

Brumaire

Et si le Siècle des Lumières était sur le point de s'éteindre ?



Cédric Ferrand

Brumaire

Temple de la renommée rôlistique

Je remercie sincèrement les mécènes suivants qui ont rendu l'édition de Brumaire possible :

Les personnages et les situations de ce jeu de rôles sont purement fictifs car j'ai peu de souvenirs de mes cours d'Histoire au collège ou au lycée sur la vie de vieilles badernes à la noblesse douteuse. Toute ressemblance avec des personnes historiques ou des situations ayant existé dans un passé pas si lointain ne pourrait donc être que fortuite.

Par conséquent, ce jeu est plus redevable envers Jonathan Strange, Mr Norrell, Grégoire de Fronsac, Jean-François de Morangias, Mani et Jean-Baptiste Grenouille qu'envers Alain Decaux.

Les fausses bonnes idées, les fautes d'orthographe et les erreurs de mise en page sont de Cédric Ferrand (kedrik@gmail.com).

Les images bidouillées à la palette graphique l'ont été par Patrice Larcenet.

Philippe Fenot, Thomas B., Hervé Maugis et François-Xavier Cuende ont dit du bien et du mal à différents stades des opérations.

Patrice Larcenet et Hervé Maugis ont supporté mon spleen et mes doutes en me donnant des coups de pied au cul virtuels pour me convaincre d'aller au bout de mes envies.

Le système de jeu de Brumaire doit beaucoup à Daniel Danjean et à *La Méthode du Docteur Chestel*.

Merci également au Ludiste, au Grog et à Casus NO pour la visibilité offerte au projet ainsi qu'à Greg Stolze pour l'idée géniale de la rançon.

Jean-Laurent Del Socorro
Le Grümph
Hervé « Trickster » Maugis
Frédéric « Danilo » Toutain
Marc Andouche
Olivier Gazzera
Pierre « Canard » Canart
Pascal Oliet
Sylvain Roux
Aurélien Flamant
Gauthier « Go@t » Lion
François « 6PO » Lalande
Franck « Hybban » Bouvot
Gaétan Tessier
Florent « Poulpy » Cadio
Steve Dempsey
Emmanuel « Udo Femi » Moreau
Frédéric Allègre
Thomas Boyer
Emmanuel « Nhaigraoo » Gharbi
Dorian Bannier
Benoit « Sammael99 » Felten
Cédric Jeanneret
Frédéric « Lordsamael » Boulard
Alexandre Clavel
Erik Martin
Pierre-Jean « Pajji » Espi

Nadia Saadoun
Claude Guéant
Jérôme « Mithriel » Darmont
Hubert Terrieux
Alexandre Guay
Jean-Marc « Xain-Phax » Dumartin
Axel Gotteland
Benjamin « Macbesse » Quenu
Josselin « Grincheux » Moneyron
Tristan Lhomme
Patrice Hede
Ismael Jullien
Stéphane « StephLong » Treille
Karim « Karibou » Chelli
Stéphanie Armand & Damien Sornette
Benoist « Le Paraclet » Poiré
Patrice « The Manager » Larcenet
Willy Mangin
Damien « Nevenka » Fattaccioli
Jérôme « Brand » Larre
Loris Gianadda
Pierre Campan
Pascal Pflugfelder
Cédric Boulard
Clément B.
Celui-qui-refuse-catégoriquement-de-dire-son-nom

Brumaire

Avertissement

Il y a quelques années, un jeu de rôles osa affirmer : « *Rokugan n'est pas le Japon* ». Fort de cette idée, le lecteur est immédiatement avisé : « *Brumaire n'est pas historique* ». C'est une uchronie, c'est-à-dire un bricolage historique bancal qui ne veut surtout pas respecter le flot de l'Histoire, mais juste agréger des clichés et des images basés sur la Révolution française.

Le jeu ne propose pas de portraits précis de la majorité des grands hommes de la Révolution. Exit Mirabeau ou Camille Desmoulins, vous ne trouverez pas leurs caractéristiques dans Brumaire. Pourquoi ? Parce que le but n'est pas de noyer les joueurs avec une foule de célébrités historiques inamovibles mais bien de laisser la possibilité aux personnages de changer le cours de l'Histoire en prenant en compte leurs actions et leurs décisions. Si vous pensez que Danton est une personnalité intéressante mais que vous ne voulez pas attendre 1792 pour mettre en scène sa dictature, alors rien ne vous empêche de trahir l'Histoire et de l'utiliser dès 1789. Rien n'est gravé dans le marbre.

Brumaire a été écrit avec un sens historique proche d'*Highlander* : si une idée est intéressante mais pas authentique, pourquoi se l'interdire ? Il n'est pas important de savoir à partir de quelle date le mot sans-culotte est utilisé. De même, *Le Pacte*

des loups a démontré à quel point le kung-fu, les redingotes et les tricornes font bon ménage. Autant en profiter, non ?

Si c'est la chronologie officielle qui vous intéresse, si vous souhaitez faire rejouer les grandes dates de la Révolution, alors un livre d'Histoire vous sera plus utile que les quelques dates dénaturées de cette chronologie inexacte. Par contre, si comme moi vous ne savez pas faire la différence entre un Girondin et un Jacobin et que vous avez quand même envie de jouer un homme à perruque poudrée, je crois qu'on va s'entendre...

L'auteur n'étant ni foncièrement royaliste, ni viscéralement révolutionnaire, le lecteur est invité à ne chercher aucun message politique ou spirituel dans Brumaire. C'est une œuvre de fiction qui ne cherche à redresser aucun tort, encore moins à dénoncer un scandale socio-historique. Si une faction est présentée sous un angle plus favorable qu'une autre, ce n'est ni dans le but de faire l'apologie du marxisme-jacobinisme à obéissance franc-maçonne, ni pour rendre les acteurs de ce drame plus manichéens qu'ils ne le sont.

Au risque de me répéter, je le dis encore une fois : merci à celles et ceux qui ont financé ce jeu. Comme l'a écrit Shakespeare : « *Être payé pour écrire, c'est ce qu'il y a de plus beau, c'est voler si haut et toucher les ailes des oiseaux.* »

Ps : Suite à des soucis de lisibilité provoqués par l'utilisation d'une police de caractère un peu trop exotique, voici une édition de Brumaire plus... classique, pour reposer les yeux du lecteur. Mes excuses aux premiers lecteurs qui ont perdu trois dixièmes aux deux yeux.

