouveau une certaine liberté bien que toujours sous étroite surveillance. Le Moniteur universel, le Bulletin de la Grande

Armée et quelques autres titres sont autorisés à paraître, mais sont peu lus. On leur préfère le Journal des débats ou le Constitutionnel qui défendent les libertés acquises en 1815 et affichent des opinions libérales.

Bien que le pouvoir surveille assidûment les publications, l'Empereur a adouci la répression et compris l'intérêt qu'il y a à paraître plus libéral, à mieux informer l'opinion et à instrumentaliser les rivalités existantes entre les différents journaux...

LE TÉLÉGRAPHE DE CHAPPE

Depuis 1793, une nouvelle invention permet d'envoyer des messages beaucoup plus rapidement que par n'importe quel autre moyen connu : le télégraphe des frères Chappe. Son principe repose sur la transmission de signaux codés et visuels via un réseau de tours espacées d'une dizaine de kilomètres. En 1818, toutes les grandes agglomérations de l'empire sont reliées à Paris, ce qui permet d'échanger très rapidement une information sur de grandes distances : quand le ciel est dégagé, une dépêche de 100 signaux met une heure quinze pour parvenir de Calais à Paris.

L'ARMÉE

La Grande Armée qui comptait 700 000 hommes en 1813 est officiellement démantelée depuis 1815, mais reste bien présente dans l'esprit des Français. Le service militaire obligatoire, la conscription, a été aboli dès 1815 au grand soulagement des citoyens. Une centaine de régiments a ainsi été supprimée. Ceux encore en activité sont composés uniquement de volontaires et seule la Garde impériale a dans ses rangs des étrangers (surtout des Polonais).

La suppression de ces régiments ne va pas sans poser de problèmes pour les soldats qui ont vécu pendant trente ans dans un état presque permanent de guerre. Inactifs et réduits à la misère s'ils n'ont pas de fortune personnelle, ils se retrouvent dans les cafés et évoquent leurs souvenirs, ruminant leur rancœur contre le gouvernement et se querellant avec les royalistes.

La carrière militaire n'en reste pas moins un moyen efficace de promotion sociale. Le prestige attaché à l'uniforme est toujours d'actualité et séduit encore beaucoup de jeunes hommes. Actuellement, l'armée intervient principalement en dehors du territoire français, soit dans les colonies, soit en renfort de troupes alliées. La marine, ne s'étant toujours pas remise des défaites suc-

DUEL

Très répandu dans l'armée au début du XIX^{ème} siècle, le duel est un combat entre deux adversaires, dont l'un s'estime offensé par l'autre et exige réparation par les armes. De nombreuses règles régissent le déroulement d'un duel. L'offensé choisit deux témoins qu'il envoie à son offenseur qui, à son tour, les met en rapport avec deux de ses amis. Ils déterminent conjointement si le préjudice doit être réparé par les armes ou par un simple arrangement. Si le choix se fixe sur un duel, ils définissent les modalités du combat. Si l'offense est estimée légère, le duel est au premier sang, c'est-à-dire qu'il s'arrête à la première blessure. Par contre, si cela lse justifie, le duel peut être à mort.

Le jour fixé, les adversaires se retrouvent en présence des témoins. L'offensé a le choix des armes : fleuret, pistolet et parfois sabre. Les armes sont fournies et tirées au sort entre les adversaires. Pour un duel au pistolet, les témoins placent les duellistes en respectant l'égalité des chances. Une trentaine de pas assure presque qu'ils ne se toucheront pas, alors qu'à quinze, c'est la boucherie assurée. Le combat commence sur ordre et ne cesse qu'en fonction des modalités définies.

cessives contre les Anglais, peine à se reconstituer et les nouvelles recrues sont accueillies à bras ouvert.

L'arme de base des troupes françaises est le fusil d'infanterie modèle de 1777 corrigé. Originellement inférieur à la plupart des fusils européens, il a connu depuis quelques modifications qui lui permettent de rivaliser avec ses pareils. Il est relativement précis jusqu'à 250 m mais est lent à charger. Il ne peut pas tirer plus de deux balles par minute. La balle est enfermée avec sa charge de poudre dans une cartouche en papier et la mise à feu se fait à l'aide d'un silex. Cependant, il connaît beaucoup de ratés (un coup sur quinze en moyenne) et plus par temps humide. En réalité, le fantassin compte plus sur sa baïonnette de 38 centimètres ou sur son petit sabre court, le célèbre briquet.

UN PEU DE VOCABULAIRE MILITAIRE

L'armée est constituée de trois armes :

- ◇ L'infanterie qui compte le plus grand nombre d'hommes et a pour rôle de marcher, combattre et occuper le terrain.

- ◊ La cavalerie qui est surtout utilisée pour effectuer les mouvements stratégiques et décisifs pendant les batailles.
- ◊ L'artillerie qui a été particulièrement développée par Napoléon et qui a pour rôle de pilonner les lignes ennemies avant la confrontation, mais aussi d'organiser les aspects logistiques.

Chaque arme a ses propres unités tactiques avec des rôles bien définis. Le plus gros du corps d'infanterie est composé de l'infanterie de ligne. Les hommes y sont incorporés comme fusiliers et ceux qui savent faire preuve de capacités exceptionnelles sont promus grenadiers et forment des compagnies d'élites.

L'infanterie légère est composée d'un plus grand nombre d'unités avec des spécialités très variées. Par exemple, les voltigeurs agissent en avant des bataillons pour harceler l'ennemi. Ils tirent leur nom de leur entraînement à sauter en croupe des cavaliers pour être portés en première ligne plus rapidement. On y trouve aussi des éclaireurs ou des flanqueurs qui ont pour but de protéger les flancs de l'armée.

La cavalerie a aussi ses unités spécialisées et se partage entre la cavalerie légère et la lourde, auxquelles il faut ajouter les dragons qui combattent à pied et à cheval. La cavalerie légère a pour principale fonction de repérer le terrain et de protéger l'armée en marchant en avant et sur le flanc des colonnes. On y trouve entre autres : les hussards dont les charges aux sabres sont redoutées ; les chasseurs qui partent en reconnaissance et sont entraînés pour tendre des embuscades ; et les lanciers qui sont terriblement efficaces avec leur pique de plus de deux mètres.

La cavalerie lourde — ou grosse cavalerie — est l'arme de choc et est lancée contre l'ennemi une fois une percée effectuée par l'infanterie. Ces troupes sont lourdement équipées en particulier par des cuirasses et des casques. On distingue les cuirassiers armés d'un sabre droit, de deux pistolets et d'un mousqueton à baïonnette, des carabiniers qui possèdent en plus de leur fusil court — la carabine —, deux pistolets et un sabre de cavalerie lourde.

L'artillerie est organisée autour de la standardisation des pièces, comme les affûts, les roues, etc. L'artillerie à cheval, plus mobile et donc plus efficace, a aussi rendu de grands services pendant les campagnes du premier empire. L'artillerie comporte également des pontonniers qui transportent des bateaux et l'attirail nécessaire pour bâtir des ponts provisoires.

LES ARMES

Baïonnette : ressemblant à une dague d'une quarantaine de centimètres, la baïonnette peut aussi bien être employée comme une arme de poing que fixée au canon d'un fusil.

Canne-épée : cette fine épée dissimulée dans une canne permet de se promener armé discrètement et de surprendre ses adversaires.

Cuirasse : pièce de métal collée au corps, la cuirasse est essentiellement employée par les troupes montées.

Épée de société : la majorité des officiers ne se départent pas de leur arme en société et conservent en général une épée personnalisée moins encombrante qu'un sabre.

Épée de duel : les épées de duel sont des armes plus robustes et plus sobres que les épées de société, elles sont principalement utilisées pour laver son honneur.

Fusil : d'une précision supérieure au mousquet (200-250 m), il est cependant plus long à charger et pèse presque 5 kg.

Lance : redoutable arme de 2,75 mètres de long, la lance apparaît dans la cavalerie avec les Polonais en 1811. Elle est d'une efficacité impressionnante.

Mousquet : long de 1,10 m, ce fusil équipe les troupes de la Grande armée, il a une portée réduite et une faible précision (150 m). Il a cependant l'avantage de pouvoir se recharger assez vite.

Mousqueton : ce fusil est utilisé par la cavalerie pour faire le coup de feu. Un anneau coulissant sur un baudrier permet au soldat de tirer sans le décrocher.

Pistolet d'arçon : d'une facture révolutionnaire avec son chien en laiton, ce type de pistolet d'une trentaine de centimètres est couramment employé par la cavalerie. Certains modèles sont à canon rayé, ce qui permet une plus grande précision. Principalement utilisé à portée courte, voire à bout portant (à brûle-pourpoint), c'est une arme redoutable au corps à corps.

Pistolet de poche : petit pistolet pouvant tenir dans une poche, il est peu précis et a une portée très courte.

Sabre d'abordage : avec une garde englobante, ce sabre équipe tous les matelots de la marine française.

Sabre de hussard : résistant et maniable, il inspire quasiment toutes les réalisations françaises de sabres. C'est l'arme de prédilection des troupes montées du Nouvel Empire. Chaque corps d'armée a son propre style de sabre.

Les sciences

La science traverse une véritable révolution depuis un demi-siècle. Ses fondements sont rebâtis et de nouvelles découvertes apparaissent régulièrement. La pile, le stéthoscope, la bicyclette, la montgolfière, le télégraphe optique, la machine à vapeur, l'éclairage au gaz, le métier à tisser automatique, la vaccination antivariolique et tant d'autres inventions sont maintenant connues du quidam moyen et commencent à apparaître dans la vie quotidienne. Ces changements impriment leur marque dans les esprits et les démons sont chassés pour être remplacés par une lecture du monde fondée sur la connaissance expérimentale et objective.

Mais, en dehors des sciences classiques, d'autres théories moins orthodoxes font leur apparition en particulier le magnétisme et le galvanisme. Cependant, elles portent leur lot de mystères et d'étrangetés : des morts sont ramenés à la vie, des magnétiseurs sont capables de contrôler l'esprit des gens et des automates sont indiscernables d'un véritable humain.

LE MAGNÉTISME

Vulgarisé par Franz Anton Mesmer, médecin allemand (1734-1815), le magnétisme, ou mesmérisme, suppose qu'un fluide qui contrôle les humeurs et l'esprit circule à travers le corps. Une mauvaise répartition de ce fluide conduit à un déséquilibre et donc à la maladie, voire à la folie. En le drainant, un magnétiseur peut soulager des douleurs, soigner une maladie, calmer une personne mais aussi obtenir des effets proches de l'hypnose.

Le mesmérisme est une science peu formelle, les techniques varient énormément d'un magnétiseur à un autre. Les traitements pratiqués consistent généralement à appliquer les mains ou des matériaux particuliers sur le corps. À cela s'ajoutent généralement des paroles pour provoquer la détente et un état hypnotique.

HISTORIQUE : Insensibilité

Un sujet soigné par cette technique mesmériste ne ressent plus de douleur. Suite à un TEST de MESMÉRISME (R), le patient peut ignorer autant de fois une PÉNALITÉ due à une blessure que le nombre de succès.

Coût : 2 points de VIGUEUR

HISTORIQUE : Calmé

Le patient est apaisé et regagne autant de point d'une RÉSERVE que le nombre de succès sur un TEST de MESMÉRISME (R).

Coût : 2 points de RAISON.

HISTORIQUE : Conditionnement

Cette pratique oblige le sujet à agir d'une certaine manière dans une situation précise. Par exemple, à poignarder la personne la plus proche dès que quelqu'un claquera des doigts par trois fois. Un TEST EN OPPOSITION entre MESMÉRISME (R) et RÉSISTER (R) peut être effectué par la victime quand elle doit agir.

Coût : 3 points de RAISON.

LE GALVANISME

En 1791, suite à des expériences sur des cuisses de grenouilles, Luigi Galvani, professeur d'anatomie de l'université de Bologne, expose une théorie postulant l'existence de l'électricité animale. Ce fluide électrique serait à la source de toute vie. Après la mort de Galvani, ces théories furent complètement abandonnées. Elles connurent un regain d'intérêt avec les travaux du docteur Frankenstein publiés en 1812 par son fils — le père ayant disparu dans le grand Nord.

Bien que le lien entre l'électricité physique et l'électricité animale soit très fort, elles ont des propriétés très différentes. L'énergie galvanique agit comme un véritable dopant sur un être humain et lui permet de réaliser des performances exceptionnelles.

HISTORIQUE : Le générateur de Galvani

Ce générateur, capable de produire de l'électricité animale, est nécessaire pour faire fonctionner la majorité des machines galvaniques.

C'est une espèce de grand bocal rempli d'un liquide dans lequel flottent des matières biologiques. Deux fils en sortent par lesquels l'électricité est récupérée. Il faut bien sûr changer le liquide régulièrement ainsi que les matériaux.

Le générateur peut être nécessaire pour alimenter les autres machines galvaniques.

HISTORIQUE : L'accumulateur de Galvani

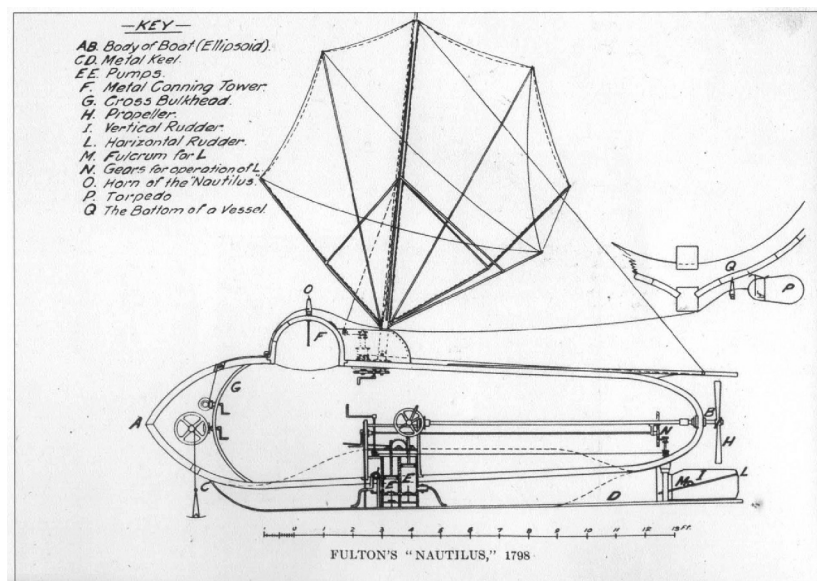
Cette invention permet de stocker une petite quantité d'électricité animale et de la transporter. L'accumulateur se présente sous la forme d'une matière animale palpitante et dégage une odeur très désagréable. Il se recharge à l'aide d'un générateur ou en le branchant directement sur une personne. L'accumulateur peut ensuite être utilisé à la place de la RÉSERVE de VIGUEUR. Un accumulateur a une charge maximale de 3 points.

Coût : 3 points de RAISON ou de VIGUEUR pour le charger avec 3 points. Il perd un 1 point par jour.

