

de la *7* ème Les Secrets
Mer
Mare Tenebrosum

Scénario

*Bons baisers
de Montaigne*

Un scénario de Pandore d'Angre



Ce scénario se déroule en Montaigne et peut être aisément inséré au cours d'une campagne, officielle ou non, comme "Voir Charousse et mourir" (acte I) ou "La croix d'Erèbe". Il mêle scènes d'action et intermèdes de cour, mais nécessitera de la part du maître de jeu, comme à l'accoutumée, une mise en scène très cinématographique et ce, d'autant plus qu'il lui faudra jouer sur le temps, car les héros disposeront de 25 jours seulement pour accomplir leur mission.

L'histoire

A la Cour de l'Empereur Léon Alexandre de Montaigne, les réputations se font et se défont à la vitesse de l'éclair, ou, plus exactement, à celle des mots d'esprits. Ainsi que le dit le proverbe : *rien ne tue, sauf le ridicule.*

Dame Jamais Sicée de Sicée est l'une des favorites de l'Empereur. Arrivée à la Cour il y a seulement quelques années, elle a utilisé son intelligence acérée pour faire du "mot d'esprit" un art à part entière et est de fait considérée comme l'une des personnalités les plus importantes et les plus dangereuses de Charousse. Elle compte d'innombrables admirateurs, mais également une ribambelle d'ennemis, parmi lesquels la matriarche de la famille dont sont issus les Mousquetaires : la Duchesse Thérèse Tréville de Thorignon. La vieille Duchesse déteste Jamais pour une simple et bonne raison : la jeune femme a en moins de dix ans acquis un statut auprès de l'Empereur qu'elle-même n'a jamais acquis en une existence entière de bons et loyaux services.

L'occasion de remettre les choses à leur place s'est présentée il y a peu : un noble courtisan a été la cible de cruelles moqueries de la part de Jamais, il a perdu de la réputation et s'est vu ravalé au rang de moins que rien par ses amis d'hier. Le coeur rempli de rage, il a juré de se venger.

Il y a un peu moins d'un mois, Dame Jamais a accueilli une parente et l'a prise sous sa protection, une magnifique et spirituelle jeune damoiselle répondant au doux nom de Oriane Montsange de Sicée. Chaperonnée et encouragée par son aînée, la jeune fille a gravi sans peine les échelons de la Cour et a même obtenu les faveurs d'un cousin de l'Impératrice, Valerio Giacinni, qui, grâce à une cour sans faille, des relations politiques et un certain charme naturel, a réussi à obtenir la main de la jeune damoiselle. Les fiançailles étant annoncées, il repartit dans ses terres afin d'y préparer certaines choses et, en guise d'adieu, lui fit ciseler une magnifique broche sertie de pierres précieuses, en gage de son amour. Il doit bientôt revenir et il va de soi que Oriane portera le bijou... A force de menaces et de manigances, les deux comploteurs ont réussi, d'une part à soudoyer une des suivantes d'Oriane pour qu'elle dérobe la broche, d'autre part à manipuler Jamais pour qu'elle suggère elle-même à Léon Alexandre de donner un bal. Un *"Et votre parente portera sûrement une robe qui prouvera l'attachement qu'elle manifeste au cousin de l'Impératrice"*, prononcé devant la Cour entière, a parachevé le tout.

Le Bal aura lieu dans moins d'un mois, la broche a disparu et la réputation de Jamais et de sa parente est en jeu...

Introduction

Par une belle matinée ensoleillée, les personnages reçoivent une lettre, portant le cachet de la famille de Sicée et emprunt d'une douce odeur de fleurs.

*"A Madame (ou Monsieur) - nom et titre de la personne s'il y a lieu
L'esprit se corrompt lorsqu'il n'a que de vieilles ritournelles à entendre des mêmes voix. J'ai entendu parler de vos récents exploits et serais extrêmement honorée de pouvoir les entendre de votre bouche. C'est pourquoi je vous convie à une petite partie de chasse qui aura lieu Votaldi et Soldi, au cours de laquelle vous serez logés dans mon pavillon et pris en charge si vous le souhaitez. J'espère pouvoir compter sur votre présence et, en attendant votre réponse, soyez assuré que je demeure votre dévouée, etc.*

Dame Jamais Sicée de Sicée"

Ils ont le reste de la journée pour se décider. Une telle invitation ne se refuse que si l'on a l'intention de quitter la Montaigne ou de devenir en moins de deux jours la risée de tout Charousse.