RePs : Sans le savoir, la meilleure table de jeu de rôles de tout Montréal m'inspire chaque mercredi soir. Rien que pour s'accommoder raisonnablement de ma personne à chaque partie, ils sont irremplaçables.



Une brève histoire du temps jadis

Ma très chère Sophie,

J'aurais dû écrire bien plus tôt, mais les choses à Paris ne se déroulent pas comme je les avais prévues. Tout a fort mal débuté pour moi depuis mon arrivée à la capitale. Dès mon premier jour à Paris, je me suis empressé d'aller me présenter à Maître Poncardier pour lui montrer la lettre de recommandation de Monsieur de Chouard. J'ai hélas découvert que son étude de notaire venait d'être totalement dévorée par un incendie. Les gens du quartier prétendent que Maître Poncardier possédait dans son bureau des produits chimiques étranges et que le bureau notarial s'est enflammé aussi vite qu'un feu de la St-Jean. Le pauvre homme et trois de ses employés n'ont pas survécu au sinistre, qui a pris naissance de nuit. Paradoxalement, je suis au jour d'hui heureux que ce brasier m'ait empêché de travailler pour un homme qui demandait à ses déras de notaire de rester travailler à l'étude à une heure aussi avancée de la nuit.

Je me suis aussitôt mis en quête d'une autre situation d'employé aux écritures, mais Paris peut être si... décourageante. Le péculé que je possédais pour m'établir simplement à fondé comme neige au soleil tant la vie est chère ici. Je devais une grosse somme

d'argent à mon logeur, un bougnat tenant une échoppe de vente de charbon. Mais il a été arrêté par une patrouille de sans-culottes lui reprochant d'avoir rendu du combustible à une quelconque baronne. Tant est si bien que le bonhomme a disparu depuis trois mois et que personne ne me réclame de loyer depuis ce jour. Comme aucun membre de la famille du vendeur de charbon ne s'est manifesté, je suis comme qui dirait devenu par la force l'exécuteur testamentaire de ce pauvre homme. En attendant son hypothétique retour, j'ai pris sur moi de reprendre son commerce pour ne pas le laisser périr.

Bien qu'à l'origine, la vente du charbon m'était étrangère, je dois avouer que j'ai fait fructifier les intérêts du magasin. Voilà un homme qui n'avait pas une once de bon sens pour les affaires et qui n'y connaissait rien aux subtilités de la comptabilité. Il survivait à peine en travaillant comme un forçonné alors que je viens d'engager au jour d'hui même mon troisième employé.

Oh, j'ai des frais gargantuesques, je ne pourrais finalement pas t'envoyer d'argent comme promis. Non seulement je dois marchandiser dur avec les charbonniers, mais les collecteurs royaux inventent chaque semaine une nouvelle taxe pour venir puiser dans ma bourse de quoi financer le train de vie fastueux de Louis et de son Autrichienne. Si je ne tenais pas une double comptabilité comme me l'a appris Monsieur de Chouard, je devrais mettre la clef sous la porte. Mais les fonctionnaires du roi ne sont pas les plus voraces. Ces fieffés révolutionnaires sont les pires : non seulement ils me

guillotinaient s'ils arrivaient à prouver que j'ai des clients nobles, mais ils me volent jour après jour avec leurs réquisitions du Peuple et leurs impôts révolutionnaires. Peu m'importe qu'ils soient bleus, blanc ou rouges : ils me mangent tous la laine sur le dos.

Heureusement, depuis peu, j'ai rejoint un groupe d'entrepreneurs. Nous nous rencontrons tous les jeudis soirs pour discuter des doctrines libérales. C'est passionnant. La libre entreprise, la non-intervention de l'Etat, la responsabilité individuelle... Nos soirées sont bavardes car notre whip (c'est ainsi que nous appelons celui qui a fondé notre club) est captivant. Il prétend que les affaires peuvent être... influencées. Je n'ai pas encore tout compris, mais je crois qu'il connaît un moyen pour faire en sorte que les clients viennent d'eux-mêmes au magasin, soient plus nombreux et prêts à payer des prix plus élevés qu'il n'est raisonnable. Je n'ai pas assez d'ancienneté dans le club pour en savoir plus pour le moment, toutefois, quand je vois l'aisance financière que possèdent les membres les plus anciens de notre association, je me dis que quelle que soit la méthode à employer, je l'apprendrais, et sous peu.

Embrasse notre fils de ma part.

Martin

Brumaire

1789

- De mars à mai : élection des représentants des trois ordres qui auront la charge de présenter au roi les Cahiers de doléance lors des États généraux. Il y a 578 députés pour le tiers-état, 291 pour le clergé et 270 pour la noblesse.
- 30 avril : Émeute à Marseille, où la foule s'empare de trois forts. L'un de leurs commandants, le chevalier de Beausset, major du Fort St-Jean, est troué de multiples balles sans qu'il daigne pourtant périr. Il faut attendre qu'il soit atteint en plein cœur d'une balle en argent pour qu'il accepte de décéder.
- 2 mai : présentation par ordre des 1139 députés au roi. Alors qu'il parade dans la galerie des glaces, un député de la noblesse, Armand de Moncourtois, meurt d'une crise cardiaque quand il se rend compte que son reflet n'apparaît pas dans les célèbres glaces.
- 5 mai : ouverture des États généraux à Versailles dans la salle des Menus Plaisirs.
- 6 mai : un arrêt du Conseil d'État interdit la publication de toute espèce de journaux sans autorisation expresse du roi.
- 13 juin : deux membres du clergé se joignent au tiers-état après une longue série de nuits sans sommeil qui les mène au bord de la folie. La nuit de leur ralliement, ils s'endorment profondément pendant cinq jours.
- 7 juin : le tiers-état se proclame Assemblée nationale, les deux autres ordres ayant refusé la délibération commune.
- 19 juin : effrayés, de nouveaux délégués du clergé se joignent au tiers-état après avoir entendu parler du cas de leurs deux confrères insomniaques.
- 20 juin : 577 députés du tiers-état font le serment dans la salle du Jeu de Paume de ne pas se séparer tant qu'ils n'auront pas rédigé une constitution. Sommé par la garde royale de se disperser, Mirabeau déclame : « *Allez dire à ceux qui vous envoient que nous sommes ici par la volonté du peuple et que nous ne quitterons nos places que par la force des baïonnettes !* »
- 23 juin : le roi déclare le maintien des trois ordres et annule les délibérations du 17 juin.
- 27 juin : après trois jours de fièvre et de délires hallucinatoires où il semble parler de manière très confuse avec des êtres sans substance, le roi ordonne au clergé et à la noblesse de se joindre au tiers-état.
- 11 juillet : le ministre d'État Necker est renvoyé par le roi. L'agitation commence à gronder dans Paris. Le marquis de La Fayette présente un projet de déclaration des Droits de l'Homme à l'Assemblée.
- 13 juillet : création de la municipalité de Paris et de sa garde bourgeoise.
- 14 juillet : prise de la Bastille
- 15 juillet : Jean Sylvain Bailly devient le premier maire de Paris. C'est un astronome réputé qui a fait installer un observatoire sur les toits du Louvre depuis lequel il contemple les astres et fait de savants calculs avant de prendre une décision importante. On dit même que le roi le consulte à l'occasion.
- 16 juillet : Necker est rappelé dans ses fonctions et prend le titre de premier ministre des finances. Son retour a été exigé par les Parisiens qui ont manifesté en masse pour que le roi change d'idée. La ferveur populaire est d'autant plus forte que les alliés de Necker distribuent de l'or dans les rues pour attiser les manifestations de soutien.
- 17 juillet : de passage à l'Hôtel de ville de Paris Louis XVI adopte la cocarde tricolore pour faire plaisir au peuple. Cette même cocarde est volée à Versailles la nuit suivante par une