HISTORIQUE : La Planche de Frankenstein

Cette énorme installation prend la forme d'une table sur laquelle se branche un nombre incalculable de fils et de tubes en tout genre. La planche de Frankenstein permet de réveiller les morts. Sur un TEST de GALVANISME (R), le savant est capable de réanimer un homme que la vie a déserté s'il obtient autant de succès que le nombre d'heures écoulées depuis son décès. Le patient se réveille alors dans l'état GRAVEMENT ATTEINT (5). Sur un échec, il se peut que le mort se relève et présente un comportement violent.

Coût : 3 points de RAISON.



Paris

Paris est sans conteste la ville la plus magnifique et la plus importante du monde. Ses idées et son style influencent toute l'Europe, le Nouveau Monde et les colonies, que ce soit en matière de politique, d'art, de mode ou de gastronomie. Paris est la nouvelle capitale du monde — un Anglais ne serait certainement pas d'accord, mais ces mangeurs d'agneau bouilli sont de toute façon d'irréductibles jaloux.

Ce statut est renforcé par d'ambitieux projets d'urbanisme et d'architecture qui réinventent les idéaux classiques d'harmonie et de précision et font de la ville le nouveau canon de l'ordre et de la beauté : arcades, passages couverts, façades grises et planes des immeubles d'habitation, squares élégants, ornements délicats des fontaines, pavés, réverbères, ponts, et parfois, étranges jardins secrets...

LA VILLE MÉDIÉVALE

Paris ressemble encore beaucoup à une ville médiévale même si des changements apparaissent rapidement. Comme toutes les autres villes de l'Empire, elle conserve des fortifications surmontées de pièces d'artillerie de siège lui permettant de résister en cas d'invasion. À l'extérieur des murailles s'étendent les faubourgs qui sont peuplés d'ouvriers et d'artisans pauvres.

La fumée perpétuelle qui s'élève de ses cheminées la couvre d'un nuage. C'est la transpiration de la ville qui dissimule le sommet des clochers. Elle est coupée en deux par la Seine : un aimant puissant qui invite à la baignade, à la séduction et aussi, quelques fois, au suicide. Le quartier le plus mal famé est celui de la Cité. Là, l'odeur de cadavres et de viande pourrie empest les rues.

Un demi-million de personnes continuent à vivre dans des quartiers vétustes. La majeure partie de la population s'entasse dans des logements exigus, dépourvus d'hygiène et de chauffage. Les rues sont souvent tortueuses, mal éclairées en raison des encorbellements et très peu sûres dès la nuit tombée. Continuellement tapissées par une boue épaisse, noire et gluante, elles ne sont pas toutes pavées, loin s'en faut. En l'absence du tout-à-l'égout dans tous les quartiers, la chaussée sert de déversoir pour les fonds de marmite et les pots d'aisance.



UNE VILLE EN PLEIN CHANGEMENT

Toutefois, l'Empereur fait apporter régulièrement des améliorations à la voirie. De grandes avenues sont en cours d'aménagement comme les Champs-Élysées et la rue de Rivoli. Les ponts Saint-Louis, des Arts, d'Austerlitz et d'Iéna ont été nouvellement construits. Les canaux de l'Ourcq et Saint Martin viennent d'être creusés.

L'éclairage des rues est rénové. Les chandelles des quelque cinq mille lanternes qui éclairent Paris sont peu à peu remplacées par des lampes à huile ou des réverbères au gaz. Une première usine de production de gaz est construite à côté du parc du Luxembourg avec des réserves creusées dans le sous-sol.

En bordure de la ville, les cimetières de Montparnasse, Montmartre et du Père-Lachaise sont aménagés. Le sous-sol est consolidé pour éviter les affaissements qui se produisent régulièrement et engloutissent parfois des maisons entières avec leurs habitants. On termine d'aménager les catacombes de Paris, gigantesque nécropole qui s'étend sous presque un quart de la capitale, ville silencieuse et muette, reflet morbide de celle qui s'agite en surface.

SE DÉPLACER DANS PARIS

Il est très difficile de se retrouver dans Paris en l'absence d'un système de numérotation efficace pour les bâtiments. Des plaques commencent à apparaître, portant le nom des rues et des numéros sur les entrées d'immeubles, mais cela n'est pas encore généralisé.

Dans une même rue, un hôtel particulier peut côtoyer une boutique d'un modeste artisan ou les entrepôts d'un marchand de vin. Toutefois, il existe à Paris une spécialisation des quartiers : la Bastille est le quartier des artisans, Bercy celui des marins et des marchands, le quartier latin celui des étudiants, Saint Martin des artisans, et les Champs-Élysées celui des aristocrates.

Les rues sont sans cesse encombrées par une foule hétéroclite à travers laquelle les fiacres ont du mal à se frayer un chemin. Tout le monde traverse n'importe où et n'importe comment, en dépit des efforts d'un corps de police impériale spécialement dédié à sécuriser les rues et qui n'hésite à appliquer des coups de baguette sur les contrevenants. Paris, plus que toutes villes, bruisse de mille cris : appels des boutiquiers et des commerçants, conversations, apostrophes, boniments, proclamations annoncées par les crieurs publics et discours enflammés de quelques démagogues.

LA CAPITALE IMPÉRIALE

Napoléon change surtout l'architecture parisienne en élevant à sa gloire et à celle de ses armées des monuments inspirés par l'Antiquité. Ainsi, la façade du Louvre a été ravalée pour y apposer le « N » impérial. Les maisons de la place du Carrousel ont été rasées et remplacées par un petit arc de triomphe alors qu'un second arc, de dimension colossale, est presque fini en haut des Champs-Élysées.

Les célébrations des victoires militaires se matérialisent aussi par une immense colonne place Vendôme, coulée avec les canons ennemis pris à Austerlitz. De même, l'église de la Madeleine est transformée en temple de la Gloire et le Panthéon est achevé depuis 1812 pour recevoir les cercueils des grands hommes de la patrie.

D'autres projets plus farfelus sont en cours, comme la construction d'une énorme fontaine en forme d'éléphant de 15 m de haut à l'emplacement de la Bastille. Pour l'instant, seule une maquette de plâtre en taille réelle trône dans un coin de la Place.

SE LOGER

Sans moyen, se loger à Paris est une gageure. La majorité des habitants s'entasse dans les immeubles. Les étages sont le reflet de la position sociale : au rez-de-chaussée les commerces, au premier les appartements de qualité, et au-dessus les plus modestes jusqu'aux combles mansardées pour les étudiants ou les artistes. En général, un logement pour une famille est composé d'une ou deux pièces avec quelques alcôves et cabinets sans fenêtres.

Avec plus de moyens, il est possible de trouver une place dans les immeubles collectifs qui offrent plus d'espace et d'aisance. La disposition sociale selon les étages est toujours de vigueur et les appartements les plus élevés sont généralement modestes. Certains vont jusqu'à mettre un rideau pour séparer la pièce principale afin d'avoir une partie honorable pour recevoir. Les appartements suivent souvent la disposition des hôtels particuliers avec les pièces disposées en enfilades : antichambre, salon, salle à manger, chambre à coucher.

Les plus riches réaménagent, dans un style d'inspiration antique, les hôtels particuliers confisqués ou rachetés à l'ancienne aristocratie. Ils suivent en général le même schéma : la porte cochère cache une large cour entourée d'écuries et de remises pour les voitures. Le perron est orné de colonnes et donne accès à l'entrée principale où un imposant escalier circulaire dessert les étages.



Tombé en disgrâce en 1810, Fouché est démis de son poste, mais il a su s'imposer de nouveau à Napoléon lors de son retour de l'île d'Elbe. Depuis, la police impériale a officiellement pris un visage plus humain. La répression ouverte que réclamait l'état de guerre est révolue et l'omniscient Cabinet Noir qui faisait régner la terreur a été dissout. À la place, s'installe une police plus proche du peuple qui aborde des concepts comme la prévention et la réinsertion. Vidocq, l'efficace chef de la Sûreté, dont le rôle est de s'infiltrer dans les milieux criminels pour les espionner, milite pour une réforme du milieu carcéral et pour l'abolition de la peine de mort. Sa personnalité populaire contribue fortement à redorer l'image de la police.

En plus de tous ces corps, il faut aussi compter avec la Gendarmerie Nationale, la Police Militaire chargée de l'espionnage extérieur et quelques polices mineures qui n'ont pas encore disparu comme la Petite Police qui rapporte à Napoléon la température des rues de Paris ou la Police des Tuileries, contrôlée par Talleyrand.

LES LIEUX DE PARIS

Voici quelques lieux indispensables à connaître dans la capitale.

LES CENTRES DU POUVOIR

Le **château des Tuileries (1)** est la résidence officielle de l'Empereur et le lieu de vie de la cour et des cérémonies officielles. Le palais est un lieu de prestige qui sert à impressionner les foules : d'immenses salles de spectacle sont aménagées, des dorures éclatantes ornent les couloirs et des tableaux retraçant les moments glorieux de l'Empire sont accrochés. C'est ici que se prennent les décisions officielles, mais en vieillissant, Napoléon préfère le calme des résidences de Saint-Cloud, de Fontainebleau et surtout de la Malmaison. Les Tuileries restent le lieu des intrigues et tout courtisan doit y avoir ses entrées pour récolter les dernières nouvelles et être capable d'influer sur les destins politiques.

La **Chambre des représentants (2)** (Palais Bourbon) et le **Palais du Luxembourg (3)** (Sénat) sont les lieux où siègent les élus et où se jouent toutes les réformes.

Le Préfet de la Seine loge directement à l'**Hôtel de Ville (4)** alors que le siège du Préfet de police se situe rue de Jérusalem.



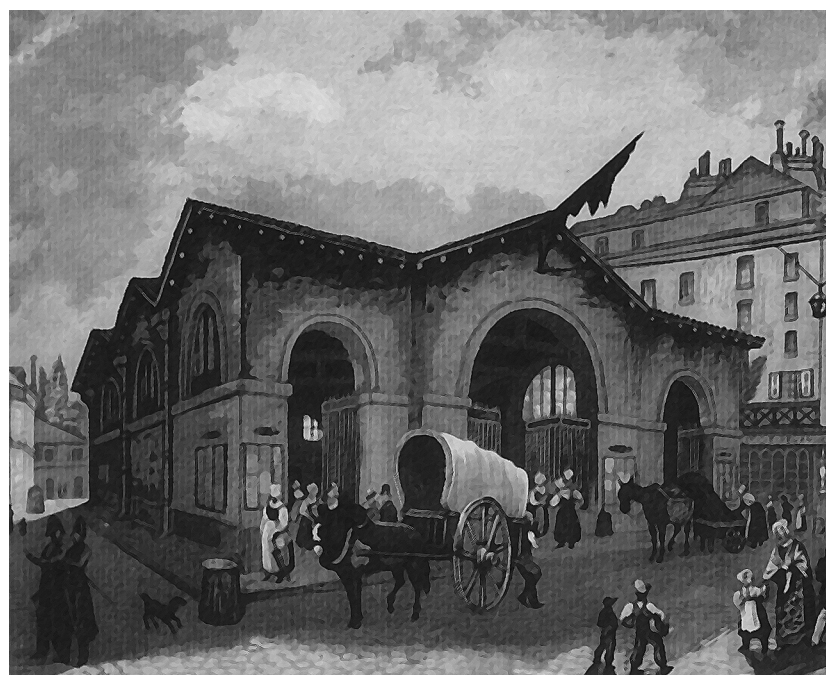
Le siège du gouverneur militaire se situe **place Vendôme (5)**. La fonction du gouverneur consiste plus à surveiller la population remuante et contestataire de Paris que de la protéger contre d'éventuels ennemis extérieurs.

LES DIFFÉRENTS QUARTIERS

Les **Champs Elysées (6)** sont un nouveau quartier aux allures champêtres, devenu le territoire des grandes résidences avec parcs, bois et promenades. C'est un lieu très prisé par les anciennes et nouvelles fortunes, ainsi que par les promeneurs qui apprécient le calme et les nombreux cafés, restaurants et cercles de jeux.

Les **quartiers de Saint-Honoré (7)** et de **Saint-Germain (8)** restent le domaine des grandes et des anciennes fortunes de l'aristocratie et parfois de quelques nobles d'empire. Les nouvelles fortunes de la grande bourgeoisie préfèrent le quartier de la rue Mont-Blanc (chaussée d'Antin). Mais tous ces privilégiés fréquentent les mêmes boutiques de luxe des rues de Richelieu et de Vivienne.

L'axe menant du **boulevard du Temple à la place de la Concorde (9)** est un espace grouillant d'activités de jour comme de nuit : marchés, commerces de toutes sortes, foires, halles, kermesses mais également théâtres et spectacles.



Le quartier de la **porte St Martin (10)** est un quartier plus tranquille et résidentiel ; on peut y trouver des meublés à louer ou des pensions bien tenues pour des prix très modiques.

Le **faubourg Saint-Antoine (11)** et le **faubourg Saint-Marcel (12)** sont des quartiers peuplés d'artisans et d'ouvriers très nombreux, principalement dans les secteurs du textile, de l'ameublement, de la petite-métallurgie. On y trouve de grandes manufactures (arsenal, verrerie...). Ces quartiers populaires sont la plupart du temps assez calmes, mais les autorités veillent pour éviter qu'ils ne s'enflamment en cas de disette ou de montée du chômage.

Le **quartier latin (13)** est le quartier de l'Université et des étudiants.

Les **quartiers de Vaugirard (14)** et la « **petite Pologne** » (15) sont des faubourgs très peuplés et miséreux qui ont la réputation d'être de véritables coupe-gorge de jour comme de nuit.

Montmartre (16) est un village périphérique connu pour ses collines surmontées de moulins, ses clos de vignes et ses champs à moutons.

LES LIEUX CENTRAUX

Le **Palais Royal (17)** reste un endroit incontournable pour tous les Parisiens : le jour, c'est un lieu de promenade avec ses cafés sous les arbres et ses spectacles en plein air. Le soir, sous les colonnades, de nombreux restaurants accueillent les affamés qui peuvent ensuite rencontrer les « jeunes filles du Palais Royal » qui sont toutes à marier comme le dit la chanson... Passé minuit, les belles disparaissent pour laisser place aux tripots. Les enseignes de feu s'allument, attirant les joueurs aux yeux enfiévrés.

Le **Champ de Mars (18)**, situé dans un quartier calme, a pourtant l'aspect d'un chantier permanent. L'Empereur a le projet d'en faire un nouveau centre administratif, mais l'argent manque et les bâtiments ne s'élèvent pas plus haut que les fondations. Régulièrement, le Champ de Mars accueille de grandes courses de chevaux.

Les **Halles des Innocents (19)**, au **vin (20)** et des **Blancs-Manteaux (21)** sont les centres névralgiques pour l'approvisionnement en denrées de la population parisienne. Le pouvoir impérial fait tout ce qu'il peut pour que les Parisiens se nourrissent à leur faim, craignant des révoltes. Chaque matin, le quartier des Halles se transforme en un gigantesque marché dont la place des Innocents est un des lieux les plus animés. Les « petits métiers » viennent y chercher le client : marchands de coco, d'encre, chanteurs ambulants, maraîchers, porteurs

d'eau, décrotteurs, limonadiers, écrivains publics... Un marché aux fleurs s'installe sur le quai de la Cité. Chaque samedi, dès l'aube, une longue procession de charrettes y amène des plantes et des fleurs dans des vases remplis de terre de bruyère.

