

V PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Note aux joueurs : ne lisez ce qui suit que si vous avez choisi Églantine comme personnage. Vous gâcheriez sinon une bonne partie du plaisir de jeu du premier scénario !



ÉGLANTINE GAUTHIER

HISTOIRE

Pays d'origine : France, *Origine sociale :* Bourgeoisie, *Jeunesse (Enfance) :* Amoureuse, *Jeunesse (Adolescence) :* Autoritaire, *Profession :* Tenancier.

Votre père, du fait d'un poste important dans l'administration du Roi Soleil, était très impliqué dans les intrigues de cour. Lors de la succession d'Espagne en particulier, il s'est montré un interlocuteur privilégié pour tous les nobles en mal de pouvoir. Pendant les cinq années de votre adolescence, votre père préparait avec de nombreux nobles la prise du pouvoir à la mort du Roi Soleil, qui a tardé à venir. Lorsque le roi est enfin mort, le complot a tourné court, et votre père a dû fuir. Il a néanmoins couvert tous ses associés, donnant l'impression qu'il se sacrifiait, si bien que ces derniers lui ont promis une reconnaissance éternelle.

Vous vous êtes installée avec votre père depuis trois ans à Madrid. Votre père Hubert tenait une auberge de haut standing pendant que vous terminiez vos études de droit. Votre père recevait notamment de nombreux nobles et hauts fonctionnaires de l'état, espagnols ou étrangers. Un soir, alors que vous travailliez dans les appartements de votre père à la lumière d'une bougie, des bruits de combat vous sont parvenus des plus beaux appartements de l'auberge. Vous vous êtes précipitée sur place. Un homme venait de poignarder un haut fonctionnaire de Sa Majesté Très Catholique, Don Melchor Berenguer Hugo de Azlor y Virto de Vera, baron de Panzano. Il fouillait les affaires du mort lorsque vous êtes entrée. L'homme était armé et vous non, mais vous avez néanmoins pris votre air le plus impérieux et votre regard le plus dur pour crier haut et fort : « Gardes ! ». Il n'y avait aucun soldats dans l'auberge, mais l'homme pris peur et s'enfuit par la fenêtre.

Le temps que votre père s'extirpe du sommeil, vous aviez déjà fouillé les affaires du mort. Outre des papiers administratifs sans importance, vous êtes tombé sur un vieux parchemin et la lettre que le haut fonctionnaire était en train d'écrire. Le parchemin a attiré toute votre attention. Les mots « richesse », « pierres précieuses », « immortaliser », « or », ainsi qu'un nom maya – comme l'indique la lettre ci-dessous – vous ont fait tourner la tête. D'après les mots qui terminent le parchemin, ce dont parle celui-ci ne s'est pas bien terminé, et le mot « revenir » semble suggérer qu'il y a encore de l'or à prendre sur place. Quant à la lettre de Don Melchor, la voici (en espagnol) :

Ther ami,

Vous me trouvez fort aise d'apprendre que vous vous mariez. Conformément à votre demande, j'ai fait effectuer une recherche sur le signe en forme d'étoile que votre fiancée porte dans la main droite. Sans nul doute, votre future femme se saurait s'appeler Mlle de Fentenay, mais Mme de Tazauban. Eh oui mon ami ! votre future femme est déjà mariée et a porté le déshonneur sur sa famille.

Je sais que vous ne vous arrêtez pas à si peu, mais je crains pour votre réputation si vous l'épousez. Un homme de votre charge doit éviter les ragots, et en particulier s'assurer que de telles rumeurs ne parviennent point aux chastes oreilles de Sa Majesté Très Catholique.

Je caresse encore l'espoir de retourner dans cette cité maya. Je suis de plus en plus souvent hanté par des rêves d'or et de puissance. Mon fragment ne me quitte jamais. À votre prochain voyage, mon ami, j'espère que nous trouverons un moment pour en parler.

Votre dévoué,

Don Melchor Berenguer Hugo de Azlor y Virto de Vera, baron de Panzano,

Président du conseil de la Casa de Contratación.

Vous en avez discuté avec votre père, qui vous a traité en enfant et vous a retiré le parchemin des mains. Les autorités vous ont expressément demandé de ne pas quitter Madrid jusqu'à ce que la lumière soit faite sur cet assassinat. Votre père a passé des nuits blanches à lire et à relire le parchemin... jusqu'à ce que les assassins frappent. Lorsque les sept spadassins ont attaqué l'auberge de nuit, vous étiez en train de travailler. Vous avez réveillé votre père et vous avez tous deux fui à la faveur de la nuit. Vous vous êtes rendus au palais de Sa Majesté pour demander protection, mais le capitaine de la garnison s'est avéré être de mêche avec les assassins. Vous avez donc fui en Aragon, puis en Navarre, toujours sur le qui-vive et poursuivis par les assassins.

Votre périple vous a mené en France, à Brest, où votre père a contacté un de ses obligés, Charles Joubert de la Bastide, marquis de Châteaumorand, nommé gouverneur de Saint-Domingue et qui n'a pas été inquiété par Louis XV grâce à la discrétion de votre père. Évidemment, pour l'aider à accomplir son devoir, votre père lui a fait miroiter monts et merveilles. Vous avez attendu près de trois mois avant de recevoir une réponse plus que positive. M. de Châteaumorand met à votre disposition non seulement un navire pour le voyage, mais une frégate d'escorte commandé par un capitaine prestigieux. Il y a une semaine, vous êtes descendu à Douarnenez pour embarquer sur le navire qui doit vous transporter : la *Dame Jeanne*. Celle-ci a alors



contourné la presqu'île de Crozon pour venir mouiller dans la rade de Brest. Que ce soit à terre ou à bord de la frégate, votre père et vous allez rencontrer le capitaine de Clichy, qui va assurer votre protection et celle de la *Dame Jeanne*. Ce navire est vide, vous ne savez, car M. de Châteaumorand ne pouvait pas se permettre d'engager des frais supplémentaires. Ceci est un secret qu'il est hors de question de révéler, car le commandement de l'*Espadon* serait alors au fait de la magouille du gouverneur de Saint-Domingue.