Le rendez-vous est fixé Votaldi, au petit matin, à la sortie de Charousse. Il y a là Dame Jamais et quelques uns de ses pages, sa protégée, Oriane, ainsi que trois autres nobles, agés d'une trentaine d'années (et leur suite), en tenue de chasse, montés sur de magnifiques palefrois montagnais. Sans oublier le maître de chasse, le veneur et les chiens. La journée se passe agréablement ; un cerf est levé, poursuivi, puis abattu sans frasques inutiles. Les invités ne sont pas trop extravagants, mais plutôt intéressants à la conversation, Dame Jamais semble aussi spirituelle qu'à l'accoutumée (on ne sait jamais, quand elle parle, si elle se moque des gens ou bien est sincère ; n'hésitez pas à déstabiliser vos héros et faites-leur faire des jets d'éloquence ou d'étiquette aux moments les plus appropriés). Néanmoins, un jet de perception (esprit 45) permettra de déceler une expression soucieuse sur son visage et également le fait qu'elle ne cesse, subtilement, d'évaluer les héros. Oriane est une jeune personne adorable, assez cultivée et charmante, qui ne cesse de se mordre les lèvres lorsqu'elle pense qu'on ne la regarde pas. Un joli coeur n'aurait pas trop de mal à la séduire, mais attention aux conséquences... Quant aux trois hommes, il y a :

- **le comte Florent Mercoeur Railleux d'Arrange**, un très bel homme à la chevelure blond cendré, aux larges yeux gris et au sourire chaleureux. Politicien accompli, adepte en magie Porté, c'est avant tout un grand historien, très proche de certains membres, dit-on, de la maison de la Société des Explorateurs de la capitale.

- **Hugues Sicée de Paix**, d'apparence banale, tant dans ses traits que dans ses costumes, intarissable bavard dès qu'il est question de duels légendaires, qu'ils aient été effectués par le verbe ou le fer ;

- **Gilbert Ferret d'Echiny**, compagnon de Valroux, chasseur hors pair (il est revenu de l'île de la Bête), un homme brun au regard profond. Ce que peu de gens savent, c'est que son gibier favori n'est pas la biche ou le sanglier mais les créatures surnaturelles qui hantent la Montaigne.

Ce qui doit finir par frapper les héros, c'est l'atmosphère calme de cette journée, qui ressemble bien plus à une sortie entre vrais amis qu'aux chasses habituelles des nobles de la Cour. Pages et suivantes discutent entre eux ;



à une ou deux reprises, un jeune homme essaie (infructueusement) de se faire remarquer des nobles ; un jet d'esprit (nd 25) permettra de noter qu'une des dames de compagnies d'Oriane semble en permanence gênée, mal à l'aise et fuyante.

Le soir arrive, le repas se déroule fort agréablement dans le "modeste" pavillon de Dame Jamais, ainsi que la veillée. Laissez les héros profiter de l'occasion pour nouer des contacts avec les uns et les autres. Alors qu'ils seront montés se coucher depuis deux heures, ils seront réveillés par des coups discrets frappés à leur porte. Un serviteur leur fait savoir que Dame Jamais les mande dans son boudoir. Elle les accueille dans une petite pièce meublée avec goût, Oriane à ses côtés.

"J'ai pu juger au cours des quelques heures que nous avons passé ensemble de la véracité des rumeurs que j'avais entendues à votre sujet. Vous me semblez être des personnes de parole, à la hauteur de votre réputation. Une simple question, d'abord. Comment qualifieriez-vous des gens qui préfèrent s'en prendre aux proches de leurs ennemis pour les faire tomber ? Ou, si vous préférez (en s'adressant au spadassin du groupe), quel est le nom que l'on donne au bretteur qui, la veille d'un duel, s'arrange pour faire bastonner son adversaire parce qu'il le craint ? ... Malheureusement Oriane et moi-même sommes les victimes de tels individus. Je fais appel à votre sens de l'honneur et de la justice, messieurs (dames) ; acceptez-vous de nous aider ?"