HÔPITAUX ET HOSPICES

La **Charité (22)**, un hôpital dédié aux grandes opérations chirurgicales, est ouvert à tous. Il est possible d'y croiser Alexis Boyer, premier chirurgien de l'Empereur et chirurgien en chef de l'hôpital. Les conditions des opérations chirurgicales restent encore sommaires et il n'est pas rare qu'on y préfère l'amputation à tout autre traitement...

Les **Hospices de Bicêtre (23)** et de **la Salpêtrière (24)** accueillent les démunis, les vieillards, les infirmes et les aveugles. Quelques fous y sont aussi « traités ». Les moins dangereux peuvent circuler librement, bien que souvent nus, alors que ceux pouvant être violents sont enchaînés. Bicêtre était aussi le centre de détention provisoire des condamnés au bagne et le marchepied de l'échafaud. Pour entrer dans la prison, il faut d'abord traverser l'hospice sur la porte duquel était inscrit : « Hospice de la vieillesse ». Pourtant, bien peu ont le temps de vieillir...

L'**hôpital Saint-Louis (25)** se fait une spécialité des maladies chroniques ou contagieuses comme la gale, la lèpre, la peste, etc. Pour les maladies vénériennes, il faut aller à l'hôpital du faubourg Saint-Jacques fondé par l'abbé Cochin, ou à l'Hospice des capucins pour les prostituées.

La **morgue (26)**, récemment installée quai du Marché-Neuf, est ouverte à tout le monde pour permettre de reconnaître les morts. C'est aussi un lieu de promenade. On peut y croiser un galant avec sa maîtresse venus voir le cadavre d'un terrible criminel, ou un père de famille promenant ses enfants pour leur édification morale.

LES ESPACES VERTS

Les **jardins du Luxembourg (27)** et des **Tuileries (28)** sont les lieux de promenade préférés des Parisiens. Les parterres de gazon, les massifs de résédas, les orangers en pot, les contre-allées ombragées offrent un espace de détente particulièrement fréquenté du matin au soir. Des acteurs y répètent leur rôle et les dames s'y asseoient négligemment un livre à la main. Les bonnes y surveillent des enfants qui courent en tous sens, criant et poussant avec un bâton de petits cerceaux munis de grelots. Les rentiers de la rue de Lille, les vétérans

pensionnés s'y rassemblent pour y commenter l'actualité en prisant du tabac. Pour un sou, on peut y louer une chaise et lire tranquillement son journal à l'ombre des charmilles.

Le **Jardin des Plantes (29)** regroupe le muséum d'Histoire Naturelle, le parc et surtout la ménagerie. Derrière des barrières de bois, les Parisiens se pressent pour admirer les plus célèbres pensionnaires : Marc et Constantine, un couple de lions de Tunisie, et leurs trois lionceaux : Marengo, Fleurus et Jemmapes.

SE DIVERTIR POUR LES BOURGEOIS

L'**Opéra de Paris (30)**, ou autrement nommé l'Académie de musique, offre de nombreux spectacles. Le public est toujours présent pour découvrir des nouveautés et soutenir les vedettes, n'hésitant pas à les encourager pendant le spectacle.

Le **bain Le Terrain (31)**, situé à la pointe de l'île de Notre-Dame, est la première « école pratique de natation ». Peu de personnes savent nager et la baignade est tout autant l'occasion de se nettoyer que de pratiquer la brasse. La vue est directe sur la Seine depuis la petite piscine de l'établissement et les apprentis nageurs sont assurés par un réseau de cordes et de morceaux de liège. Si un malheur arrive, un scaphandrier est prêt à aller chercher l'accidenté...

Les tivolis sont des jardins d'hôtels particuliers qui tiennent du parc d'attraction. Les plus célèbres sont le jardin d'Idalie (rue Marbeuf), le Jardin turc (boulevard du Temple), et surtout le **Grand Tivoli (32)** (rue Saint-Lazare). La société la plus brillante fréquente ses allées sablées traversant des massifs de buis, avec ses orangers disposés en colonnades, ses berceaux de chèvre-feuille, ses roses et ses églantiers. On y consomme limonade, café ou glaces et y pratique de nombreux jeux. Des spectacles sont régulièrement donnés et parfois avec des démonstrations d'aérostat. Des attractions à roues, appelées montagnes russes, viennent aussi d'y faire leur apparition. Le soir, lampes à réflecteur, lampions et verres de couleur font du parc une féerie qui se conclut par un feu d'artifice.

Les **cafés** sont les nouveaux lieux chics. Parfois on y déjeune, mais jamais avec une dame, car c'est mal vu. L'hiver, la vie y est intense autour des tables d'échecs, de dominos et de trictrac. Certains cafés ont des salles richement décorées à l'antique avec d'innombrables miroirs. À Paris, à l'angle de la rue Richelieu et du boulevard Montmartre, les salons du **Frascati (33)**, aux plafonds bleus étoilés d'or, qui donnent sur un merveilleux jardin, peuvent accueillir plus de deux mille personnes ! Quand au café Tortini, du nom de son propriétaire, il est réputé pour ses biscuits remplis de crème glacée.

Autre divertissement très prisé, les **lupanars du Palais Royal** attirent une foule diverse et variée. Avec plus de deux cents bordels, Paris offre un large panel pouvant satisfaire tous les goûts et tous les publics. Les filles doivent être déclarées aux autorités par les dames de maisons. Normalement âgées de plus de 16 ans, il n'est pas rare que les maîtresses proposent aux amateurs des débutantes de 10 à 14 ans... On dit que la police tient à jour une liste avec les habitudes des dirigeants de l'État !

SE DIVERTIR POUR L'HOMME DU PEUPLE

Les sombres **cabarets** et les bruyantes **tavernes** permettent de consommer du vin et de l'eau-de-vie derrière une table en bois, assis sur un tabouret ou un banc pour une somme modique. On ne compte plus les cafés à Paris. Les oisifs et indigents y passent la journée pour économiser leur bois de chauffage.

Les peintres, poètes et écrivains s'y retrouvent pour discuter, juger, critiquer. C'est ici, bien plus que sur les planches, que se font et se défont les réputations littéraires et artistiques. Les boissons favorites sont le café, la limonade, les liqueurs, le vin, l'absinthe et la soupe.

Autres lieux de réjouissance pour le peuple, les **guinguettes** et les **bals populaires** permettent de boire, manger, chanter et danser. Les artisans y côtoient les bourgeois venus s'encanailler et on ne quitte les tables qu'une fois sa bourse tout à fait vide et l'esprit embrumé par l'alcool. Les **guinguettes de la Courtille (34)** sont réputées pour servir le vin à flot, en particulier lors du carnaval. Après la fermeture des guinguettes, un long cortège d'hommes ivres descend vers le cœur de Paris. Le **Grand Vainqueur (35)** est la plus belle guinguette des Porcherons, autre barrière de Paris où viennent boire et dépenser leur argent les métayers et les paysans des alentours de la capitale.





CHAPITRE 3

Le secret de l'impératrice

Episode 1

L'ombre du passé

L'intrigue proposée dans *Le secret de l'impératrice* est linéaire. Cependant, un meneur averti l'adaptera sans difficulté en fonction des propositions des joueurs. Un groupe prenant des initiatives pourra terminer le scénario sans nécessairement passer par les scènes proposées.

Il est conseillé de jouer avec les personnages proposés à la fin du scénario, car leurs ASPIRATIONS les impliquent directement dans l'intrigue. Vous pouvez aussi jouer avec vos propres personnages, mais il faudra modifier le début du scénario et être certain qu'ils s'investissent pour aider le personnage principal, Albin Larcet.

L'IMPÉRATRICE JOSÉPHINE

Le 9 mars 1796, Marie-Joseph-Rose Beauharnais épouse en seconde noce un ambitieux général corse de six ans son cadet. Devenue Joséphine pour plaire à Bonaparte, la belle créole favorise et encourage la carrière politique de celui-ci. Grâce à elle, il est nommé général en chef de l'armée d'Italie, ce qui lance sa carrière.

Joséphine est sacrée impératrice en décembre 1804, mais sa vie de couple est orageuse. Elle refuse de suivre Napoléon dans ses campagnes et ses frivolités défrayent régulièrement la chronique. De son côté, Napoléon n'hésite pas à prendre ses maîtresses dans l'entourage de son épouse.

Sous la pression politique, Napoléon répudie Joséphine pour fonder une dynastie. Le divorce est prononcé en 1809, mais Joséphine conserve le titre d'impératrice douairière. Elle se retire alors au château de Malmaison où elle entretient sa cour. Dépensière, toujours endettée, extrêmement coquette, elle continue après son divorce à bénéficier des largesses de Napoléon.

Au printemps 1814, pour avoir montré son jardin au tsar Alexandre I vêtue d'une simple robe d'été, elle prend froid et contracte une pneumonie. Elle meurt en quelques semaines, juste avant que Napoléon ne revienne au pouvoir.

UNE AUTRE HISTOIRE

Nous sommes au lendemain du traité de Fontainebleau, l'Empereur a capitulé et est en exil sur l'île d'Elbe. La France accepte mal la légitimité d'une monarchie qu'elle a chassée vingt-cinq ans plus tôt, mais la Restauration s'annonce.

A Malmaison, l'impératrice Joséphine reçoit toutes les têtes couronnées d'Europe. Le tsar Alexandre qui a gagné sa confiance recueille une confiance : Louis XVIII n'aurait aucune légitimité pour revendiquer la couronne de France, car le Dauphin, fils de Louis XVI, aurait été enlevé de la prison du Temple et remplacé par un sosie, avant de s'enfuir en Vendée. L'impératrice, qui évolue depuis longtemps dans les cercles du pouvoir, en possède même la preuve...

L'histoire ne dit pas si le Tsar se montra maladroit ou s'il trahit consciemment Joséphine, toujours est-il que ce secret parvient jusqu'aux oreilles de Louis XVIII. Évidemment, cette rumeur embarrasse beaucoup les royalistes. Il faut à tout prix consolider la nouvelle monarchie. Dans un tel contexte, la moindre accusation mettrait le feu à la poudrière. Il n'y a qu'une solution : faire taire l'impératrice.

Entre alors en scène un obscur et ambitieux fonctionnaire de justice appelé Joseph Krespel. Il a épousé pour sa fortune la duchesse Marie-Anne d'Amaury, une dame de compagnie de l'impératrice. Talleyrand le connaît et sait qu'il possède peut-être une solution. En effet, il tient à son service un homme, disciple de Mesmer, qui a mis au point un procédé d'empoisonnement totalement indécélable. Talleyrand le présente au souverain. Krespel est prêt à mettre le mesmérisme au service de celui-ci s'il peut en tirer partie. La suite est connue,

INSPIRATIONS

Cette version de l'histoire est inspirée de différentes sources historiquement douteuses, en particulier celle relatée dans *Poisons et empoisonneurs célèbres*, de la collection à couverture pourpre *L'aventure Mystérieuse* éditée chez *J'ai lu*. Si vous êtes en manque d'inspiration, faites les brocantes à la recherche de ces ouvrages, vous ne serez jamais déçu !

L'autre source principale d'inspiration de ce scénario a été *La Duchesse de Langeais* de Balzac. L'adaptation cinématographique réalisée par Jacques Rivette, *Ne touchez pas à la hache*, est à voir.

l'impératrice tombe malade le 10 mai 1814 et garde ensuite le lit jusqu'à sa mort le 29 mai. Officiellement, Joséphine est morte des suites d'une pneumonie ; officieusement, elle a été empoisonnée pour raison d'état sur ordre du roi.

L'impératrice morte, le roi fait part de sa satisfaction à Krespel et lui attribue un poste de haut fonctionnaire. Ce secret devient l'un des mieux gardés du nouveau pouvoir. Pourtant, la duchesse Marie-Anne d'Amaury, épouse de Joseph Krespel, découvre par inadvertance la conspiration. Krespel prend peur et préfère sacrifier sa femme plutôt que son ambition. Dans la confusion qui suit le retour de Bonaparte de l'île d'Elbe, il divorce à la hâte et fait enfermer Marie-Anne dans un couvent à Majorque.

Contre toute attente, Napoléon remporte la bataille de Waterloo. Talleyrand parvient une fois de plus à s'imposer et revient encore plus influent en France. Soucieux d'acheter le silence de Krespel, qui a lui aussi bien manœuvré pendant les Cent Jours, il le fait nommer Préfet de police à Paris.

Les choses pourraient en rester là, le secret de la mort de Joséphine être enfoui à jamais et Marie-Anne finir ses jours à Majorque, mais le destin en a décidé autrement. Alors que le rideau se lève sur le début de notre aventure, Albin Larcet, un ancien amant de Marie-Anne, ressurgit du passé, décidé à retrouver celle qu'il aime. Son arrivée en France est parvenue aux oreilles de Krespel qui charge son homme à tout faire, le ténébreux Dr Tadié, de l'accueillir comme il se doit...

CHRONOLOGIE

- 1802 : mariage de Marie-Anne d'Amaury et Joseph Krespel.
- 1806 : Albin Larcet devient l'amant de Marie-Anne d'Amaury.
- Décembre 1809 : divorce de Napoléon et Joséphine.
- Février 1810 : Albin est envoyé au bagne.
- Septembre 1810 : naissance de Léopold Krespel.
- Avril 1814 : traité de Fontainebleau et début de la Restauration.
- 10 mai au 29 mai 1814 : maladie de Joséphine.
- 29 mai 1814 : mort de Joséphine.
- Mars 1815 : divorce de Krespel et de la duchesse d'Amaury.
- Avril 1815 : départ de la Duchesse pour Majorque.
- Mai 1816 : Krespel se remarie avec Mathilde Dupré.
- Décembre 1817 : libération d'Albin Larcet du bagne de Cayenne.
- Juin 1818 : Albin Larcet arrive à Paris, début de l'aventure.

METTRE EN SCÈNE LES ASPIRATIONS

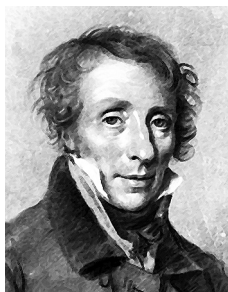
Les personnages prêtirés ont tous été conçus pour que leurs ASPIRATIONS soient les moteurs de leur implication dans le scénario. Pour chaque d'ente eux, une ASPIRATION décrit sa relation avec Albin et devrait le pousser à l'aider, alors que la seconde est une éventuelle source de conflit. C'est au meneur d'ajouter de manière judicieuse des scènes pendant le scénario pour confronter les personnages à leur Aspiration et les faire évoluer en agissant.