Brumaire

soubrette du palais qui la revend pour quelques pièces d'or à un drapier. La rumeur se répand rapidement que cette cocarde octroie à son porteur le respect de la foule, fusse-t-elle a priori hostile.

- 18 juillet : alors que les grandes familles du royaume (Condé, Artois, etc.) envisagent d'émigrer, le Comte de St-Germain les persuade in extremis de rester en France.
- 4 août : l'Assemblée vote l'abolition des privilèges et du système féodal. Encore faut-il passer de la théorie à la pratique, car les nobles ne plient pas.
- 14 août : alors qu'une faction de révolutionnaires tente d'attaquer le carrosse d'une dame de la cour, cette dernière s'oppose à ses agresseurs en utilisant de la magie. Au total, sept sans-culottes meurent carboniser et trois autres sont atrocement brûlés. Pendant plusieurs semaines, les révolutionnaires cessent toutes formes de violence.
- 26 août : l'Assemblée proclame la déclaration des droits de l'homme et du citoyen.
- 5-6 octobre : le peuple de Paris se révolte, marche sur Versailles et demande au roi de signer les décrets d'abolition des privilèges et la déclaration des droits de l'homme. Des ca-

nons remplis de mitraille font feu sur les manifestants, faisant plusieurs centaines de morts. Le roi reste à Versailles tandis que l'Assemblée s'installe à Paris.

- 21 octobre : les échauffourées entre les royalistes et les révolutionnaires font tellement de victimes que la loi martiale est instaurée.
- 2 novembre : l'Assemblée tente de nationaliser les biens du clergé. Des scènes de pillage ont lieu un peu partout, mais la majorité des lieux de culte sont protégés par les forces royalistes qui s'opposent au saccage.

1790

- 21 mars : l'Assemblée supprime officiellement la gabelle. Mais les fonctionnaires royaux continuent de collecter la taxe en prenant toutefois le soin de s'entourer de soldats du roi pour procéder à la perception de l'impôt.
- 21 mai : depuis quelques semaines, les troupes royalistes qui encerclent Paris bloquent le ravitaillement de la ville dans l'espoir de briser l'élan de révolte. La capitale s'enflamme à cause des pénuries, forçant le roi à faire cesser l'embargo qui tenaille Paris.
- 19 juin : l'Assemblée annonce la suppression de la noblesse. Quelques nobles idéalistes ou

peureux abandonnent leur titre, mais le reste de la noblesse tourne en dérision la décision des députés.

- 14 juillet : pour le premier anniversaire de la prise de la Bastille, une douzaine de meneurs importants de la révolution décèdent tous dans des circonstances étranges : empoisonnement, arrêt cardiaque, hémorragie inexplicable, suicide... Ce qui devait être une fête se transforme en jour de deuil.
- 13-15 septembre : une météorite tombe sur un hôtel particulier de Paris. Toutes les factions parisiennes sont prises de fièvre et s'affrontent pendant trois jours pour mettre la main sur l'aérolithe que l'on dit provenir de la Lune et dont les qualités occultes varient selon les versions.
- Décembre : le roi de Prusse tente d'entrer en France avec son armée pour aider Louis XVI à sa demande, mais les éléments se déchaînent à la frontière, empêchant les troupes de progresser. Une tempête de neige sans précédent rend la manœuvre militaire complètement désastreuse et élimine les appuis prussiens.

1791

- 16 février : l'Assemblée lance une nouvelle monnaie, sans l'effigie du roi, et rend progressivement illégales les anciennes pièces. La vie des Parisiens se complique car certains acceptent qu'une seule sorte de monnaie, d'autres les deux. La majorité des gens possèdent désormais deux bourses, mais la disponibilité d'une monnaie peut grandement varier en fonction des aléas du pouvoir. Le taux de change entre les deux monnaies est très chaotique.
- 10 mars : le pape Pie VI condamne les atteintes révolutionnaires faites au clergé français et menace d'excommunier les sans-culottes. Même si grand nombre de révolutionnaires prétendent en public se détourner des affaires de Dieu, dans l'intimité, la pratique religieuse reste très présente. L'ultimatum papal fait hésiter les catholiques les plus fervents qui sont moins révolutionnaires que croyants.
- 2 avril : décès de Mirabeau qui est retrouvé dans son lit sans que les médecins puissent expliquer les raisons de sa mort. La fouille de ses affaires personnelles démontre qu'il était sur le point de trahir la révolution pour fonder une monarchie constitutionnelle dont il aurait

été le dirigeant. Personne ne prend le temps d'enquêter sur ce possible meurtre. Mais trois jours plus tard, sa sépulture est retrouvée vide.