Votre père et vous avez prévu de vous séparer pour plus de sécurité pour le parchemin. Vous auriez pu prendre chacun une copie, mais du fait de votre manque de confiance réciproque, vous avez préféré en prendre chacun une partie. Demandez-la à votre maître de jeu. Malheureusement, vous n'avez pas eu l'autre moitié entre les mains assez longtemps pour y repérer des indices intéressants.

IMAGE

Vous êtes une jeune femme de 20 ans, mince et élancée. Votre verve et votre assurance compensent votre physique de poupée de porcelaine. Vous vous plaisez à paraître ingénue lorsque cela vous sert, mais vous ne pouvez vous empêcher de montrer auprès des personnes que vous estimez que vous vous trouvez être tout sauf une faible femme. Pour voir de près, vous devez utiliser des verres correcteurs que vous gardez toujours avec vous.

PERSONNALITÉ

Vous avez été élevée par un père à la moralité plus que douteuse. Ce que celui-ci ne sait pas, c'est que vous avez pris le concept d'opportunisme à la lettre. Jouez Églantine comme parfaitement ingénue parfois, devant le capitaine notamment, pour ne pas attirer l'attention. À d'autres moments révélez-vous parfaitement mature, fine et très forte d'esprit.

Vous montrez un souci d'égalité dans vos relations avec toute personne avec qui vous avez affaire, qu'il soit de classe supérieure ou inférieure. Lorsque vous rencontrez une nouvelle personne, vous évaluez son intellect et sa culture pour savoir s'il est valable.

Pour vous, tous les moyens sont bons pour parvenir à cette cité, même passer sur le corps de votre père, qui manque cruellement d'imagination et d'initiative. De plus, celui-ci ne vous considère pas comme une personne à part entière, mais plutôt comme un fardeau dans cette mission, ce que vous ne supportez pas. Vous êtes prête à user de vos charmes si nécessaire, mais seulement avec quelqu'un qui en vaut la peine et qui constitue un appui de taille. Vous restez à l'affût de tout ce qui pourrait aider ou contrecarrer votre projet. Vous vous montrez donc extrêmement curieuse et alerte sous un dehors un peu futile.

Vous êtes extrêmement courageuse et prête à prendre de grands risques si cela en vaut la peine, notamment pour gagner du crédit auprès de personnes qui peuvent vous aider. Pour cela, votre meilleure arme, c'est votre aspect inoffensif, votre charme et votre esprit affûté comme une lame de rasoir.

Tout ce qui concerne le parchemin et la cité maya doit rester secret le plus longtemps possible. Ne révélez ce secret que si c'est absolument indispensable pour atteindre votre but. Vous savez notamment que si la cité regorge d'or comme vous l'espérez, alors vous ne pourrez pas porter tout cet or dans vos petits bras et qu'une expédition avec plusieurs dizaines, voire centaines d'hommes est nécessaire. Le tout est que vous conserviez votre part du gâteau.

CAPACITÉS

✕ **Caractéristiques.** Adr 5, Rés 5, For 3, Per 3, Ada 6, Eru 7, Cha 7, Exp 6, Pou 6.

✕ **Caractéristiques secondaires.** Chance +2, Initiative 6, Valeur de métier (Tenancier) 6.

✕ **Age, taille, poids.** 23 ans, 1m66, 55 kg.

✕ **Compétences.**

- **Combat.** Arme blanche (Rapière) 2 (Dégâts +1), Esquive 2.
- **Connaissances.** Commerce 1, Connaissance spécialisée (Droit) 2, Intendance 1, Lire/Ecrire 1
- **Physiques.** Discrétion 2, Vigilance 2.
- **Sociales.** Comédie 3, Empathie 3, Étiquette 2, Intimidation 2, Langue étrangère (espagnol) 2, Langue étrangère (anglais) 2, Meneur d'hommes 1, Persuasion 3, Politique 2, Séduction 2.

✕ **Avantages et faiblesses.** Ennemi (l'homme qui a commandité le meurtre du haut fonctionnaire espagnol) +5, Recherchée par les autorités (espagnoles) +3, Alliés de votre père (Charles Joubert de la Bastide, marquis de Châteaumorand et gouverneur de Saint-Domingue, et Henri de Maupertuis, Duc de Béarn, capitaine de vaisseau du Roy), Contacts de votre père (Jean-François Latour, armateur à la Martinique, Francis Viala, capitaine de garnison de Pointe-à-Pitre à la Guadeloupe, Guillén Felipez Mocada, marchand espagnol à Porto Rico, et Ferran Rocaguinarda, surnommé « Grec en Dieu », tavernier espagnol à Santiago de Cuba).

✕ **Réputation.**

- **Gloire.** 0 (Parfaite inconnue).
- **Infamie.** 0 (Brave demoiselle).

VOTRE AVIS SUR LES PERSONNAGES QUE VOUS CONNAISSEZ

✕ **Xabi de Cazauban.** Ce garçon vous intrigue, moins parce qu'il est prêt à courir le monde pour trouver sa mère que parce qu'il est lié d'une façon ou d'une autre à la cité d'or que vous recherchez. Comme moyen de transport vers le Nouveau Monde, vous lui avez indiqué l'*Espadon*, le navire qui doit vous escorter, afin de pouvoir le garder à l'œil.