Voici, pour chaque personnage, une proposition de scène :

- ◇ Antoine Larcet : Albin expose un plan qui saliera le nom de la famille Larcet, mais qui lui permettra d'obtenir une victoire décisive sur son ennemi. Est-ce qu'Antoine s'y opposera au risque de blesser son frère, ou bien réalisera-t-il que son frère est plus important que son nom ?
- ◇ Appoline Papineau : au cours d'une scène, Appoline tient entre ses mains la vie de la duchesse sans que personne ne le sache. Se débarrassera-t-elle de sa concurrente pour conquérir Albin, ou bien la sauvera-t-elle ?
- ◇ Célestin Sauvé : un ancien camarade avec qui Célestin a entrepris plusieurs larcins travaille pour Krespel et l'aborde pour lui proposer une somme rondelette pour qu'il livre des informations sur ses compagnons. Célestin acceptera-t-il ou non ?
- ◇ Elizabeth Miller : le secret qui se cache derrière la disparition de la duchesse pourrait être un puissant levier pour faire pression sur le gouvernement français. Elizabeth l'utilisera-t-elle à l'avantage de l'Angleterre ou bien pour aider Albin à vivre avec sa duchesse ?
- ◇ Louis-Isaac de Montplaisir : ce personnage n'a pas a priori de raison pour se retrouver en conflit avec Albin, cependant son penchant pour les actions irréfléchies peut être la cause de nombreuses complications. Encouragez-le à foncer et à provoquer les adversaires, même si cela semble conduire à la perte de tout le monde...
- ◇ Toussaint Potvin : au cours de la scène à l'opéra, Albin pourrait avoir l'opportunité de tuer le préfet, ce qui le condamnerait, mais permettrait à Toussaint d'assouvir sa vengeance. Toussaint préférera-t-il sauver son ami en l'empêchant d'agir ou le laissera-t-il faire ?

Lors de ces scènes, il faut que les joueurs soient conscients des alternatives qui leur sont offertes pour qu'ils prennent leur décision en toute connaissance de cause. Le meneur doit donc clairement leur exposer la situation et les possibilités offertes.

Quand vous menez une telle scène, éviter d'impliquer les autres personnages, pour que le choix soit véritablement ouvert et implique uniquement le joueur concerné.



ALBIN LARCET — 42 ANS

BOTANISTE, AVENTURIER ET ANCIEN FORÇAT

Fils d'un chirurgien de Paris, Albin Larcet affirme vite son goût pour l'exploration et l'exotisme. Au désespoir de son père, il s'embarque pour les Canaries et le Venezuela. Pendant cinq ans, le récit de ses découvertes tient en haleine l'intelligentsia française.

De retour à Paris, il entre au Muséum national d'histoire naturelle et entretient pour le compte de l'impératrice la serre tropicale de Malmaison. Albin fréquente alors les meilleurs salons et fait de nombreuses conquêtes. Sa verve légendaire et la protection de l'impératrice lui valent de nombreux ennemis parmi ses pairs botanistes. Il n'est pas rare que les controverses scientifiques trouvent leur conclusion dans un duel.

En 1806, il tombe éperdument amoureux de la duchesse Marie-Anne d'Amaury, demoiselle de compagnie de l'impératrice. Bien qu'elle soit mariée à un ambitieux fonctionnaire, Joseph Krespel, elle succombe aux charmes d'Albin. Les deux tourtereaux coulent le parfait amour sous la protection bienveillante de l'impératrice.

En 1809, Joséphine et Napoléon divorcent. Krespel profite de la situation pour faire courir le bruit qu'Albin est un traître. Napoléon, excédé par les frasques de Larcet et par les rumeurs qu'on lui rapporte, le fait expédier au bagne.

Après huit ans Albin est libéré et on lui remet son courrier confisqué. Il découvre qu'il a un fils, Léopold. Il envoie immédiatement une missive pour entrer en contact avec Marie-Anne. À son arrivée à Brest, une lettre l'attend, lui indiquant qu'elle est introuvable. Il écrit alors à ses anciens amis pour leur demander leur aide.

Mettre en scène : Albin doit apparaître comme un personnage attachant et romantique. Son passé d'aventurier pourra s'avérer utile tout au long de l'aventure. Lorsqu'on évoque Marie-Anne devant lui, un voile tombe sur son regard et ses traits se durcissent sous l'effet de la détermination. Il doit servir à rythmer le scénario, il peut aider les personnages s'ils piétinent ou, au contraire, les plonger dans l'embarras en agissant de manière inconsidérée.

RÉSERVE 8

MOTS-CLEFS : Botaniste : Correct (1), Aventurier : Remarquable (2), Forçat : Remarquable (2)

HISTORIQUE : Transporté (Amour de la Duchesse) ; Compagnon de bride (Toussaint) ; Contact ; Énergie du désespoir

LES PRINCIPAUX PROTAGONISTES

- ◇ **Albin Larcet** : ancien bagnard revenu de l'île du Salut pour rencontrer son fils et retrouver la femme qu'il aime.
- ◇ **Marie-Anne, duchesse d'Amaury** : ancienne dame de compagnie de l'impératrice Joséphine, première épouse du préfet Krespel, enfermée à cause d'un secret qui la consume.
- ◇ **Léopold Krespel** : fils de la duchesse d'Amaury et d'Albin Larcet, il a été élevé par le préfet Krespel et sa seconde épouse.
- ◇ **Monsieur le préfet Joseph Krespel** : ambitieux fonctionnaire dont le passé taché de sang cherche à ressurgir.
- ◇ **Dr Tadié** : disciple de Mesmer que le préfet Krespel a sauvé de la guillotine afin qu'il exécute ses basses œuvres.

D'HEUREUSES RETROUVAILLES

Pour faciliter la mise en place de l'histoire et plonger directement les joueurs dans l'action, nous recommandons d'utiliser les personnages fournis avec le scénario. Vous pouvez aussi en créer de nouveaux qui ont un lien avec Albin Larcet. Dans tous les cas, ils doivent tous avoir une bonne raison de l'aider, sinon il vous faudra improviser pour motiver vos joueurs.

Avant la distribution des rôles, présentez la vie d'Albin jusqu'à son départ pour le bagne et expliquez qu'il leur a écrit une lettre pour annoncer son retour après neuf ans d'absence. Dans sa missive, il leur donne rendez-vous dans un estaminet proche des Halles et réclame leur aide pour une affaire importante.

Demandez à chacun comment il se rend au rendez-vous, faites les présentations, puis racontez l'arrivée d'Albin sous une pluie orageuse.

Alors que celui-ci s'avance vers les personnages, un homme se lève d'une table voisine et se jette sur lui un couteau à la main (voir profil ci-dessous).

Une fois l'attaque résolue, Albin baigne dans son sang. L'agresseur dit s'appeler Tristan Saindieu et avoir voulu se venger car sa femme le trompe avec ce débauché depuis des mois... Après une enquête rapide, Tristan se révèle être un habitué du lieu uniquement marié à sa bouteille.

En posant quelques questions supplémentaires, des témoins ajoutent que Tristan n'était pas seul à sa table et qu'il discutait avec un homme aux yeux vairons. L'inconnu est venu plusieurs fois bavarder avec Tristan les jours précédents.

En réalité, Tristan Saindieu a été hypnotisé par le Dr Tadié. Il n'en conserve aucun souvenir, si ce n'est avoir discuté de sa situation avec un homme aux yeux étranges.

Si les personnages se demandent comment un homme peut croire qu'il est marié depuis plusieurs années, ils seront envoyés vers l'abbé Faria qui en connaît long sur les questions de l'esprit (voir ci-contre). Il expliquera aux personnages ce qu'est le mesmérisme. Si les personnages se montrent convaincant, il tentera de soigner Tristan qui recouvrera une partie de la raison, mais n'arrivera plus à faire la part entre sa vraie vie et celle que Tadié lui a suggérée.

Profitez de la visite chez l'Abbé Faria pour :

- ◇ Exposer aux joueurs les principes du magnétisme de manière plus ludique qu'un cours (reportez-vous au chapitre correspondant page 70).
- ◇ Présenter Faria comme un personnage marquant, pour que les joueurs pensent à lui en fin de scénario.

TRISTAN

Tristan est un ivrogne qui passe sa vie au café. Suite à l'hypnose du Dr Tadié, il croit être marié et le cocu d'Albin. Sa vie est misérable, il vit seul dans un hôtel mal famé du quartier des Halles.

Mettre en scène : Tristan a le visage tavelé et un grand corps plutôt mou. Il s'embrouille quand il parle et les incohérences de son discours devraient mettre la puce à l'oreille des personnages.

RÉSERVE 2

MOT-CLEF : Ouvrier : Correct (1)

LES HISTOIRES D'AMOUR FINISSENT MAL

Le premier soucis des personnages sera certainement de loger Albin pour le soigner. Il voudrait mieux pour eux qu'ils pensent à un endroit discret...

La blessure d'Albin s'avère plus superficielle qu'il n'y paraît, mais il est préférable qu'il garde le lit. Il remercie ses amis d'être intervenus et après leur avoir exprimé sa joie de les revoir, et leur explique les raisons de sa venue à Paris (voir encart sur Albin ci-avant).

L'ABBÉ FARIA — 72 ANS

MESMÉRISTE



Prêtre portugais né en Inde à Goa, José de Faria s'installe à Paris après un doctorat en théologie à Rome. Il suit l'enseignement de Franz Mesmer avant de participer de façon assez obscure à la Révolution française. Il devient, sous l'Empire, professeur de philosophie à Nice mais ses idées libertaires le font arrêter en 1812 et incarcérer quelques mois au château d'If.

Philosophe, orientaliste et homme de science, l'abbé Faria est une de ces figures singulière et énigmatique qui font les délices de la bonne société parisienne. Mélangeant pratiques issues des études de Mesmer avec des techniques de méditation indienne, il est le théoricien du « sommeil lucide », un état de conscience proche de l'hypnose. Il a introduit à Paris la pratique du yoga et du tantrisme. La sœur de l'Empereur, Pauline Bonaparte, qui s'est entichée du personnage, le convie parfois à faire démonstration de ses talents dans des soirées très privées qui font jaser. Beaucoup prétendent que grâce à sa science, l'abbé Faria aurait guéri plusieurs malades jugés incurables par la médecine traditionnelle.

Mettre en scène : l'abbé Faria est toujours posé, semblable à un vieux brahmane indou avec sa barbe blanche, ses traits marqués et son regard perçant. Ses manières sont douces et délicates et sa voix apaisante.

À cela peuvent s'ajouter les informations suivantes :

- ◇ Albin n'a aucune idée de qui peut bien être cet homme aux yeux vairons.
- ◇ Si on lui demande qui peut lui vouloir du mal, il parlera bien sûr de Krespel, le mari cocu qui a intrigué pour l'envoyer au bain.
- ◇ Si les personnages le souhaitent, Albin leur montre les lettres envoyées par Marie-Anne. Il y en a une bonne trentaine, écrites entre mars 1810 et mars 1815. Il faut un peu de temps pour les étudier. Les lettres s'interrompent brutalement sans que rien ne puisse expliquer pourquoi. Ces lettres sont des magnifiques déclarations d'amour, donnant un aspect résolument tragique à l'histoire d'Albin. La naissance de Léopold y est décrite ainsi que ses premières années. L'enfant y est décrit comme un ange et le dernier espoir qu'il restait à la duchesse.

A LA RECHERCHE DE MARIE-ANNE

Les informations qui suivent complètent les biographies des protagonistes et illustrent les différentes pistes que les personnages peuvent tenter de suivre. Au meneur de doser la difficulté. Certaines informations sont facilement accessibles pour des personnages évoluant dans des cercles mondains ou politiques, d'autres sont l'occasion de mettre en scène quelques Parisiens. C'est le moment d'utiliser les historiques des personnages. Les informations sont classées par ordre de difficulté à obtenir de la plus simple à la plus secrète :

- ◇ Grâce à ses fonctions, le préfet est l'un des hommes les plus importants de Paris. Dans les cercles du pouvoir, il est perçu comme un homme capable, fidèle à l'empereur.
- ◇ Krespel s'est remarié en 1816 avec une comédienne à la réputation sulfureuse : Mathilde Dupré. À l'époque, leur mariage avait fait grand bruit.
- ◇ Krespel a un fils unique de huit ans, Léopold, qui lui vient de son premier mariage avec la duchesse d'Amaury.
- ◇ Joseph Krespel occupe le poste de Préfet de police. Il a accédé à cette fonction en septembre 1815, peu de temps après la victoire de Waterloo. On dit que sa nomination aurait été appuyée par Talleyrand.
- ◇ Krespel a bien été marié à une duchesse Marie-Anne d'Amaury, mais il a demandé et obtenu le divorce en mars 1815. Les circonstances et raisons exactes de cette séparation sont floues. Dans tous les cas, le divorce a été rapide et la duchesse d'Amaury a quitté Paris précipitamment. Personne ne l'a jamais revue. D'ailleurs, personne ne sait non plus où elle se trouve.
- ◇ Un homme d'une soixantaine d'année, aux yeux vairs évolue dans l'entourage du Préfet. Il se fait annoncer sous le nom du Dr Tadié. Personne ne sait où il loge, ni quels sont ses liens exacts avec le préfet.

QUE FAIRE ?

Le Dr Tadié ne tarde pas à apprendre l'échec de sa tentative d'assassinat. Il se lance à la poursuite d'Albin et se renseigne sur les personnes qui l'ont secouru. Il faut espérer pour Albin que les personnages ne l'ont pas laissé croupir dans sa pension minable. Tadié dispose de moyens considérables pour agir. Il est secondé par la police personnelle du préfet, des hommes triés sur le volet

JOSEPH KRESPEL — 46 ANS

PRÉFET DE POLICE



Procureur, Joseph Krespel s'affiche comme Jacobin au temps de la Révolution, puis se range très vite sous le Consulat. Guidé par son ambition, il épouse Marie-Anne d'Amaury l'une des dames de compagnie de Joséphine. Très vite il la délaisse pour se consacrer à sa carrière.

Il apprend la liaison de Marie-Anne avec Albin Larcet, mais ferme les yeux sur les frasques de son épouse pour ne pas contrarier l'impératrice. Cependant, Larcet perd les faveurs du pouvoir suite au divorce du couple impérial, et Krespel le calomnie et de le fait expédier au bagne.

Au même moment, Krespel découvre que sa femme est enceinte. Il sait qu'il n'est pas le père de l'enfant. Pour couper court aux rumeurs, il décide de prendre en main son éducation.

En mai 1814, pour se mettre dans les bonnes grâces du Roi Louis XVIII, il participe à l'empoisonnement de Joséphine. Il est alors nommé à un poste prestigieux au Conseil d'État. Sa femme lui fait part de ses soupçons concernant la mort de l'impératrice, sans savoir qu'il fait partie du complot. Il la fait immédiatement enfermer. Puis, il profite des temps troublés du retour de Napoléon pour divorcer à la hâte et l'expédier sous bonne garde dans un couvent de Majorque en espérant qu'elle y restera à jamais.

Pendant les Cent Jours, il se range immédiatement derrière l'Empereur espérant en tirer profit. Après Waterloo, il pèse de tout son poids pour que Talleyrand le fasse nommer préfet de police, en souvenir de Malmaison...

Krespel a su progresser grâce à la corruption et au chantage. Malgré cela, sa réputation est irréprochable. En fait, il n'y a rien qu'il ne redoute plus que de voir son nom mêlé à un scandale. Il possède des contacts dans tous les milieux, des réseaux d'informateurs et des hommes sans scrupules qui constituent sa police particulière.