- 25 juin : Albert Marchildon, le sosie du roi que Louis XVI utilise très souvent pour le remplacer dans les apparitions publiques, prend peur et quitte Versailles en emportant avec lui des documents secrets mettant en danger le roi. Les royalistes font tout ce qui leur est possible pour le rattraper. Cette traque attire l'attention des sans-culottes qui essayent eux aussi de retrouver le sosie. Il est arrêté à Varennes-en-Argonne. Escorté pour son retour forcé à Paris, son carrosse prend feu spontanément, détruisant les fameux documents compromettants.
- 17 juillet : la foule se réunit au Champ-de-Mars pour signer une pétition demandant la fin de la monarchie. Le rassemblement est chaotique, des violences se produisent dans les deux camps. La foule est tellement en colère qu'elle finit par lapider La Fayette, qui tentait de disperser la foule en faisant tirer à blanc.
- 27 juillet : le Comte d'Artois (le frère du roi) entre en France à la tête d'une armée hétéroclite constituée de soldats issus de différents royaumes voisins de la France et de volontai-

Brumaire

res. Sa progression est lente car une canicule harasse ses troupes. Louis XVI est persuadé que son frère va tenter de le renverser et promet donc à l'Assemblée de signer sa constitution si elle repousse ce coup d'état.

- 13 octobre : bien que le Comte d'Artois ait été battu en Champagne par une coalition de force révolutionnaire et royaliste, Louis XVI refuse la constitution qui lui est soumise.

1792

- 13 janvier : une énième délégation de députés se rend à Versailles pour faire parapher la constitution, mais elle est fusillée. Paris est chauffée à blanc.
- 14 janvier : les personnages entre en jeu.

Brumaire

Paris est magique

*De par le Roi,
Notre aimé et féal.*

Nous avons besoin du concours de nos fidèles sujets pour Nous aider à surmonter toutes les difficultés où Nous Nous trouvons relativement à l'état de Nos finances, et pour établir, suivant nos vœux, un ordre constant et invariable dans toutes les parties du gouvernement qui intéressent le bonheur de nos sujets et la prospérité de Notre royaume.

Ces grands motifs Nous ont déterminé à convoquer l'Assemblée des Etats de toutes les provinces de notre obéissance, tant pour Nous conseiller et Nous assister dans toutes les choses qui seront mises sous nos yeux, que pour Nous faire connaître les souhaits et doléances de nos peuples, de manière que par une mutuelle confiance et par un amour réciproque entre le souverain et ses sujets, il soit apporté le plus promptement possible un remède efficace aux maux de l'Etat, que les abus de tous genre soient réformés et prévenus par de bons et solides moyens qui assurent la félicité publique et qui nous rendent à Nous particulièrement, le calme et la tranquillité dont Nous sommes privés depuis si longtemps.

La où tout diverge

C'est écrit dans tous les livres d'Histoire : le 14 juillet 1789, la foule parisienne prend d'assaut la Bastille afin de mettre la main sur des armes et de la poudre, et accessoirement, libérer une poignée de détenus sans envergure. La légende veut que les prisonniers délivrés soient quatre faussaires, deux fous et un débauché sadique. De l'avis de tous, la Bastille n'est pas une prison royale de grande envergure, c'est juste un symbole et une armurerie. Mais ce que n'apprennent pas les enfants, c'est que cette offensive révolutionnaire est accompagnée d'actes de violence et de cannibalisme inconcevables.

Première anomalie : personne ne se rappelle qui a eu l'idée d'attaquer la Bastille. L'assaut s'improvise spontanément en rassemblant un millier d'émeutiers sans que personne ne reçoive d'ordre. Le siège est rapide, s'étalant seulement sur quelques heures quand une partie de soldats assiégés trahit son camp et rejoint les insurgés. Après des combats sanglants où la populace laisse parler ses plus bas instincts, un apprenti cuisinier joue du couteau pour découper les corps du gouverneur des lieux, le marquis Bernard-René

Jordan de Launay, et de ses gardes. Les quartiers de viande circulent entre les assaillants victorieux pour être cuisinés à la maison, certains buvant le sang à même les corps encore tièdes. Mais la révolution balbutiante a besoin de mythes fondateurs plus respectables et fait circuler une autre vision des événements en insistant sur l'idée d'une glorieuse révolte populaire imbibée de courage cocardier.

La formation du Comité Desnot

Pourtant, trois députés du peuple sensibilisés à ce genre d'étrangetés décident de former sur le champ un comité et s'attribuent d'eux-mêmes la mission de faire la lumière sur les conditions qui entourent la prise de la Bastille. Ils ont le pressentiment que ces événements inexplicables sont annonciateurs de quelque chose de préjudiciable pour la France qui est en gestation démocratique. Cette commission est nommée Comité Desnot, du nom du jeune cuisinier sanguinaire. Elle réunit :

- Pierre-Nicolas Donnadieu, avocat à Saumur
- Hubert Fontenay, curé en Gascogne
- le Baron Charles Ormesson de Marly, mestre de camp

Menant l'enquête sur les exactions commises, ces trois limiers de l'extraordinaire soupçonnent une origine surnaturelle à ce brusque accès de violence de la cohue. Les témoignages recueillis pointent tous du doigt des étrangetés et des mystères : fièvre de sang soudaine chez les émeutiers, citoyens habituellement calmes se battant comme des damnés, complète perte de contrôle de certains insurgés, amnésie sélective concernant le carnage, comportements sauvages de la part des témoins, cannibalisme spontané...

Si le Comité Desnot est si prompt à conclure que la prise de la Bastille est l'objet d'une influence surnaturelle, c'est que les trois députés ont déjà tous, à titre personnel, été en contact avec l'inexplicable. Mais ce qui les persuade que le fantastique est à l'oeuvre dans Paris, c'est qu'en fouillant la Bastille de fond en comble, ils découvrent qu'une partie de la prison servait à tenir au secret, sur ordre direct du roi, trois mystérieux prisonniers de l'ombre. Leurs vastes cellules étaient couvertes de signes cabalistiques et remplies d'ouvrage aux titres ésotériques. Ils possédaient même un accès à une pièce froide de la prison dans laquelle ils menaient des expériences sur les cadavres de la morgue. Mais le plus étonnant sont les noms de ces détenus : le Comte de Saint-Germain, le Marquis de Sade et le Comte

de Cagliostro. Bien évidemment, ces trois hommes profitent du chaos qui règne pendant la prise d'assaut pour disparaître.