Réputation :

- un "oui" sans hésiter, + 2 ; (sans compter qu'il y a là un terrain idéal pour des faveurs et des "parrainages")
- un "qu'est-ce qu'on y gagne", - 1
- un " Non ", -30 en réputation dans la semaine qui suit

Elle leur expliquera en quelques mots ce dont il s'agit : l'Empereur donne un bal dans 28 jours exactement et tout le monde s'attend à ce qu'Oriane y porte la broche magnifique que son fiancé lui a offerte. Or, cette broche a disparu. Oriane l'avait saignée, mais, visiblement, la marque a été nettoyée. Dame Jamais soupçonne le baron Lucien Charron de Lierre-Vallée mais n'a que peu de preuves, d'autant qu'il a sûrement agi avec des complices. Elle conclura sur ces mots : *"Il ne reste que vingt-huit jours avant le bal. Le temps sera à la fois votre allié et votre pire ennemi. Messieurs (mesdames), notre sort est entre vos mains..."*

N.B. : il va sans dire que les frais de l'enquête seront remboursés par Jamais, qui leur remet également des lettres signées de son sceau, destinées à leur faciliter les choses au cas où...



Debut de l'enquête

L'enquête pourra commencer - par exemple - en interrogeant les dames de compagnie d'Oriane et de Jamais. (Soit l'un des héros se souvient de l'étrange attitude de la suivante, l'après-midi, soit ils décident de commencer par là, soit Jamais le leur suggère).

- une femme d'une quarantaine d'années, Hortense, se souvient d'avoir entr'aperçu à plusieurs reprises ces dernières semaines un homme vêtu de couleurs sombres, rôder de manière un peu trop excessive autour de l'hôtel particulier de Dame Jamais ;

- deux ou trois autres suivantes gloussent, sont intimidées mais n'ont rien à dire ;

- une autre s'étonnera de l'absence de Christiane... (la suivante de l'après-midi).

Cette dernière s'est réfugiée dans le grenier du pavillon de chasse, pour pleurer et demander à Theus ce qu'elle doit faire (esprit nd 10) pour sentir le petit courant d'air frais et repérer la trappe entrouverte). Christiane est une jeune fille de la très petite noblesse, qui a été placée par une relation en tant que dame de compagnie d'Oriane. Elle est - chose très choquante... - extrêmement pieuse et depuis son arrivée à Charousse, n'a cessé d'être la cible des incessantes moqueries de Jamais. Il n'a donc pas été très difficile pour le bras droit de Lucien Charron de Lierre-Vallée de la soudoyer et de la menacer afin qu'elle vole "la faveur de l'Empereur". Depuis, Christiane est rongée par la culpabilité. Elle n'a même pas osé se confesser et, avec les derniers événements, ne dort plus, pleure toutes les nuits... etc. Les héros la trouveront donc, serrant une croix de Theus contre son cœur, en larmes, recroquevillée dans un des coins du grenier. Il faudra beaucoup de tact pour la faire parler et promettre d'arranger les choses auprès de sa maîtresse. Ils apprendront ainsi que :

- un homme vêtu de velours sombre, portant un masque mais aucune arme apparente, l'a menacée et ensuite, payée, afin qu'elle dérobe la broche ;

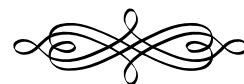
- que le jour où elle lui a remis, il était accompagné de quelqu'un qui n'est pas descendu de son carrosse - équipé comme pour un départ -, mais dont elle a vu la main, une main d'homme à laquelle il manquait l'auriculaire. Les armoiries du carrosse ? Elle les décrira sans peine et un jet d'esprit étiquette (nd 15) permettra de savoir qu'il s'agit de celles de la famille Charron de Lierre-Vallée. C'était à Charousse, il y a quatre jours exactement.

En quittant la pièce, faites-leur faire un jet de perception (nd 30). Un cheval s'éloigne au galop dans la nuit...

Ils voudront probablement retourner à Charousse - à une dizaine de lieues de là - de suite pour savoir quelle direction a pris le carrosse.

Sur la route, soit la sangle d'un cheval, soit la roue de leur équipage, a été sabotée. Faites faire les jets en conséquences et misez sur le temps qui passe, les premières lueurs de l'aube...

Interroger les gardes du guet, aux portes de Charousse, nécessite de la diplomatie, de la patience et beaucoup d'argent. Après environ deux heures (plus s'ils se débrouillent vraiment mal) ils apprendront que le carrosse du baron aurait en effet quitté la ville cinq jours auparavant et pris la porte nord ouest. En mettant un peu de bonne volonté (sonnante et trébuchante), les héros devraient même parvenir à savoir que le baron avait un laissez-passer pour le duché de Verrier (12 à 14 jours de voyage, selon les chevaux).



Un voyage mouvementé

Nous allons diviser cette partie en deux : d'un côté, les événements nécessaires, de l'autre, les modulables.