Mettre en scène : Krespel est un homme petit mais athlétique. Toujours tiré à quatre épingles, parlant d'une manière franche et directe. Il a conscience de son influence et n'hésitera pas faire pression sur ses auditeurs pour obtenir ce qu'il souhaite. Mis en colère, il devient cassant et a du mal à gérer son agressivité.

RÉSERVE 5

MOTS-CLEFS : Préfet : Formidable (3), Aristocrate : Correcte (1), Procureur : Remarquable (2)

HISTORIQUES : Protecteur (Talleyrand), Fortune, Statut (Préfet)

capables aussi bien de se battre que de mener une filature. De plus, le préfet est à la tête d'un réseau d'informateurs très bien établi.

Tadié mène sa propre enquête en parallèle de celle des personnages et il n'est pas impossible qu'ils se croisent. Par exemple, en allant voir certains de leurs contacts, les personnages peuvent apprendre qu'un homme aux yeux vairons posent des questions sur eux. Ils peuvent aussi se sentir observés et apercevoir les hommes de la police du préfet. Leurs mines patibulaires ne trompent personne...

Même s'il parvient à localiser Albin, Tadié agit avec prudence. Il n'ira pas forcer la porte d'un personnage respectable, mais préférera soudoyer le médecin qui s'occupe de Larcet, ou se présenter lui-même comme médecin un jour où les personnages sont sortis.

Une bonne manière de mettre Albin à l'abri serait d'annoncer son retour et de le montrer en certaines occasions mondaines. Mais pour cela, il faudra attendre qu'Albin aille mieux et les personnages n'en auront peut-être pas le temps.

Les personnages n'ont probablement pas les moyens d'une filature efficace sur le préfet ou sur Tadié. S'ils se présentent directement chez le préfet Krespel, ils risquent de tomber sur Tadié et la rencontre devrait tourner court.

Lorsque vous sentez que vos joueurs ont bien compris à qui ils ont affaire et dans quoi ils mettent les pieds, déclenchez la suite des événements.

REBONDISSEMENT

Albin est abattu par les nouvelles que lui rapportent les personnages. Marie-Anne est introuvable, son rival Krespel est devenu intouchable et son fils ne sait même pas qu'il existe... Sa blessure va mieux, mais le médecin craint qu'Albin ne sombre dans le désespoir. Tout semble aller de mal en pis.

Pourtant un soir, alors que le personnage qui héberge Albin rentre chez lui, ses domestiques lui apprennent que M. Larcet est sorti. « Il semblait aller bien mieux, il était rasé, avait emprunté des vêtements à Monsieur et il a prétendu avoir rendez-vous avec un certain Dr. Bartholo... ».

Les personnages devraient tiquer à l'évocation de ce nom puisqu'il s'agit d'un personnage du Barbier de Séville dont on donne justement une représentation ce soir à l'Opéra de Paris. Le journal du matin qui traîne encore dans la chambre d'Albin s'épanche longuement sur le choix de l'actrice qui interprète

JOHANN SCHILLER / EDMOND TADIÉ — 61 ANS

MESMÉRISTE ET EXÉCUTEUR DES BASSES ŒUVRES

Né en Suisse, Johann Schiller entame ses études de médecine lorsqu'il rencontre Franz Mesmer à Paris en 1780. Impressionné par la ferveur du jeune homme, Mesmer l'accepte dans le cercle privilégié de ses disciples. Schiller est promis à un grand avenir, mais le succès lui monte à la tête. Il accumule les scandales si bien que Mesmer, lassé de ses inconduites, finit par le renvoyer.

Humilié par son échec, Johann apprend qu'un collège de savants français doit mettre à l'épreuve la véracité des théories de Mesmer. Saisissant l'occasion de se venger, il dépose un témoignage accablant contre son ancien professeur. Le verdict tombe : le magnétisme animal n'est qu'un mensonge. Mesmer doit quitter Paris pour l'Angleterre et Schiller est aussi chassé de la faculté.

Schiller traverse les années révolutionnaires en voyage : Vienne, Bâle et Saint-Petersbourg. Il change plusieurs fois de nom, se fait passer pour un célèbre médecin et soutire des sommes considérables à ses victimes. Sa méthode consiste à vampiriser sa victime en se servant du mesmérisme avant d'apparaître comme un sauveur une fois que la médecine traditionnelle s'est avérée impuissante face aux souffrances qu'il a lui-même déclenchées.

En 1806, il retourne en France, mais son arnaque tourne mal et sa victime succombe avant que Schiller ait pu inverser son processus. Une enquête est menée et Schiller est démasqué. Joseph Krespel, alors fonctionnaire de justice, assiste à son procès et s'intéresse de près à son procédé. Schiller est condamné à mort; mais il ne purge qu'une courte peine de prison avant d'être libéré par Krespel. Il prend alors le nom de Dr Tadié et entre au service de Krespel. Œuvrant dans l'ombre, Tadié aide Krespel à gravir les marches de la réussite jusqu'à participer au meurtre de l'impératrice.

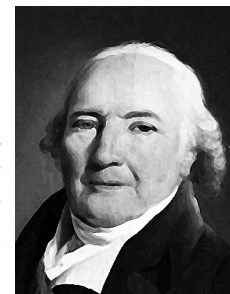
Mettre en scène : Le Dr Tadié est un adversaire retors et machiavélique. Il faut le rendre inquiétant en faisant courir des rumeurs et entrouvant légèrement le voile sur son passé. Sa science des fluides magnétiques, doit le rendre inquiétant.

RÉSERVE 10

MOTS-CLEFS : Mesmériste : Formidable (3) ; Exécuteur de basses œuvres : Remarquable (2)

HISTORIQUES : Empoisonnement (p. 117), Conditionnement (p. 70), Calme (p. 70), Contact, Protecteur (Préfet Krespel)

Hommes de main du préfet : RÉSERVE 3 Policier : Correct (1)



Rosine : Mathilde Dupré, l'épouse du Préfet Krespel. Autre détail inquiétant : Albin a emprunté au personnage une paire de pistolets...

IL BARBIERE DI SIVIGLIA

Lorsque les personnages parviennent à l'Opéra, la représentation a déjà commencé. Repérer le préfet Krespel n'est pas très difficile : il occupe sa loge habituelle avec son fils Léopold. Un observateur attentif peut remarquer Tadié qui se tient derrière lui dans l'ombre. Krespel se croit trop important pour qu'on s'en prenne directement à lui et si certains des hommes de sa police stationnent à l'extérieur, il n'est pas particulièrement protégé à l'intérieur.

Albin, lui, est introuvable. Il se tient caché attendant le moment propice pour surgir. Peu lui importe son sort pourvu qu'il se venge de celui qui lui a pris son fils et l'amour de sa vie. Il agit de manière désespérée et menace les personnages s'ils tentent de s'interposer.

UNE SOIRÉE À L'OPÉRA

Plus qu'un lieu de divertissement, l'Opéra est par excellence l'endroit où se montrer. Les gens du monde y louent une loge à l'année pour recevoir leurs invités et étaler leur fortune ou leurs nouvelles conquêtes. C'est d'ailleurs de cette manière que l'on juge de la réputation d'un théâtre : non pas à la qualité des représentations qu'on y donne mais à la notoriété de ceux qui y louent une loge. Une fois installé à l'intérieur, aux entractes ou pendant le spectacle, on observe les gens présents, on se déplace d'une loge à l'autre pour converser, pour échanger des mondanités, délivrer des invitations, rapporter les derniers ragots... Se montrer à l'Opéra est un très bon moyen pour faire courir une rumeur : « Monsieur Thierrois occupe sa loge avec une jeune femme qui n'a pas l'air d'être son épouse...

- Vous êtes sûr ?
- Regardez vous-même !
- Mais qui est-ce, alors ? ».

Il est de bon ton de parler de tout sauf du spectacle. Le comble de la désinvolture est de louer des loges dans chaque théâtre et opéra en vogue. Il est également très courant de prêter sa loge à un ami pour la soirée.



Faute de trouver Albin, les personnages peuvent toujours choisir de prévenir le préfet qu'on veut attenter à sa vie. Dans ce cas, Albin est arrêté juste avant de commettre son crime. Il risque presque autant que s'il avait réussi son geste (au mieux, un retour à Cayenne jusqu'à la fin de ses jours). Si cela se présente, à vous de jouer sur la culpabilité des personnages pour motiver la seconde partie du scénario.

L'opéra prend fin et le préfet sort de sa loge. Tous les sens aux aguets, les personnages remarquent enfin Albin qui s'avance dans la foule, l'air déterminé. Les personnages sont trop loin pour agir, faites monter la tension comme si la scène se jouait au ralenti : Albin qui s'approche dissimulant un pistolet sous sa veste, les personnages qui fendent la foule pour parvenir à sa hauteur, le préfet qui ne se doute de rien pour l'instant et discute avec quelqu'un d'autre... Plusieurs dénouements sont possibles pour cette scène :

◊ Les personnages parviennent à la hauteur d'Albin et tentent de l'entraîner à l'extérieur mais le préfet Krespel se tourne vers eux, et les deux hommes s'affrontent un instant du regard. Krespel blêmit en reconnaissant son rival, mais il se ressaisit vite et se penche à l'oreille de Tadié. Il ne peut pas courir le risque d'un scandale en public, mais il charge Tadié et les hommes de sa police de suivre les personnages, voire de les arrêter à l'extérieur de l'opéra. Les personnages ont intérêt à s'éclipser au plus vite en emmenant Albin. Cela peut donner lieu à une course-poursuite à travers les rues de Paris pour semer Tadié et les hommes du préfet.

◊ La foule s'écarte en hâte à la vue du pistolet brandi par Albin. Krespel est mis en joue, mais les personnages entrent en scène avant qu'Albin ait le temps de faire feu (à moins que le coup ne parte sans blesser personne). Les personnages ne disposent que de quelques secondes de stupeur pour réagir et s'éloigner avec Albin. La foule se ressaisit vite et une fois le pistolet déchargé, le courage revient. Vous pouvez improviser une course-poursuite dans les couloirs de l'Opéra entre Albin, les personnages et la police du préfet. Si Albin s'en sort, il est recherché par la police ainsi que les personnages qui l'ont aidé. Ceux qui se sont affichés avec lui les jours précédents, mais sans participer à la scène, sont interrogés par la police. Ils ont intérêt à jouer les naïfs et prétendre qu'ils ont été abusés. Cela peut marcher selon leur réputation, les protections dont ils disposent, les faveurs qu'on leur doit. Dans tous les cas, on leur demande de ne pas quitter Paris et leur maison est placée sous surveillance policière.

◊ Albin brandit son arme, mais au moment où il s'apprête à tirer, Krespel saisit son fils par les épaules et le place devant lui. Albin a un moment d'hésitation fatale et il est maîtrisé par quelques courageux spectateurs.

Cette scène constitue le climax de la première partie de ce scénario. À vous de la rendre aussi intense que possible. Elle permet de présenter et confronter tous les protagonistes de l'histoire : Albin, Krespel, Léopold et le Dr Tadié.

LÉOPOLD

Léopold est profondément troublé par ce qui s'est passé à l'Opéra. En surprenant certaines conversations du préfet avec le Dr Tadié, il a compris que l'homme qui a menacé son père à l'Opéra pourrait être son véritable géniteur. Léopold est un enfant précoce et solitaire. Séparé de sa mère à l'âge de quatre ans, il a été élevé par Émilie, sa nourrice. Il n'a jamais pardonné à Krespel de lui avoir enlevé Marie-Anne.

Le lendemain de la scène de l'Opéra, le personnage le plus pertinent pour cela reçoit chez lui un billet anonyme fixant un rendez-vous le jour même sur le Champ-de-Mars. Évidemment, tout cela ressemble fort à un piège (trop grossier pour Krespel ?), mais les personnages devraient à court de pistes.

Avec tout le sérieux de ses huit ans et l'aide de sa nourrice, Émilie, qui est restée fidèle à la duchesse d'Amaury, Léopold se rend au Champ-de-Mars. Officiellement, il veut assister à la démonstration d'aérostat qui doit s'y dérouler ; officieusement, il veut rencontrer les personnages.

*Je dois vous parler. Venez demain sur le
Champ-de-Mars, une démonstration
d'aérostat doit y avoir lieu. Je serai accompagné
par une dame qui portera une ombrelle blanche où
s'épanouissent des roses jaunes.*

Mon cœur ne saurait souffrir de ne point vous voir.

RENCONTRE AU CHAMP-DE-MARS

Les personnages parviennent non sans mal à trouver leur mystérieux interlocuteur au milieu des curieux venus assistés à une démonstration d'aérostat en présence de Pauline Bonaparte, la sœur de l'Empereur. Ils découvrent avec stupeur qu'il s'agit d'un enfant de huit ans ! Si Albin accompagne les joueurs, ils assistent émus aux retrouvailles avec son fils qu'il serre pour la première fois dans ses bras. Émilie qui reconnaît Albin l'accueille avec des effusions de larmes. Elle leur raconte les malheurs survenus à sa maîtresse et son départ pour Paris quand l'impératrice était au plus mal. Émilie ne sait rien des causes du divorce et de l'enfermement de sa maîtresse. Elle n'a aucune idée de l'endroit où peut se trouver la duchesse. En quatre ans, elle n'a reçu qu'une seule lettre, accompagnée d'un peu d'argent et d'une médaille de Saint Christophe.

Émilie a amené la lettre et Léopold porte en permanence la médaille autour du cou. Il accepte de la confier aux personnages. La médaille en or représente Saint Christophe aidant le Christ à traverser une rivière en le portant sur ses épaules. En arrière plan, on aperçoit le clocher d'une église. Un spécialiste peut remarquer une marque de poinçon sur le côté, sans doute la signature du bijoutier. La facture du dessin, assez singulière, suggère une provenance étrangère probablement espagnole. Le clocher dessiné à l'arrière plan rappelle fortement celui de la cathédrale de Majorque aux Baléares. La médaille est typique du style des orfèvres de Majorque.



HONORÉ DE PUSCHARDIN — 30 ANS

INVENTEUR ET AÉRONAUTE

Fils d'un gentilhomme de province ruiné par la Révolution, Honoré montre dès l'enfance des dispositions pour la mécanique et les inventions. Il construit une voiture à pédales, des automates mais c'est la conquête de l'air qui le passionne véritablement. En 1812, il organise à Lyon la démonstration d'un vaisseau volant équipé de trois paires d'ailes et d'un gouvernail. Mue par la force mécanique, la

machine peine à s'élever et c'est un échec. Honoré se tourne alors vers les recherches des frères Montgolfier. Il adapte son invention sur un ballon gonflé à l'air chaud. Cette nouvelle tentative est couronnée de succès. Honoré monte à Paris réunir les fonds nécessaires à la fabrication d'une nouvelle machine volante équipée cette fois d'un ballon gonflé à l'hydrogène. Il baptise son aérostat La Princesse de Guastalla en l'honneur de Pauline Bonaparte, l'un de ses principaux souscripteurs.