La Bastille

Les témoignages des gardes survivants intriguent le Comité : le gouverneur de la Bastille y est décrit comme un homme peureux qui la nuit prenait les ombres des arbres pour des ennemis menaçants. Des accidents étranges sont rapportés dans les archives découvertes dans le bureau du gouverneur : cellules hantées, pierre se détachant des remparts et écrasant des gardes, portes refusant de s'ouvrir, lumières s'éteignant sans cesse, eau du puits ayant un goût de sang, impossibilité de faire pousser des plantes dans l'enceinte de la Bastille... Se promenant dans les murs de la prison, les trois députés remarquent même que la boussole qu'ils ont emportée avec eux a un comportement erratique incompréhensible. Leur conclusion est que les lieux sont chargés d'une énergie négative, sans doute produite par les expériences des trois illustres détenus. Inquiets à l'idée que la Bastille puisse continuer à irradier de cette force néfaste et corrompre ce quartier de Paris, ils commandent dès le 16 juillet à un entrepreneur de procéder au démantèlement de la prison royale afin de détruire cette étrange forteresse.

Brumaire

Ce bâtisseur, répondant au nom de Pierre-François Palloy, comprend rapidement qu'il est possible de s'enrichir avec un tel projet. Plutôt que de faire acheminer les blocs en mer pour qu'elles soient immergées, il revend les pierres aux Parisiens sous la forme de souvenirs de la prise de la Bastille. Une petite réplique de la Bastille réalisée avec les pierres de la prison est envoyée dans chaque préfecture de France. Il recycle également une partie de sa cargaison en se servant des pierres, des boiseries et de la charpente de la prison pour construire d'autres bâtiments dans Paris (dont le pont de la Concorde). Au lieu de disparaître de la Ville Lumière, la magie noire que les trois ésotéristes ont investie dans les murs de la Bastille est dispersée dans tout Paris jusque dans les maisons des citoyens tout fiers de posséder un morceau d'Histoire chez eux.

Le Comte de Saint-Germain

Le nom du Comte est légendaire dans les salons parisiens. C'était déjà un mythe du temps de Louis XV où sa réputation d'homme éclairé sur la réalité magique du monde en faisait un incontournable de la scène ésotérique. La rumeur le prétend immortel, omniscient, alchimiste, kabbaliste, démoniste... Ses origines familiales restent mystérieuses, sa fortune semble sortir tout

Brumaire

droit d'un creuset alchimique et sa longévité est avérée par des gens d'esprit. Même Voltaire écrivait à propos du Comte « C'est un homme qui ne meurt point, et qui sait tout. » Dans un Siècle des Lumières ayant éradiqué toutes formes d'obscurantisme et de superstition en démontrant le bien fondé des Sciences et la crédulité des gens simples croyant encore à la magie et à l'occulte, le Comte de Saint-Germain est une épine dans le pied de la rationalité.

C'est donc tout naturellement que Louis XVI le fait embastillé tant l'idée que la Ville Lumière puisse laisser vivre un tel thaumaturge paraît incompatible avec la modernité affichée de Paris. Comment accepter la coexistence de l'Encyclopédie de Messieurs Diderot et d'Alembert avec les excentricités hermétiques du Comte ?

Pourtant, les rapports entre Louis XVI et le Comte de Saint-Germain sont troubles. Certes, le souverain a bel et bien signé lui-même la lettre de cachet permettant l'arrestation et l'emprisonnement du Comte, mais ce sont des fonds royaux très discrets et très généreux qui financent également la bibliothèque occulte et les expériences ésotériques du détenu. A en croire les gardes interrogés par le Comité Desnot, si le Comte était enfermé à demeure dans la Bastille ce n'était pas

tant pour le punir que pour le protéger du monde extérieur. Car Paris regorge de gens de Science désireux de tuer l'un des derniers magiciens que la France possède en son sein. Sans compter sur l'Inquisition qui est très désireuse de passer cet hérétique à la question.

Le Comte n'est pas devenu thaumaturge par le mérite, c'est avant tout un démoniste qui a obtenu ses pouvoirs en vendant son âme au Diable, dans la plus grande tradition faustienne. Depuis ce pacte, il est investi de pouvoirs démoniaques qui lui permettent d'invoquer des démons, de les lier à son service et de profiter des mannes de l'Enfer à sa guise.

Les suspicions du Comité sont grandes concernant des collusions entre le Comte et la noblesse. Sentant le vent de la révolte sur le point de se lever, il ne paraît pas inconcevable que certains nobles aient eu l'idée de rendre sa liberté au Comte de Saint-Germain afin de profiter de ses pouvoirs pour maintenir les Bourbon sur le trône. Car si les sans-culottes avaient libéré le Comte et que ce dernier avait rejoint le rang des insurgés, la situation aurait pu devenir très désavantageuse pour la noblesse.

Le Comité mène des enquêtes de terrain dans trois pays d'Europe pour identifier l'identité réelle

du Comte. Ainsi on le soupçonne soit d'être d'ascendance juive à Lisbonne, soit un bâtard autrichien des Habsbourg (ce qui pourrait expliquer ses liens avec Marie-Antoinette), soit un aristocrate hongrois de Budapest. Le député Pierre-Nicolas Donnadieu, qui dirige les recherches généalogiques depuis Paris, est persuadé qu'en découvrant les origines familiales du Comte, il sera alors possible de le neutraliser. Car tout le monde le sait : connaître le vrai nom d'un individu, c'est posséder sur lui une mainmise magique à laquelle il ne peut se soustraire.

Le Marquis de Sade

De son vrai nom Donatien Alphonse François de Sade, cet hédoniste pornographe est le chanteur du libertinage de mœurs. Militaire de carrière, il doit sa première peine de prison à des « débauches outrées en petite maison ». Marié, on lui connaît une faim insatiable pour les femmes, qu'elles soient actrices, prostituées ou même pire, nobles. Sa légende se forge sur ses excentricités sexuelles : accusé de flagellation en 1768, il est condamné à mort par contumace en 1772 pour empoisonnement quand il fait ingurgiter à une prostituée une drogue dont l'ingestion fait gonfler les organes génitaux chez l'être humain. Après bien des fuites à l'étranger, des évasions et des

Brumaire

péripéties, il est finalement embastillé par ordre du roi où sa peine de mort est commuée en peine de prison à vie. C'est en prison qu'il dispose du temps nécessaire à la création de sa littérature licencieuse où ses écrits philosophiques côtoient les scènes crues qui forment sa marque de fabrique.

Dans les jours qui précèdent le 14 juillet, Sade sent que des choses se préparent dans Paris. Depuis sa cellule, il perçoit l'agitation populaire qui règne dans les rues. Alors que le gouverneur de la Bastille prive le Marquis de sa traditionnelle promenade sur les remparts pour des raisons de sécurité, Sade hurle dans un urinoir de la prison qui est relié par un long tuyau en étain communiquant avec les fosses autour de la prison. Il appelle les citoyens à l'aide, prétendant que les gardes assassinent impunément les prisonniers. La nuit, il utilise ce même moyen de communication pour murmurer des mots étranges à des gens du peuple qui viennent écouter religieusement les mots qui sortent de ce tube.