Événements nécessaires

- **J + 3** : un homme échevelé, vêtu d'une simple chemise et de caleçons longs, accourt vers eux, désespéré. Des brigands ont attaqué son carrosse et l'ont dépouillé de tous ses biens, après avoir assassiné son cocher et ses deux pages. De plus, la calèche s'est renversée et sa femme a été blessée, elle gît, inconsciente, coincée dans le véhicule et baignant dans son sang... Il dira qu'il se nomme Grégoire de Bastonne. Effectivement, un carrosse a été renversé sur le bas côté de la route. Un cheval broute, l'autre est visiblement mort. L'homme se précipite vers le carrosse : "elle est là, elle est là!". En effet, une femme assez grande semble coincée sous le véhicule.

- esprit + étiquette (nd 15) pour s'apercevoir qu'il n'y a aucune armoirie ;

- détermination + équitation (nd 20) pour se rendre compte que le cheval fait le mort ;

Dès qu'ils seront à portée, dix à douze brutes surgiront des fourrés, la femme, miraculeusement guérie, sautera à la gorge du personnage le plus proche et le faux gentilhomme est un fieffé lutteur...

J + 9 : alors qu'ils ont monté leur camp et se préparent à passer la nuit, un groupe constitué de Xavier Valais, l'âme damnée du baron et de quelques hommes de main (adaptez selon le niveau du groupe et le nombre de héros) les encerclent et donnent l'assaut. Dans Xavier, ils pourront reconnaître un des pages présents au cours de la partie de chasse. D'un geste dédaigneux, il désigne à ses hommes le groupe des héros :

"Débarrassez-moi de ça! Leur cause est perdue et ils me font perdre du temps! Le baron m'attend et j'en ai soupé de ces incapables qui servent de chiens de chasse à La Sicée!"

Qui ne réagirait pas à une telle provocation ? Un duel épique devrait s'ensuivre, entre les héros et leurs ennemis. Xavier Valais se battra jusqu'à la mort, mais alors qu'il agonise, il trouve suffisamment de volonté en lui-même pour murmurer, un filet de sang coulant de ses lèvres : "Vous arriverez trop tard, votre réputation vous précède..." Aux héros d'interpréter...

J+ 12 ou 14 : ils arrivent en fin de soirée, en vue de la cité d'Arisan. Là, une très mauvaise surprise les y attend. Outre des formalités étonnamment longues, ils se verront, au bout d'une bonne demi-heure, conduits au Palais de Justice où un préfet très ennuyé leur annoncera qu'un gentilhomme a déposé une plainte contre eux et les accuse d'avoir tué son page, dans une embuscade, ainsi que d'avoir été payés pour assassiner Annette Bisset du Verrier, l'une des nièces du gouverneur de la ville. Il s'agit bien sûr de Lucien Charron de Lierre-Vallée. La preuve ? Un de ses hommes a ramené le corps du jeune homme (Xavier Valais). De plus, des fouilles ont permis de trouver sur l'un des héros une lettre signée d'un simple nom

sceau, celui des Sicée, leur promettant, à lui et à ses compagnons, 800 Guilders, s'ils parviennent à assassiner la jeune femme. Le dessein du baron est évidemment de gagner du temps pour assouvir sa vengeance. Il y a plusieurs façons de s'en sortir :

• faire expertiser le sceau, la lettre et l'écriture (nd 20) ; c'est bien sûr un faux ;

• faire valoir ses titres (s'il y a lieu) ;

• expliquer la vérité et convaincre le préfet (astuce+éloquence diff 30, + dés de réputation)

Événements aléatoires

- une bande de chiens redevenus sauvages les attaque en pleine journée ; un des chevaux est blessé.

- dans un village, une troupe de bateleurs est de passage. La partenaire du lanceurs de couteaux est très jolie mais semble trop fragile et trop triste pour exercer ce genre de profession. En réalité, c'est une jeune damoiselle qui s'est enfuie de chez elle pour échapper à un mariage forcé. Naïve et innocente, elle est tombée dans les pattes brutales et perverses de Richard, qui la violente et la terrorise depuis près de deux ans, sous le regard indifférent des trois quart de la troupe. "Après tout, c'est une noble..."

- dans une auberge, le caporal Régis Détiembles, vétéran d'Ussura malgré son jeune âge, raconte, ivre, à qui veut l'entendre, l'histoire de Coika (cf la nouvelle *Coeur de renarde*, dans *Cendres de Sphinx* n°2 ainsi que dans les téléchargements du site <http://www.asmodee.com>)

- ils croisent la route d'une bande de jeunes nobles, dans la plus pure tradition de stupidité cruelle et snob montagnoise, en pleine chasse à courre : sauf que leur gibier est un pauvre paysan qui braconait sur leurs terres...