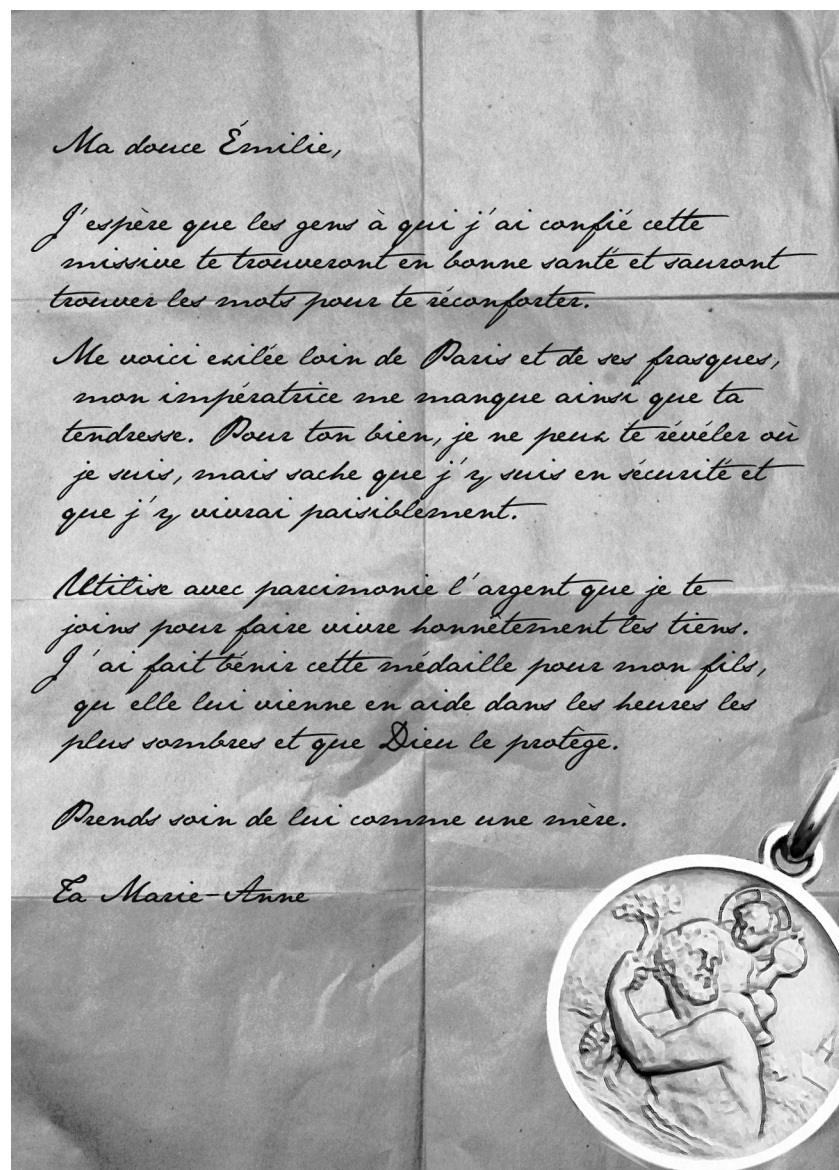
LES DÉMONSTRATIONS D'AÉROSTAT

Un des grands défis qu'annonce le début du XIXe siècle est la conquête de l'air. Si les ballons statiques à air chaud sont connus, personne n'a encore réussi à concevoir un ballon dirigeable qui ne soit pas la proie du vent. Cette quête donne lieu à toutes sortes d'inventions plus ou moins loufoques. Si certains aéronautes sont de vrais scientifiques qui cherchent dans ces démonstrations à prouver leurs théories, d'autres sont de doux dingues qui veulent connaître leur heure de gloire. Ces spectacles ne sont pas rares et le peuple de Paris aime à s'y presser pour admirer les aérostats ou, comme disent les mauvaises langues, dans l'espoir d'assister à une catastrophe. Le Champ-de-Mars sert régulièrement de cadre aux tentatives des aéronautes. Une foule innombrable se rassemble alors pour l'occasion : gens du peuple, militaires en goguette, élégantes venues montrer leurs toilettes. On vend des pommes d'amour, on loue des ombrelles ou des petites jumelles d'opéra dans une ambiance de kermesse. Depuis les premières heures de l'aube, les curieux se regroupent pour assister au gonflement de l'aérostat, un coup de canon marque traditionnellement le lâcher.

Si Albin est avec les personnages, il est soudainement transporté par l'idée de pouvoir retrouver Marie-Anne et déclare vouloir s'embarquer sur l'heure pour les Baléares. Si Albin a été arrêté, c'est Léopold qui supplie les personnages de retrouver sa mère pour sauver Albin d'une mort certaine.

Si le meneur juge que l'action retombe ou si la scène de l'Opéra a tourné court, il peut considérer que Léopold ou les personnages ont été suivis par la police du préfet sur le Champ-de-Mars. C'est le moment d'improviser une scène grandiose qui clôturera comme il se doit cette première partie. Tandis que la nasse se referme, les personnages n'ont pas d'autre choix que de tenter une évasion en aérostat ! Il faut pour cela couper les amarres tout en affrontant les argousins du préfet. Il est quand même préférable d'embarquer le démonstrateur, ou gare à l'atterrissage !

Après un vol inoubliable, l'engin se pose à quelques kilomètres de Paris. Honoré de Pischardin (voir encart) est heureux d'avoir pu servir une noble cause tout en prouvant que son engin vole bel et bien. Les personnages n'ont que peu de temps pour prendre le large avant que les autorités ne les rattrapent. « Ne vous inquiétez pas je leur dirai que vous êtes partis dans l'autre direction ! » leur lance Honoré en guise d'au-revoir.



Episode 2

Le testament de Joséphine

Ce second chapitre n'est pas construit de manière linéaire et beaucoup de libertés sont laissées aux joueurs pour mener à bien l'enlèvement de Marie-Anne. Sa résolution n'est pas fermée et plusieurs pistes sont présentées. C'est au meneur d'adapter le scénario en fonction des décisions des joueurs et de la longueur de la séance qu'il souhaite proposer.

PALMA DE MAJORQUE

Dix jours après avoir embarqué à Marseille, à bord du bateau qui assure la liaison régulière avec Majorque, les personnages arrivent en vue des falaises blanches de l'île. Le voyage jusqu'à Marseille a été particulièrement éprouvant. Ils ont dû redoubler de vigilance par crainte de la police du préfet. Si Albin est toujours avec eux, leur signalement a été transmis par le télégramme optique aux autorités du Sud et ils ont embarqué juste avant d'être arrêtés. C'est donc sur leur garde que les personnages débarquent aux Baléares. Il est possible de trouver quelques tavernes sur le port, mais le plus discret reste de loger chez l'habitant. Rares sont les voyageurs et les touristes à Majorque et même en redoublant de précautions, il est peu probable que les personnages passent inaperçus.

SUR LES TRACES DE LA DUCHESSE

La médaille confiée aux personnages par Léopold provient d'une des nombreuses boutiques d'objets pieux qui bordent le parvis de la cathédrale. En montrant la marque de poinçon sur la médaille, les personnages apprennent que c'est celle du vieux Zacharias. Le vieil homme a sa boutique un peu en retrait dans une rue calme. Il prétend tout d'abord ne pas se souvenir de la personne à qui il a vendu cette médaille, mais si les personnages prouvent leurs bonnes intentions, Zacharias accepte de se confier.

Il y a quelques années, une étrangère aux cheveux blonds est entrée dans son échoppe. Elle a acheté une médaille et lui a remis un mot en lui faisant promettre sur le Christ de faire parvenir le tout à sa destinataire. L'instant d'après, deux hommes faisaient irruption dans la boutique pour emmener la femme. Les gens ont murmuré à l'époque qu'il s'agissait d'une grande dame de France que son mari faisait enfermer au couvent de Santa Teresa à une dizaine de kilomètres de Palma en suivant la côte par l'ouest. Si les personnages lui ont fait bonne impression, Zacharias leur recommande sa nièce Pia, pour les guider jusqu'au couvent.



PIA — 16 ANS

BERGÈRE MAJORQUINE

Pia vient d'avoir 16 ans et elle a de Majorquais la peau brune et le caractère imprévisible. Elle conduit ses chèvres à travers l'île depuis qu'elle marche et connaît le pays comme sa poche.

Elle peut indiquer aux personnages des grottes ou des bergeries abandonnées pour se cacher. Elle connaît les chemins de traverse qui permettent d'échapper aux « guardas ». Elle peut aussi parler aux personnages du capitaine Fox, un contrebandier anglais qui habite l'île et pourrait aider les personnages à la quitter discrètement.

Mettre en scène : maligne et effrontée, elle exige aussitôt de tout savoir sur ce qui amène les personnages. Il est difficile de lui mentir et inutile de vouloir esquiver ses questions. Elle est du genre à s'asseoir au milieu de la route pour ne repartir qu'une fois sa curiosité satisfaite.

Mettre en scène : Pia est votre joker. Vous pouvez vous en servir pour guider les choix des personnages, leur expliquer certaines choses sur l'île etc. Elle n'a pas froid aux yeux et elle peut très bien jouer un rôle actif dans la suite des événements : faire diversion, envoyer Tadié sur une fausse piste ou aider les personnages à s'introduire au couvent.

RÉSERVE 4

MOT-CLEF : Paysanne aventureuse : Correct (1)

HISTORIQUE : Connaît Majorque comme sa poche (1 dé BONUS pour tous les TESTS en rapport avec Majorque)

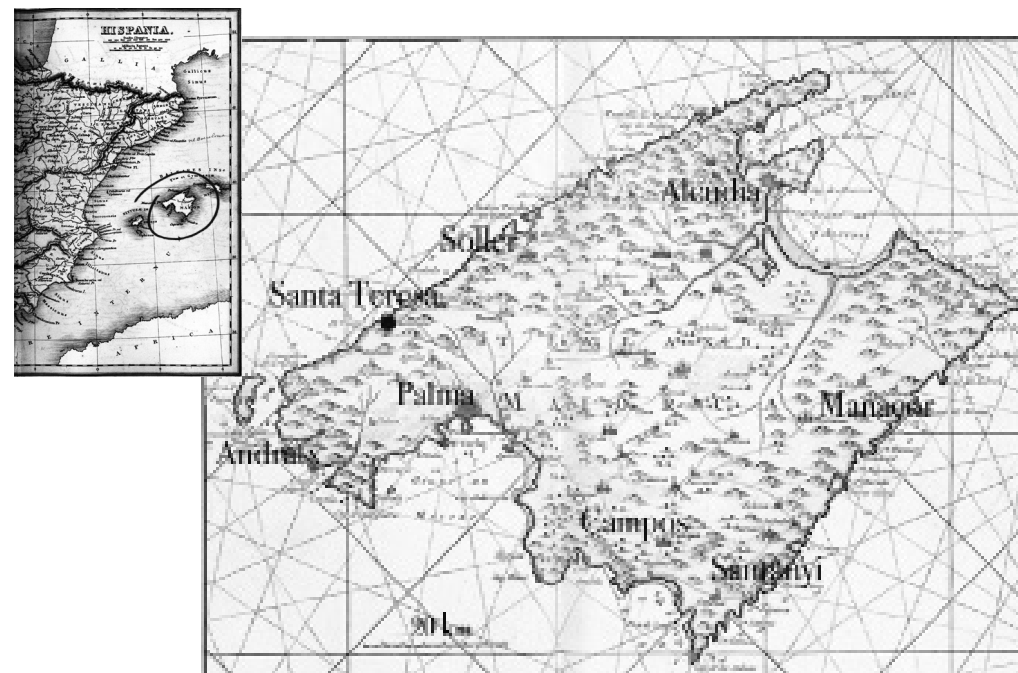
MAJORQUE

Majorque est la plus grande île de l'archipel des Baléares. Située au sud de la côte méditerranéenne de l'Espagne, elle fait environ quatre-vingts kilomètres d'est en ouest et une soixantaine du nord au sud.

Perdue au milieu d'une mer bleue turquoise, Majorque est une île sauvage et magnifique. Les canyons arides aux terrasses plantées d'oliviers succèdent aux criques paradisiaques bordées de palmiers. Majorque est un endroit exotique et envoûtant, le cadre idéal pour une aventure !

Palma, capitale de l'île, s'étend au creux de la baie du même nom. La ville est dominée par la cathédrale gothique et le palais de l'Almudaina d'inspiration mauresque. Derrière le port, se cache un labyrinthe de ruelles à l'architecture colorée, où se côtoient anciens palais aux patios frais et maisons de pêcheurs.

La population plutôt nonchalante est composée en grande partie de pêcheurs et d'agriculteurs. Quelques grandes fortunes résident à Majorque, mais elles sont rares. Sous protectorat anglais pendant les guerres napoléoniennes, Majorque a su se préserver des troubles et des privations. Les Français n'y sont pas particulièrement mal vus et les habitants plutôt affables.



UN VIEIL ENNEMI

Tandis que les personnages font leurs préparatifs pour se rendre à Santa Teresa, une soudaine agitation près du port attire leur attention. Un brick de douze mètres, battant pavillon français, La Déferlante, entre dans la rade de Palma. Les personnages devraient reconnaître sans peine les sales tronches qui en descendent, et particulièrement celle du Dr Tadié.

Il a reçu pour instruction de faire taire définitivement Marie-Anne. Pour cela, il compte utiliser son procédé d'empoisonnement. Son plan est simple, tout d'abord s'assurer que les personnages ne seront pas une gêne pour lui en obtenant le soutien des autorités locales. Puis se rendre au couvent pour hypnotiser la mère supérieure afin qu'elle verse le poison dans la nourriture de la duchesse. Enfin, avoir une courte entrevue avec Marie-Anne pour déclencher le poison.

Depuis l'enfermement de Marie-Anne, Krespel a pris soin de nouer d'excellentes relations avec les autorités de l'île. À peine débarqué, Tadié se rend à la caserne de Palma où il informe le gouverneur qu'une bande de mercenaires projette d'enlever une des nonnes de Santa Teresa. Si Albin est en compagnie des personnages, il ajoute qu'un dangereux criminel dirige la bande. Il n'y a aucune raison pour que sa parole soit mise en doute.

L'arrivée de Tadié déclenche la mise en route d'un compte à rebours et les personnages devraient comprendre qu'ils doivent sans plus tarder enlever la duchesse. Il faut espérer qu'ils réagissent rapidement, sans quoi ils risquent d'être arrêtés. Si cela arrive, il leur faudra quelques jours pour prouver leurs bonnes intentions et être libérés. Malheureusement, Tadié sera déjà reparti après avoir accompli son forfait.

CHRONOLOGIE

- J+0 : arrivée des personnages à Majorque.
- J+1 : arrivée de Tadié.
- +3h : les personnages des joueurs sont recherchés par les autorités.
- +6h : Tadié se présente à Santa Teresa et y fait installer des soldats.
- J+2 : Tadié passe la journée dans le couvent et fait absorber le poison à Marie-Anne.
- J+3 : Tadié magnétise Marie-Anne.
- +4h : Tadié part du couvent et regagne son bateau.
- J+4 : Marie-Anne tombe malade.
- J+20 : Marie-Anne meurt si elle ne reçoit pas de soin.