Bien que Sade soit un athée convaincu, plusieurs gardes de la Bastille ou partenaires de lit attestent du fait que le Marquis discute parfois tout seul, comme s'il parlait à une personne invisible. Il s'adresse à cet interlocuteur en l'appelant

« Votre Majesté », ce qui laisse penser à ces témoins que Sade est fou en croyant parler au roi de la sorte. Pourtant, le Marquis n'est pas aliéné et ne s'adresse pas à Louis XVI dans ses monologues. En vérité, c'est à Oberon, roi des fées, qu'il rend des comptes.

Le lien intime qui unit le Marquis de Sade et son inspirateur féérique va au-delà du simple rapport télépathique : Oberon est capable de manifester une fraction de sa puissance magique à travers le corps de son hôte. Ainsi la majesté surnaturelle d'Oberon est parfois perceptible sur le visage du Marquis et ce dernier est capable de créer des illusions complexes en puisant dans la fantasmagorie féérique. Dans les moments de crises ou de grande intimité, Oberon peut même prendre temporairement l'entier contrôle du corps du Marquis.

Au Comité Desnot, c'est Hubert Fontenay qui a la charge de surveiller le Marquis et les êtres troubles qu'il traîne dans son sillage. Avec son expérience de curé gascon, le Père Fontenay possède une lecture plutôt simple du phénomène : à ses yeux, le Marquis est à la tête d'une congrégation impie de succubes et d'incubes. Pour quel dessein ? Une telle obsession pour l'acte sexuel ne peut avoir qu'une raison : le Diable cherche à en-

fanter, à donner naissance à l'Antéchrist. Quand bien même des preuves concernant l'existence des fées lui seraient présentées, il resterait persuadé que ce ne sont là que des ruses démoniaques qui permettent à Satan de cacher ses véritables buts. Par contre, le Père Fontenay est très gêné : le Marquis de Sade fréquente des lieux de débauche qui sont incompatibles avec la probité d'un prêtre. Un curé ne saurait visiter des maisons aussi licencieuses, même sous le couvert de vouloir mener une enquête de moralité. Il doit donc faire confiance à des hommes de terrains non piégés par un carcan moral trop étriqué. Des hommes capables d'aller où ils veulent sans créer de scandale et sans avoir d'états d'âme. Des hommes capables de tuer des femmes sans protester, pour être certain que le Diable n'ait pas de descendance.

Oberon, monarque d'ailleurs

Il y a longtemps, les fées se sont détournées du monde des humains pour vivre dans leur fantasmagorie. Ces êtres au-delà de la compréhension humaine ont à leur tête le roi Oberon et la reine Titiana. Ils mènent une existence parfaite, où le Beau est omniprésent puisque la fantaisie aide à cacher la laideur. Toutefois, à force de vivre en cercle fermé dans cette prison de fantasme, les

Brumaire

fées ont perdu le sens du merveilleux. Plus rien n'arrive à les étonner, elles sont blasées de tout. Chef de file de ces fées désenchantées, Oberon est prisonnier de sa bulle féerique et de sa souveraine, qui l'empêche de s'évader.

Pourtant, il a trouvé le moyen de vivre par procuration en investissant par magie une partie de sa psyché dans celle du Marquis de Sade alors qu'il était encore un jeune homme peu préoccupé par les choses de la chair. Depuis cette époque, Oberon demande au Marquis de vivre les expériences les plus folles afin qu'il puisse ressentir par son truchement les délices de la transgression morale et de la crudité de la sexualité humaine.

Et cela fonctionne : à mesure que Sade a expérimenté des pratiques déviantes et fait son apprentissage de l'outrage aux bonnes mœurs, Oberon a retrouvé une forme de pouvoir, moins fabuleux qu'antan, mais tout aussi puissant. Désormais, Oberon a presque atteint une vigueur magique lui permettant de briser les barreaux qui le tiennent à distance du monde humain. Il suffirait que le Marquis de Sade connaisse une nouvelle expérience sexuelle inédite pour qu'Oberon puisse débarquer en personne sur Terre afin d'assouvir par lui-même les frasques qu'une éternité

de frustration a créées en lui. Sade lui a donné soif d'une libido cauchemardesque : si Oberon pouvait en personne vivre ses fantasmes les plus cruels et les plus vicieux, il pourrait amasser une nouvelle vitalité magique qui ferait de lui un monarque bien différent des fadaises des contes de fées.

Pour le moment, la puissance d'Oberon lui permet seulement d'envoyer des fées de moindre envergure pour vivre sur Terre. Elles s'incarnent dans des corps humains, vivent dans les salons impudiques, savourent la grossièreté contenue des nobles en pleine dérive morale et se repaissent de ces nouvelles sensations. Elles préparent l'arrivée imminente d'Oberon qui n'en a que faire des soubresauts politiques qui secouent la France. Paris sera bientôt son lupanar attiré.

A la tête des forces féeriques qui maraudent dans Paris se trouve Puck, le plus fidèle des satyres d'Oberon. Facétieux, il est le plus souvent le libidineux serviteur qui fréquente les bordels parisiens pour acheter les filles les plus dévergondées afin de les placer dans un hôtel particulier en attendant qu'Oberon ne débarque. A ce titre, il utilise ses dons de bonimenteur pour arnaquer les patronnes de maisons closes. Mais Puck est aussi un être imprévisible qui peut se

prendre d'affection pour un passant et lui faire cadeau d'un don féerique ou bien devenir l'espiègle fée qui joue des tours au premier venu pour combattre son ennui. Sa capacité à changer d'apparence à volonté le rend insaisissable. Toutefois, il a la manie de se présenter sous le sobriquet de Robin Bonenfant, ce qui permet de retracer son passage dans Paris. Partagé entre sa loyauté de serviteur et sa malice naturelle, c'est l'agent d'Oberon le moins prévisible qui peut soit vous prendre en grippe, soit vous aider à lutter contre son maître si cela l'amuse un temps.