Trop tard

Ils apprendront vite, en arrivant dans la ville, que le baron loge dans une auberge et se rend souvent chez une relation à lui, Constance Arisan de Verrier, une riche comtesse, veuve, âgée d'une trentaine d'années et toujours très courtisée. Bien entendu, Constance les recevra très courtoisement (s'il y a un noble ou s'ils parviennent à effectuer un jet d'astuce + étiquette nd 20 pour se faire connaître auprès d'elle), car son ami s'est bien gardé de lui dire où il avait déniché le bijou magnifique qu'elle porte en permanence et qui fait se pâmer la moitié des dames de la Cour.

Première solution

Ils essaient de convaincre Constance de rendre la broche. Mais, comme bon nombre de personnes de sa famille elle est "envieuse", ce qui risque donc de rendre les choses très compliquées. De plus elle aura toute la peine du monde à se laisser convaincre que Lucien est un voleur. Elle le fera appeler et tentera d'y voir plus clair. Bien sûr, le baron niera tout en bloc, allant jusqu'à inverser les rôles : à l'en croire, ce serait même une ancienne



maîtresse jalouse qui les aurait payés... Les solutions vous sont ouvertes, du duel d'honneur au vol, en passant par la venue providentielle d'un noble de Charousse qui était présent lorsque Dame jamais a humilié le baron... Improvisez !

Deuxième solution

Le cambriolage pur et simple. Beaucoup plus risqué (risque de perte de réputation, d'emprisonnement, etc...) mais pouvant donner lieu à de belles poursuites héroïques à travers et au sortir de la ville. Constance vit entourée d'une dizaine de domestiques dont deux font office de gardes du corps. S'ils sont repérés, il ne faudra que peu de temps à la milice d'Arisan pour intervenir.

Lucien Charron de Lierre Vallée dépêchera (quelle que soit la solution) un messenger à Charousse afin de prévenir son alliée, puis, si vos héros ont opté pour le cambriolage, se lancera à leur poursuite, accompagné de quelques brutes. Le problème de Lucien est qu'il est un peu trop sûr de lui, se prenant pour un " héros " alors qu'il n'est rien de plus qu'un bâtard pique-assiette et médiocre. Il possède la magie porté à un faible niveau, c'est un petit, tout petit apprenti de Valroux et sous ses airs de coq, dès qu'il se sentira en mauvaise posture, il tirera quelques coups de pistolet et s'enfuira.



Le retour

La première partie du voyage devrait bien se passer, malgré une hâte certaine. Le moment du bal approche et ils n'ont pas de temps à perdre. Si vous le souhaitez, cependant, n'hésitez pas à mettre la pression en intercalant quelques événements mineurs, pris dans les rencontres aléatoires du début que vous n'auriez pas utilisées, ou encore simplement les petits tracas de la vie quotidienne sur les routes : les ampoules, le mal de dos, un cheval qui boîte, etc., etc.

Pris au piège !

C'est le matin, le jour du bal. A une dizaine de kilomètres de la capitale, les héros traverseront un petit bois et... auront le droit de faire un jet d'astuce, nd 20. S'ils réussissent, ils pourront tenter de fuir. Là encore, ils auront très peu de temps. Ils sont attendus par une quinzaine de mousquetaires... Thérèse Tréville de Thorignon a bien reçu le message de son complice et a usé de son influence pour dépêcher quelques hommes à leur rencontre, laissant entendre qu'ils traîneraient dans une sombre histoire. Son but n'est pas de les faire jeter en prison, elle n'est pas méchante à ce point là mais de les empêcher d'atteindre leur but. (Elle se propose de reconnaître, dès le lendemain qu'elle s'est trompée).

Ils peuvent donc :

- se séparer, ce serait en fait la meilleure solution car les mousquetaires devront diviser leurs forces ;
- donner la broche à l'un des leurs et le couvrir ;

- affronter les mousquetaires... très mauvaise idée ! (et pour, ceux qui ont fait/font la *Croix d'Erèbe*, pourquoi ne pas mettre à leur tête l'inénarrable Capitaine Charles de Chevalier ?)