LES HOMMES DE MAIN DU DR TADIÉ

Tadié est accompagné à Majorque par plusieurs hommes de main qui lui sont entièrement dévoués. De plus, il est épaulé par Eugène Quintal, un ancien grognard vendant ses services. Eugène s'occupe de gérer les hommes et servira de bouclier entre les personnages et le docteur. Mesurant près de deux mètres de haut, il est facilement reconnaissable à son crâne rasé, sa mâchoire prognathe et une immense balafre sur la joue gauche. Violent, il contrôle ses hommes d'une poigne de fer et sait se faire entendre. Son arme préférée reste le couteau, bien qu'il soit redoutable un sabre à la main.

Eugène Quintal

RÉSERVE 6

MOT-CLEF : Grognard sans scrupule : Remarquable (2)

HISTORIQUE : Coup puissant (Couteau)

Hommes de main : **RÉSERVE 3** Brute : Correct (1)

LE COUVENT DE SANTA TERESA

Santa Teresa est un couvent de « Carmélites Déchaussées ». Comme leur nom l'indique, les nonnes de Sainte Thérèse d'Avila marchent pieds nus en signe d'humilité. Perché sur une falaise et entouré d'un mur d'enceinte, le couvent a des allures de forteresse. Par delà le mur, on peut apercevoir de nombreuses bâtisses en pierre du pays et un vaste jardin donnant sur la mer. Dans une première cour attenante se trouve une église et le presbytère du prêtre qui a en charge l'édifice.

Santa Teresa abrite une vingtaine de nonnes, la mère supérieure et le père prieur. Rares sont les pensionnaires qui épousent spontanément le silence, le froid et l'isolement. La plupart des nonnes sont des jeunes filles riches que leur famille désire éloigner à cause d'un scandale.

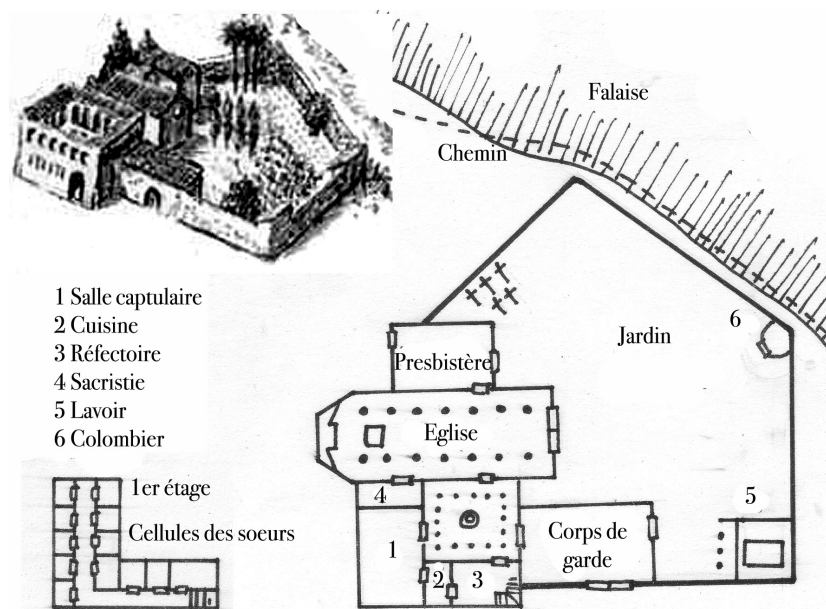
L'accès au couvent proprement dit est bien sûr interdit à tout étranger et les personnages ne pourront parler qu'à la mère supérieure ou au père prieur, un homme grand et sec répondant au nom de Père Coroado. Il est possible de transmettre des lettres ou des objets à Marie-Anne, comme la médaille confiée par Léopold ; mais, bien entendu, les lettres seront ouvertes et lues.

Dès son arrivée au couvent, Tadié s'entretient avec la mère supérieure et la met en garde contre les personnages. Il en profite pour l'hypnotiser et la forcer à

empoisonner Marie-Anne. Un groupe de soldats envoyés par le gouverneur vient camper aux portes du couvent afin de prévenir toute intervention des personnages.

Le lendemain, le Dr Tadié fait de nouveau une visite au couvent en fin d'après-midi, il arrive à avoir un entretien avec la duchesse et déclenche les effets du poison.

PLAN DU COUVENT SANTA TERESA



L'ENLÈVEMENT

Pour mener à bien l'enlèvement de Marie-Anne, les personnages devront trouver un moyen discret pour quitter Majorque. En interrogeant les habitants, ils peuvent apprendre l'existence du capitaine Fox, un contrebandier anglais habitant dans une petite crique à une journée de marche de Palma. Le capitaine propose ses services et ceux de son équipage moyennant finance. Son bateau, Le Samson, est une élégante goélette à deux mats.

Entrer dans le couvent n'est pas très difficile. Les soldats sont plus occupés à se réchauffer qu'à monter la garde. Pia peut prendre l'initiative si vous voulez précipiter un peu les choses. Elle va parfois frapper à la porte du couvent pour s'abriter de l'orage ou vendre ses fromages. Elle connaît aussi un « chemin de chèvre » à flanc de falaise qui permet d'entrer dans le couvent par la falaise. De

là, il est possible qu'une barque conduise les fugitifs jusqu'au bateau du capitaine Fox. Cette option est plus dangereuse que déjouer la vigilance des soldats et escalader le mur d'enceinte, mais elle a l'avantage de surprendre Tadié et ses hommes s'ils logent au couvent.

À la nuit tombée, l'édifice est d'un silence de mort. Un grain inopportun se lève, suivi d'un roulement de tonnerre annonçant une violente tempête. Si les personnages sont parvenus à prévenir Marie-Anne de leur présence, elle a accroché sur sa porte un signe de reconnaissance comme la médaille de St Christophe. Sinon, il faut espérer que Pia a remarqué quelque chose, ou s'en remettre au destin. Plusieurs cas de figure peuvent se présenter :

◇ Tadié a usé de son procédé sur Marie-Anne : les personnages trouvent alors une Marie-Anne en proie au délire. Elle reconnaît à peine Albin s'il accompagne les personnages et prononce des phrases incohérentes, parle d'un journal qu'il faut protéger à tout prix, avant de sombrer dans l'inconscience. Fouiller la pièce austère pour trouver le journal de la duchesse ne devrait pas être long. Ce n'est pas vraiment le moment mais sa lecture devrait intéresser les joueurs.

◇ Tadié n'a pas encore empoisonné Marie-Anne : Marie-Anne et Albin se serrent l'un contre l'autre et laissent couler leurs larmes. La duchesse remercie les personnages et les supplie quoiqu'il arrive, de veiller sur son journal. Il contient d'importantes révélations sur les derniers jours de l'impératrice Joséphine.

Les choses devraient s'envenimer pour permettre la confrontation finale avec Tadié. Le Docteur est accompagné d'autant d'hommes de main qu'il y a de personnages et les soldats qui campent devant Santa Teresa ne devraient pas être en reste. S'il n'est pas du genre à se jeter dans la mêlée, Tadié peut prendre un otage (Pia fera très bien l'affaire) et faire pression sur les personnages. La pluie violente rend chaque pas incertain et mouille la poudre des pistolets. À vous de mettre cela en scène de façon cinématographique, nous sommes au climax de cette seconde partie : course-poursuite en protégeant Marie-Anne inconsciente, combat au sabre au bord de la falaise sous une pluie battante, fuite en barque sous une mitraille de balles ricochant...

Avec un peu de chance, les personnages se retrouvent à ramer comme des forcenés en direction du Samson tandis que la silhouette de Tadié se découpe sur la falaise illuminée par la foudre.

LE RETOUR

La fin du scénario dépend de la situation dans laquelle les personnages se trouvent après avoir sauvé Marie-Anne.

Si les personnages ont agi après que la duchesse a été empoisonnée, ils doivent comprendre que les révélations du journal ne seront d'aucune utilité sans le témoignage de la duchesse d'Amaury. Il faut que Marie-Anne survive pour que le voile se lève sur le secret de la mort de Joséphine. Seuls deux hommes sont capables de sauver la duchesse : l'abbé Faria ou Tadié. Trouver Faria veut dire remonter sur Paris ou faire voyager le vieil homme. Mettre la main sur Tadié signifie capturer le mesmérisme vivant et le forcer à arrêter ce qu'il a déclenché.

Si vous le souhaitez, ou si l'action lors de la scène de l'enlèvement a été un peu plate, le voyage en bateau est l'occasion d'ajouter du piment à l'histoire. Alors que les personnages fuient à bord du Samson, le capitaine annonce qu'une voile les suit depuis plusieurs heures. À la forme de la mâture, et compte tenu

de sa vitesse, c'est certainement la Déferlante. Même en donnant toute la voilure, il y a peu de chance que le navire des personnages puisse le distancer.

Improvisez une course-poursuite entre les deux navires, un abordage, ou une manœuvre tactique pour prendre l'avantage. Les personnages peuvent aussi vouloir tenter d'enlever Tadié, ce qui nécessitera de s'introduire sur le bateau adverse sans donner l'alerte. Si certains personnages des joueurs ne sont pas aptes à ce genre d'action, le meneur peut fournir pour la scène un nouveau personnage aux joueurs, par exemple un des membres de l'équipage du Capitaine Fox.

DÉNOUEMENT

Si les personnages sauvent la duchesse, l'Empereur en personne se rend à son chevet, le scandale éclate quelques jours plus tard. Krespel est démis de ses fonctions et rapidement exécuté. L'affaire éclabousse à peine Talleyrand, mais Napoléon pourrait bien avoir enfin trouvé un levier pour se séparer de son encombrant ministre, lui permettant ainsi d'obtenir le vote de l'état de siège... et les pleins pouvoirs pour l'armée !

L'histoire d'Albin et Marie-Anne alimente sans fin les conversations de salons et les deux amoureux deviennent les personnalités les plus sollicitées du tout Paris bien que leurs apparitions soient rares. Ils savourent leur bonheur retrouvé en compagnie de leur fils Léopold. Évidemment leur reconnaissance envers les personnages est sans limite. Une part considérable de la gloire de cette histoire rejaillit d'ailleurs sur nos vaillants héros. Seule ombre au tableau, le Dr Tadié a mystérieusement disparu.

L'ÉQUIPAGE DU CAPITAIN FOX

Le capitaine William Henry Fox a servi sous le commandement de Nelson à la bataille de Trafalgar. Il y a d'ailleurs laissé une jambe et un œil. Chassé de l'armée pour avoir entretenu ses nombreuses maîtresses avec l'argent du Trésor anglais, il a connu une vie mouvementée dans le Pacifique avant de trouver refuge à Majorque où il survit en faisant de la contrebande. Avec sa jambe de bois et son bandeau sur l'œil, le capitaine Fox est l'archétype du pirate. Il n'y a que deux choses qui l'intéressent : l'or et les œuvres de Milton.

Sous ses airs de cynique, Fox est un idéaliste toujours prêt à s'enflammer pour une cause perdue. L'histoire d'Albin et de Marie-Anne devrait le toucher plus qu'il ne le montrera.

RÉSERVE 4

MOT-CLEF : Pirate : Formidable (3)

Son équipage se compose d'Esteban le mousse muet, John le compagnon de toujours et Ahmed, l'ancien esclave aux dents en or. Si les personnages font courir le bruit qu'ils cherchent un bateau pour quitter l'île, on leur parlera du capitaine, ou celui-ci viendra leur rendre une petite visite.

RÉSERVE 3 Pirate : Correct (1)

HISTORIQUE : EMPOISONNEMENT MESMÉRIQUE

Cette méthode mise au point par le Dr Tadié consiste à faire ingérer un composé chimique qui catalyse le dérèglement de la circulation des fluides magnétiques. La substance reste passive tant qu'elle n'est activée par l'hypnose. Ensuite, la victime subit un brutal affaiblissement du corps et de l'esprit. Si aucun soin n'est donné, elle meurt en une quinzaine de jours. Les soins classiques ne peuvent rien faire et seul un traitement magnétique est capable de rétablir une parfaite circulation des fluides.

Coût : 3 points de RAISON pour créer le poison et 2 lors de l'hypnose.



DUCHESSE MARIE-ANNE D'AMAURY — 40 ANS

RECLUSE ANCIENNE DAME D'HONNEUR

Marie-Anne est la dernière représentante des Amaury, une famille noble restée en France après la Révolution. Elle se marie en 1802 à Joseph Krespel et remarque vite que son époux n'a concédé ce mariage que par intérêt. Proche de l'impératrice Joséphine, la duchesse devient sa dame de compagnie. En 1806, elle tombe amoureuse d'Albin et entretient une liaison adultère avec la bénédiction de Joséphine. Mais l'impératrice est répudiée et

Marie-Anne attend un enfant d'Albin. Son mari manœuvre pour faire expédier son amant à Cayenne. Marie-Anne donne naissance à son fils, Léopold, en septembre 1810.

Quatre ans plus tard, elle découvre la conspiration à laquelle est lié son mari. Elle est envoyée de force dans un couvent de Majorque.

Mettre en scène : Marie-Anne est une beauté éthérée, son corps est marqué par les années de réclusion. La flamme, qui illumine son regard à sa libération, rappelle l'ancienne passion qui l'habitait. Au fur et à mesure du voyage, elle redeviendra la jeune femme passionnée qu'elle était.

RÉSERVE 4

MOTS-CLEFS : Duchesse : Remarquable (2), Nonne : Correct (1)

27 avril 1814

J'ai assisté aujourd'hui à un événement étrange qui me laisse encore perplexe. Alors que je me promenais dans le jardin de Malmaison, je surpris des murmures provenant du petit bosquet de camélias derrière l'étang.

Croyant reconnaître la voix de Gaston, je me suis glissée entre les arbustes pour lui faire une farce, avant de réaliser que les voix étaient celles du bon docteur Foreau et d'un homme que je voyais pour la première fois. Cet homme m'a inspiré un tel effroi que j'ai eu de faillir. Étonnée, je suis restée là, à les observer. Le bon docteur semblait en proie à de profondes émotions et ses mains si calmes quand il s'agit de soigner étaient prises de tremblements. À la fin de leur conversation, l'homme mystérieux remit au docteur un flacon. Je retrouvais alors suffisamment d'esprit, pour prendre la fuite avant que les deux hommes ne se séparent.

10 mai 1814

L'Empereur Alexandre est en visite à Malmaison et y a dîné. Quelle ne fut pas ma stupéfaction de découvrir à ses côtés l'homme qui m'a tant effrayée dans les jardins de Malmaison. Il nous a été présenté comme un savant de la cour de Russie. L'impératrice a même échangé quelques mots avec lui. Après le dîner, nous avons fait une partie de balle sur la belle pelouse qui est devant le palais. Joséphine dirigeait le jeu avec sa bonne humeur si contagieuse lorsque ses forces la trahirent et elle fut contrainte de s'asseoir. Sa figure altérée fut remarquée et on lui fit mille questions auxquelles elle répondit en souriant. Elle assura qu'un peu de repos la remettrait sur pied.

11 mai 1814

Joséphine a voulu faire sa promenade accoutumée, mais elle s'est trouvée mal, et nous l'avons ramenée dans sa chambre dans un état de faiblesse des plus alarmants. La journée n'a pas été bonne. Elle s'est évanouie à plusieurs reprises. La nuit a été plus mauvaise encore. Une sorte de délire s'est emparé d'elle. Fortement agitée, elle parlait beaucoup.