Brumaire

Titiana, épouse jalouse

L'arrivée imminente d'Oberon dans Paris ne tient pas compte des manœuvres de Titiana, qui envoie elle aussi sur Terre ses fées les plus proches pour tenter de contrer l'évasion prochaine d'Oberon. La reine n'agit pas par compassion pour les humains, elle est uniquement mue par la jalousie. Elle a l'habitude des mesquineries conjugales de son époux, mais l'idée qu'Oberon puisse envisager de la tromper avec des humains, c'est-à-dire des êtres grossiers, la rend folle de rage. Elle a donc dépêché dans la Ville lumière ses quatre fées les plus sûres : Fleur des pois et Toile d'araignée ont pour mission de contrer les avancées de Puck et de ses alliés tandis que Phalène et Graine de moutarde doivent trouver une solution pour que Titiana puisse arriver sur Terre avant Oberon.

Fleur des pois essaye de localiser l'hôtel particulier où logent les filles que Puck achète. Elle ne sait pas encore ce qu'elle fera une fois qu'elle aura trouvé l'endroit : empoisonner toutes les filles ? Mettre le feu de nuit au bâtiment ? Dénoncer ce bordel illégal au crime organisé parisien afin qu'ils punissent Puck ? Son dilemme est d'autant plus grand qu'elle est amoureuse de Puck et très dévouée envers sa maîtresse. Elle

pourrait donc décharger sa conscience en demandant à des tiers personnes de s'occuper de cette mission pour ne trahir personne.

Toile d'araignée travaille elle en amont en assassinant les femmes les plus libertines de Paris pour ne pas qu'elles tombent dans l'escarcelle de Puck. Elle rôde dans les rues parisiennes en anticipant les acquisitions du satyre. Dès qu'une fille trop débauchée fait parler d'elle, Toile d'araignée sort de sa tanière pour l'éliminer. Poignard, maladie, poison, étranglement... tous les moyens sont bons pour pratiquer la politique de la terre brûlée. Bien évidemment, cette méthode attire l'attention des gardes royalistes et républicains. Heureusement, le manque de coordination entre les deux corps de gardes joue en la faveur de Toile d'araignée. Mais une telle série de meurtres étranges devrait immanquablement attirer l'attention d'investigateurs capables de voir un schéma derrière ces assassinats.

Phalène et Graine de moutarde sont chargées de s'appropriier les méthodes d'Oberon. Ainsi, la débauche avec des humains donne une forme de pouvoir ? Alors ces deux fées consomment les partenaires sexuels avec enthousiasme et débute une collection d'amants pour quand viendra le moment où Titiana daignera déambuler dans

Paris. Elles piochent allégrement dans toutes les strates sociales, couchant avec tous ceux dont la beauté est digne de leur maîtresse. Plusieurs hommes bien mis de leur personne et de tous bords politiques peuvent témoigner d'avoir passé une nuit torride avec deux femmes (sans doute des sœurs) qui ont disparu au petit jour en laissant derrière elles des souvenirs enivrants et un étrange tatouage en forme de couronne sur l'épaule de leur heureux partenaire d'un soir. Si Oberon le peut, alors Titiana fera mieux.

Le Comte de Cagliostro

Joseph Balsamo, dit le Comte Pellegrini, dit Chevalier de la Sainte Croix, dit le Comte de Cagliostro, est un aventurier italien ayant parcouru l'Égypte, la Grèce, la Perse, l'Arabie, l'île de Malte et même la Creuse. Ses voyages lui ont permis d'apprendre des secrets occultes variés, de l'alchimie à la médecine en passant par l'escroquerie. Habitué des grands salons, c'était à ses débuts un homme qui savait surtout pratiquer la malversation financière en s'inventant des pouvoirs hermétiques et en se prétendant le disciple du Comte de Saint-Germain. Arrêté par l'Inquisition suite à l'affaire des colliers de la reine, il est embastillé en 1789 avec contre lui une longue liste de nobles pouvant certifier que c'est un

Brumaire

charlatan et un voleur.

Lui qui se présentait comme l'héritier du Comte de Saint-Germain alors qu'il ne l'avait jamais rencontré, le voilà désormais voisin de cellule. D'abord ulcéré d'avoir servi de caution involontaire à un imposteur, le Comte de Saint-Germain tombe toutefois rapidement sous le charme de Cagliostro, qui ment avec finesse et générosité. Un jour, Cagliostro déclare à son codétenu « Puisque tout le monde est déjà persuadé que je suis votre élève, autant que vous m'appreniez vos secrets, cela effacera cette petite menterie... » Et Saint-Germain cède de bonne grâce.

Avant d'être embastillé, Cagliostro était le Grand Maître de la Loge Maçonnique de Paris, un titre qu'il avait obtenu après bien des manigances. Se servant de son boniment occulte et de son don de persuasion, il était arrivé à fédérer une loge puissante introduite dans toutes les sphères politiques, qu'elles soient royalistes, républicaines ou religieuses. Très influente, la loge arrivait à imposer ses idées dans beaucoup de domaines, aussi bien en murmurant à l'oreille de Louis XVI qu'en pesant sur les décisions des ministres. Ce que Cagliostro voulait, la Loge le voulait donc l'obtenait. Mais c'était sans compter sur l'ambitieux secrétaire de Cagliostro, Vincent de Chou-

zenoux, qui intrigua pour faire chuter son mentor en le faisant accuser pour une série de gros délits et prit sa place à la direction de la Loge dès le lendemain de l'incarcération de Cagliostro à la Bastille.

En s'enfuyant de prison, Cagliostro a souhaité reprendre son poste à la tête de la loge, mais Vincent de Chouzenoux a su fragiliser la réputation de l'ancien Grand Maître, tant est si bien que la lutte de pouvoir que se livrent les deux hommes provoque un schisme au sein de la franc-maçonnerie parisienne. Deux camps se sont formés : la Grande Loge, qui regroupe les partisans de Cagliostro, et le Grand Orient, qui rassemble les fidèles de Vincent de Chouzenoux. Par un étrange hasard, la majorité des membres de la Grande Loge habitent sur la rive droite de la Seine tandis que ceux du Grand Orient sont plutôt sur la rive gauche. Les hommes de Cagliostro profitent des pouvoirs de leur chef pour être plus efficaces, mais les francs-maçons affiliés à de Chouzenoux ont l'avantage du nombre et des ressources financières.

Les deux loges se considèrent comme la seule loge légitime et traitent ceux d'en face de renégats. La franc-maçonnerie parisienne est tellement obnubilée par ses tiraillements internes que

les valeurs qu'elle défend habituellement ont été mises de côté le temps qu'un des deux partis prenne l'ascendant sur l'autre. Les francs-maçons sont désormais occupés par des opérations de vendetta contre les dissidents en utilisant le prétexte de la lutte politique pour éliminer un opposant. Ainsi le Grand Orient n'hésite pas à dénoncer un noble aux sans-culottes pour collecte arbitraire de taxes afin qu'il soit guillotiné. Mais la Grande Loge fournit également des informations au réseau royaliste pour qu'il puisse assassiner un ponté révolutionnaire qui est trop actif au sein du Grand Orient.