- se laisser capturer et tenter de s'enfuir (peut-être en ce cas pourront-ils prévenir par messenger Dame Jamais ? Sinon, l'un de ses amis – cf. la partie de chasse - pourrait comme par hasard passer dans le coin avec quelques autres nobles et les aider)

Pour les poursuites, laissez libre cours à l'imagination des héros en matière de pièges, chevauchées héroïques et autres ! Vous pouvez vous inspirer des tableaux de poursuite décrits dans le *Guide du maître*.



Denouement

Ils arriveront à Charousse en fin d'après-midi. Dans son hôtel particulier, Dame Jamais se prépare au pire. Sa parente s'est retirée dans ses appartements et pleure toutes les larmes de son corps. Les héros seront accueillis avec une spontanéité fort peu protocolaire de la part de Jamais, qui fera immédiatement le nécessaire pour qu'ils soient " présentables " lors du bal (bain, vêtements, parfums...). Parce qu'ils forment l'escorte d'une grande du royaume, ils gagneront pour la soirée un bonus de +2 dés non gardés à tous leurs jets sociaux et un minimum de 8 en réputation. Et c'est dans une débauche de luxe, de musique, de danses, de mets somptueux, de tenues extravagantes et superbes, en compagnie des plus grands, qu'ils achèveront cette aventure.

Principaux personnages non joueurs (villains, etc...)

" Grégoire de Bastonne " (Homme de main)

Gaillardise : 2

Dextérité : 2

Astuce : 3

Détermination : 2

Panache : 2

Arcane : -

Lutte : prise 2, casser un membre 2, se dégager 3, coup de tête 1

Couteau : attaque 2, parade 1



" Mireille de Bastonne " (Homme de main)

Gaillardise : 2

Dextérité : 3

Astuce : 2

Détermination : 2

Panache : 3

Arcane : -

Combat de rue : attaque 2, attaque (arme improvisée) 3, parade (arme improvisée) 1, coup à la gorge 1

Couteau : attaque 1, parade 2





Xavier Valais, bras armé du baron (vilain)

Gaillardise : 3
Dextérité : 3
Astuce : 2
Détermination : 3
Panache : 4
Arcane : fanatique
Courtisan : danse 2, éloquence 1, mode 1, étiquette 2, politique 1, lire sur les lèvres 2, sincérité 3
Criminel : charlatanisme 2, déplacement silencieux 3, filature 3, parier 1, débrouillardise 2
Escrime : attaque 3, parade 3
Couteau : attaque 4, parade 3
Ecole de Boucher (Compagnon) : double attaque 4, double parade 4, riposte 5, exploiter les faiblesses (Boucher) 4



Baron Lucien Charron de Lierre Vallée (vilain)

Gaillardise : 2
Dextérité : 2
Astuce : 3
Détermination : 2
Panache : 2
Arcane : envieux
Courtisan : danse 2, éloquence 2, mode 2, étiquette 4, intrigant 3 1, sincérité 3, pique assiette 3
Cavalier : équitation 2
Artiste : création littéraire 2
Magie Porté (Apprenti) : ensanglanter 2, harmoniser, 2 atteindre 4, poche 1
Escrime : attaque 1, parade 2
Couteau : attaque 1, parade 1
Ecole de Valroux (Apprenti) : marquer 1, double parade 1
Epée de Damoclès : ridiculiser 3.
Réputation : - 40 (à Charousse)
Sinon : -11.



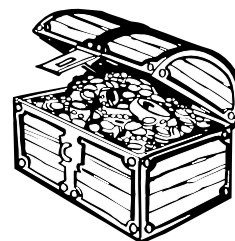
Richard Ham – bateleur (homme de main)

Gaillardise : 4
Dextérité : 3
Astuce : 1
Détermination : 2
Panache : 1
Arcane : cruel
Bateleur : chant 2, comédie 1, danse 1, éloquence 1, spectacle de rue 2
Couteau : attaque 3, parade 3, lancer 4
Combat de rue : attaque 2, coup de pied 2, lancer 3



Oriane Montsange de Sicée (Héroïne)

Gaillardise : 1
Dextérité : 3
Astuce : 4
Détermination : 3
Panache : 4
Arcane : naïve
Courtisan : danse 3, éloquence 4, mode 4, étiquette 4, sincérité 3, cancanier 2, séduction 3
Cavalier : équitation 1
Erudit : histoire 2, mathématiques 3, philosophie 1, recherche 1
Magie Porté (Apprenti) : ensanglanter 2, harmoniser 3, atteindre 3, poche 3
Epée de Damoclès : romance 2
Réputation : 35



de la *Mer* Les Secrets

à l'ère

de la *Mer*

Mare Tenebrosum