17 mai 1814

À qui se fier ? Le mal serait-il dans la maison de l'impératrice ? Son état empire, je m'inquiète pour elle. Que penser de ce que j'ai vu ? J'irai demain sur Paris en parler à mon mari.

20 avril 1815

Que de malheurs sont arrivés depuis la dernière fois que j'ai écrit dans ce journal. Ma bonne Emilie a réussi à me le faire parvenir malgré la surveillance de mon mari. J'arracherai les pages pour pouvoir les conserver sur moi quand viendra le temps de mon départ. La bougie se consume plus vite que je ne voudrais, il faut que je fasse attention.

APPOLINE PAPINEAU

L'AMOUREUSE — 31 ANS

La vie d'Appoline est une longue lutte contre la maladie. Souffrant de terribles douleurs abdominales, les médecins ne lui donnent pas longtemps. Seul le docteur Larcet trouvera le moyen de la soulager en lui injectant un nouveau médicament, la morphine. Au cours d'un séjour chez lui, elle fera la connaissance de son fils, Albin, dont elle tombe éperdument amoureuse. Mais, sa timidité de jeune fille, ne la sortira jamais de son rôle de bonne amie à qui on confie tout...

Consacrant son existence à la recherche d'un remède efficace, elle parvient à des résultats étonnants en alliant chimie et galvanisme.

Réserves

VIGUEUR 2 INSTINCT 3 RAISON 5

Aptitudes

REMARQUABLE (2) : Résister (R), Galvanisme (R)

CORRECT (1) : Endurer (V), Chimiste (I), Conn. milieu scientifique (R), Médecine (R), Musique (I)

MÉDIOCRE (0) : Réagir (I)

Aspiration : Amour non partagé (Albin)

1 pp quand je prends une décision en fonction de lui

2 pp quand j'essaie de gagner son affection

5 pp quand je me mets en danger pour lui

Abandon si je renonce à gagner son amour

Aspiration : Surmonter la douleur

1 pp quand la douleur cause une difficulté

3 pp quand la douleur cause des pénalités importantes

Abandon si je renonce à lutter

Historique : Injection

Dépenser 1 VIGUEUR pour gagner 3 BONUS sur un test de VIGUEUR, mais subir 1 BLESSURE de niveau 2.

Historique : Accumulateur de Galvani

Dépenser 1 RAISON et effectuer un test de Galvanisme (R), ou dépenser 1 RAISON plus des points de VIGUEUR, pour créer une Réserve en VIGUEUR égale aux succès obtenus, ou aux points dépensés.





ANTOINE LARCET

LE FRÈRE PROTECTEUR — 49 ANS

Cadet de la famille Larcet, Antoine suit les pas de son père en tant que chirurgien militaire.

Il est très attaché à son jeune frère Albin malgré ses frasques. Quand celui-ci est envoyé au bagne pour disgrâce, la famille Larcet est déconsidérée et l'affliction du patriarche le conduira rapidement à la tombe.

Vivant dans un misérable meublé de Paris, Antoine tente de rétablir la renommée de sa famille.

Réserves

VIGUEUR 3 INSTINCT 4 RAISON 4

Aptitudes

REMARQUABLE (2) : Résister (R), Chirurgie (R), Duel (V)

CORRECT (1) : Réagir (I), Intriguer (I), Médecine (R)

MÉDIOCRE (0) : Endurer (V)

Aspiration : réhabiliter son nom

1 pp quand je défends ma cause

2 pp quand je rétablis l'honneur de la famille

5 pp quand j'obtiens une révision permanente du jugement sur la famille

Abandon si je renonce à défendre mon nom

Aspiration : Médecin dévoué

1 pp quand je soigne quelqu'un

3 pp quand je sauve quelqu'un

Abandon si je ne n'interviens pas pour soigner

Historique : Collection de journaux

Bénéficie d'un BONUS pour toute recherche d'informations en utilisant la collection.

Historique : Contact

Dépenser 3 points d'une RÉSERVE (dépend du type de contact) pour faire intervenir un personnage secondaire comme contact.

ELIZABETH MILLER

LA DIPLOMATE ANGLAISE - 37 ANS

Diplomate anglaise installée à Paris, Lady Miller sait jouer de ses charmes pour aider son pays. Elle connaît de nombreuses personnes... et de nombreux secrets. En bons termes avec Albin à la cours de l'impératrice Joséphine, il lui a rendu un grand service en mentant à Napoléon sur sa liaison avec un ministre français. Depuis, elle est en dette envers lui.

Réserves

VIGUEUR 2 INSTINCT 5 RAISON 4

Aptitudes

REMARQUABLE (2) : Réagir (I), Séduction (I)

CORRECT (1) : Résister (R), Intriguer (I), Escrime (V), Étiquette(I)

MÉDIOCRE (0) : Endurer (V)

Aspiration : Sens du devoir (Angleterre)

1 pp quand je vante la grandeur de l'Angleterre

2 pp quand je sers les intérêts de l'Angleterre

5 pp quand j'obtiens un succès durable pour l'Angleterre

Abandon si je trahis l'Angleterre

Aspiration : Pouvoir

1 pp quand j'obtiens une faveur, gagne en prestige, ou ridiculise un ennemi

2 pp quand je consolide mon pouvoir

5 pp quand j'élimine un adversaire

Abandon si je renonce à obtenir un gain

Historique : Imposer (sens du devoir)

Dépenser 2 INSTINCT pour faire gagner avec une dette d'avancement l'Aspiration Sens du devoir (Angleterre) à un autre personnage.

Historique : Évitement (séduction)

Dépenser 2 INSTINCT et réussissez un test de Séduction (I) pendant un conflit pour y mettre fin immédiatement.

Historique : Contact

Dépenser 3 points d'une RÉSERVE (dépend du type de contact) pour faire intervenir un personnage secondaire comme contact.



Célestin



CÉLESTIN SAUVÉ

LE SERVITEUR DÉVOUÉ - 26 ANS

Ancien esclave, Célestin participe très jeune à l'indépendance d'Haïti en 1804. Rencontrant la même année, Albin lors de son voyage pour le Venezuela, il embarque avec lui et le servira jusqu'à Paris.

Depuis le départ au bagne d'Albin, Célestin vit au jour le jour de petits larcins ou en vendant ses services et apprenant à vivre de pas grand-chose.

Réserves

VIGUEUR 5 INSTINCT 3 RAISON 2

Aptitudes

REMARQUABLE (2) : Endurer (V), Survie (V)

CORRECT (1) : Réagir (I), Bagarre (V), Discrétion (V), Naviguer (R), Fusil (V), Athlétisme (V)

MÉDIOCRE (0) : Résister (R)

Aspiration : Vénal

1 pp quand je prends un contrat

2 pp quand je gagne une somme rondelette

5 pp quand j'améliore ma situation financière de manière permanente

Abandon si je renonce à un contrat

Aspiration : Aider (Albin)

1 pp quand j'obéis aux ordres d'Albin

2 pp quand je me fatigue pour servir Albin

5 pp quand je tire Albin d'une mauvaise situation

Abandon si je quitte le service d'Albin

Historique : Ancien esclave

Dépenser 1 VIGUEUR pour ignorer une Pénalité sur un Test lié aux Réserves INSTINCT OU RAISON.

Historique : Coup puissant

Dépenser des points de VIGUEUR pour augmenter le niveau de blessure d'une attaque réussie.



LOUIS-ISAAC DE MONTPLAISIR

LE FRÈRE DE CŒUR — 51 ANS

Louis-Isaac de Montplaisir est un libertin parisien des plus en vue. Il défraie régulièrement la chronique par ses frasques, mais aussi par les expéditions d'exploration qu'il finance à travers le monde.

C'est ainsi qu'il a rencontré Albin, en qui il a immédiatement reconnu un frère !

Réserves

VIGUEUR 4 INSTINCT 4 RAISON 2

Aptitudes

REMARQUABLE (2) : Réagir (I), Plaire (I)

CORRECT (1) : Endurer (V), Escrime (V), Négociier (I), Déguisement (I), Jeu (I), Danse (V)

MÉDIOCRE (0) : Résister (R)

Aspiration : Tête brulée

1 pp quand je me lance dans une action vouée à l'échec

3 pp quand je surmonte une situation extrêmement difficile

Abandon si je renonce à une action pour une raison de sécurité

Aspiration : Casanova

1 pp quand je séduis une femme

3 pp quand j'obtiens les faveurs d'une femme a priori réticente

Abandon si je renonce aux femmes !

Historique : Fortune

Louis-Isaac dispose d'une fortune conséquente, possède un hôtel particulier, une loge au théâtre et a du petit personnel. Il peut disposer de n'importe quel équipement.

Historique : Surprise (instinct)

Dépenser 1 INSTINCT pour forcer son adversaire à utiliser Réagir (I) pendant un CONFLIT AVEC INSTINCT.

TOUSSAINT POTVIN

LE COMPAGNON DE BAGNE — 48 ANS

Révolutionnaire jacobin, Toussaint est envoyé au bagne suite à la publication de tracts et à un réquisitoire particulièrement virulent du procureur général Krespel.

Compagnon de bride d'Albin Larcet jusqu'à Brest, il se lie d'une amitié indéfectible avec lui et partage une haine commune pour Krespel ! Malheureusement Albin part pour la Guyane, alors que Toussaint reste à Brest.

Gracié en 1814, Toussaint se met au service de Vidocq dans la Sûreté et espère bien se venger de Krespel qui, entre-temps, est devenu préfet de Paris !

Réserves

VIGUEUR 4 INSTINCT 4 RAISON 3

Aptitudes

REMARQUABLE (2) : Endurer (V), Connaissance de la rue (R)

CORRECT (1) : Réagir (I), Résister (R), Filature (I), Interroger (I), Bagarre (V)

Aspiration : Révolutionnaire

1 pp quand j'expose mes idées révolutionnaires

3 pp quand je contreviens aux règles institutionnelles

Abandon si je renie mes idéaux

Aspiration : Vengeance (Krespel)

1 pp quand je m'oppose à Krespel

2 pp quand je cause du tort à la préfecture

5 pp quand je mène une action qui bouleverse durablement la vie de Krespel

Abandon si je renonce à me venger

Historique : Compagnon de bride (Albin)

Dépenser 1 point de VIGUEUR pour offrir 1 BONUS à Albin sur une action en coopération avec VIGUEUR.

Historique : Forçat repent

Peut dépenser autant de points d'INSTINCT que voulu pour obtenir des BONUS sur un test d'INSTINCT lié à la pègre, au bagne, etc.



Bibliographie

LES PEINTRES

Pierre-Paul Prud'hon (couverture), Caspard David Friedrich, François-Etienne Villeret, Henri Félix Emmanuel Philippoteaux, Henry Berthoud, Horace Vernet, Louis Léopold Boilly, Nicolas-Toussaint Charlet, Paul Delaroche.

LES FILMS

Abel Gance, Napoleon (1927). Ridley Scott, The Duellists (1977). Yves Angelos, Le Colonel Chabert (1993). Pitof, Vidocq (2000). Antoine de Caunes, Monsieur N(2002). Jacques Rivette, Ne touchez pas à la hache (2007).

LES ROMANS

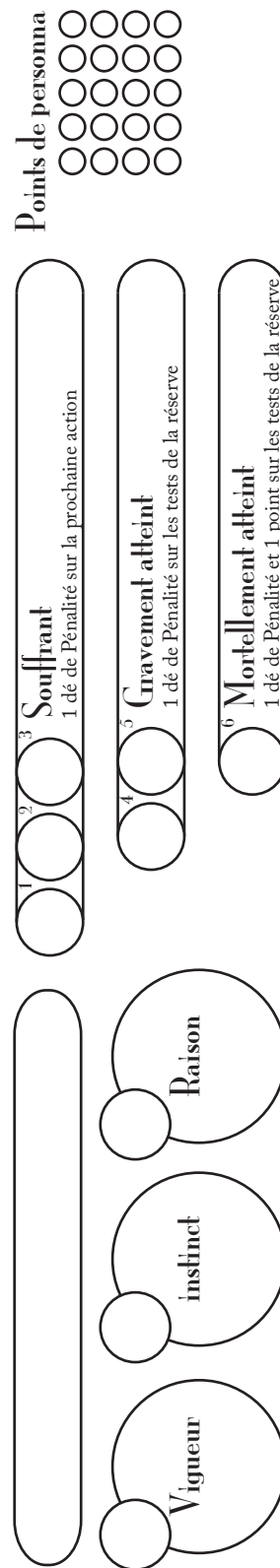
Honoré de Balzac, La duchesse de Langeais (1839). Louis Geoffroy-Château, Napoléon apocryphe 1812-1832 (1841). Honoré de Balzac, Le colonel Charbert (1844). Stephan Zweig, Josphé Fouché (1929). Stephan Zweig, Les très riches heures de l'humanité (1939). Les savants fous, collectif chez Omnibus (1994). Patrick Rambaud, La Bataille (1997). Patrick Rambaud, Il neigeait (2000). Patrick Rambaud, L'absent (2003). Xavier Mauméjean, La Vénus anatomique (2004).

LES BANDES DESSINÉES

André Juillard et Jacques Martin, Arno (1983-1987). Jean Dufaux et Martin Jamar, Double Masque (2004-2011). Matz et Dominique Bertail, Shandy, un anglais dans l'empire (2004-2006). Jean-Pierre Pécau et Igor Kordey, Empire (2006-2007).

LES LIVRES D'HISTOIRE

Jean Tranié, Napoléon et son entourage (2001). Eric Sartori, L'Empire des sciences : Napoléon et ses savants, (2003). Nicolas Witkowski, Une histoire sentimentales des sciences (2003). Boris Dänzer-Kantof, La vie des Français au temps de Napoléon (2003). Thierry Lentz, Nouvelle Histoire du premier empire, Tome II : L'effondrement du système Napoléonien 1810-1814 (2004). Thierry Lentz, Nouvelle Histoire du premier empire, Tome III : La France et l'Europe de Napoléon 1804-1814 (2007). Thierry Lentz, Nouvelle Histoire du premier empire, Tome IV : les Cents Jours (2010).



Aspirations

Historiques

Aptitudes

Médiocre (0)

Correct (1)

Remarquable (2)

Formidable (3)

Légendaire (4)

Informations légales

RESOURCES WEB

Oleo Kun (<http://likeasweet.org/>) à partir de devianART (www.deviantart.com), shutterstock (www.shutterstock.com), Stock.XCHNG (www.sxc.hu)

LICENCES

SOLAR SYSTEM est un jeu de Eero Tuovinen (www.arkenstonepublishing.net/solarsystem) sous licence Creative Commons (creativecommons.org/licenses/by/2.0/fr/).

Tous les textes d'*Élégie — Le secret de l'impératrice* sont sous licence Creative Commons avec condition de paternité (creativecommons.org/licenses/by/2.0/fr/). L'œuvre peut être librement utilisée, à la condition de l'attribuer à leurs auteurs en citant leur nom.

Les éléments graphiques et illustrations ne sont pas concernés par la licence et appartiennent à leur auteur.