Au sein du Comité Desnot, c'est le Baron Charles Ormesson de Marly qui instruit le dossier des loges fratricides. Très méfiant et peureux, le Baron de Marly refuse catégoriquement de s'investir dans cette guerre secrète en rejoignant un des deux camps. Il préfère envoyer des agents dans les réunions secrètes qui pullulent dans Paris. Car le Grand Orient et la Grande Loge sont divisés en interne en une foule d'obédiences très intimistes. Il suffit que deux gentilshommes se rencontrent régulièrement dans la même taverne pour parler politique, religion et humanisme pour que naisse une obéissance informelle. Le Baron de Marly demande donc à ses hommes d'infiltrer de telles réunions pour collecter des informations

Brumaire

et essayer de prédire laquelle des deux loges gagnera la guerre invisible. Mais il a tellement peur de miser sur le mauvais candidat qu'il ménage la chèvre et le chou sans réellement jouer un rôle décisif dans la bataille. Ses agents travaillent dans le plus grand flou, agissant pour faire chuter Cagliostro une journée, mais tentant d'incriminer Vincent de Chouzenoux le lendemain. Il arrive même que deux agents travaillant pour de Marly se retrouvent à s'opposer sur le terrain tant leur supérieur est secret et contradictoire dans sa stratégie.



Le Comité Desnot

Alors que la Révolution prend de l'ampleur, le Comité Desnot est de plus en plus souvent en prise avec des affaires étranges. Corps exsangues retrouvés dans les rues les plus sordides. Histoires de cadavres encore vivants au Père Lachaise. Témoignages de nobles en fuite capables de résister à plusieurs coups de fusil. Manifestations de créatures fantomatiques. Apparitions de monstres dans les forêts limitrophes. Le travail ne manque pas.

Dépassés par l'envergure des bouleversements, les trois députés sont obligés d'engager d'autres intervenants pour gérer des situations de plus en plus anormales. Car la mission change : il ne suffit plus de constater l'avancée du surnaturel, il faut lutter contre la progression du fantastique dans le quotidien. De plus, il faut agir en toute discrétion : il ne faudrait pas que le Peuple recommence à croire à des fables d'antan. Il faut donc éliminer toutes les traces laissées par les acteurs de l'occultisme, faire taire les rumeurs alarmistes, anéantir tout activiste hermétique qui remet en question la Raison éclairée. Etant donné la rapidité et l'ampleur de la propagation de la magie dans les rues parisiennes, le Comité Desnot se doute pertinemment que ce phénomène

est intimement lié au Comte de Saint-Germain, au Marquis de Sade et au Comte de Cagliostro qui ont réussi à envoûter Paris. Mais ces trois hommes ne se sont pas contentés d'ensorceler la Ville Lumière : ils ont désormais des disciples, certes moins puissants qu'eux, qui participent eux aussi au maléfice qui lutte contre l'avancée révolutionnaire.

Car la noblesse française possède désormais une arme puissante. La magie lui permet d'échapper aux jacqueries déplacées en rééquilibrant les rapports de force. Même si la foule est la plus nombreuse, elle est souvent confrontée à l'échec quand un marquis ou un duc use de ses pouvoirs magiques pour échapper à la vindicte populaire. Difficile de décapiter un noble quand celui-ci est capable de changer d'apparence, de devenir invisible ou bien d'endormir ses poursuivants. D'autant que cette magie n'est pas uniquement défensive : des chefs de parti, des députés ambitieux, des révolutionnaires bien en vue ont déjà subi des attaques inexplicables et mortelles de la part d'entités variées.

Bien qu'inconnu des gens de la rue, le Comité Desnot est devenu par la force des choses un rouage primordial de la lutte révolutionnaire. Mais pour recruter ses agents, le Comité est confronté

Brumaire

à un problème de taille : le financement. La révolution dépense tout son or dans les armes et les barricades, il n'y a aucun fonds alloué à la lutte contre le surnaturel. La seule solution que le Comité ait trouvée, c'est de permettre aux agents de saisir l'argent qu'ils trouvent en mission. Ainsi, ils se payent eux-mêmes en fonction de leur propre moralité. Les agents les plus cupides ne s'intéressent qu'aux affaires impliquant de gros bourgeois ou la noblesse, histoire de faire main basse sur un magot qui leur permettra de traverser les troubles politiques actuels en ayant le ventre bien plein. Pour les opérations de grande envergure, les agents doivent trouver des moyens de les financer : investissements personnels, prêts, chantages, cambriolages... Chaque agent voit midi à sa porte.

Bien que le Comité Desnot ait élu officiellement domicile dans une demeure sise en haut de la butte Montmartre, peu d'agents fréquentent ouvertement les lieux. Le secret est bien le maître mot des enquêtes menées par ses hommes. Le plus souvent réunis en cellule de trois à six agents, ils communiquent par des moyens discrets et ont peu de contact avec leurs supérieurs. Tout au plus rencontrent-ils de temps à autre un agent de liaison quand la mission qui leur est confiée exige du doigté ou un briefing plus pointu

que d'habitude. En retour, les agents rédigent des comptes-rendus de mission qui sont archivés à Montmartre. Seul le triumvirat à la tête du Comité possède la fameuse vision globale sur la situation générale de Paris.

La cellule type est composée des agents suivants :

- un coupe-jarret généralement sans cervelle capable toutefois de faire le coup de feu et de protéger ses camarades ;
- un faussaire apte à produire n'importe quel document légal facilitant la mission et doué pour les déguisements et les postiches ;
- une comédienne adroite pour s'infiltrer et faire parler les gens de l'intérieur afin de collecter des informations ;
- un initié à l'occultisme qui peut gérer le surnaturel pendant la mission et faire usage de l'hypnose pour faire oublier quelques détails gênants à d'éventuels témoins.

Si l'enquête demande une réponse violente (comme l'élimination d'une créature surnaturelle ou la neutralisation d'une secte démoniaque), des rapprochements entre cellules peuvent être opérés afin de renforcer les effectifs. Les rares

agents qui travaillent en solitaires sont très polyvalents ou suicidaires.

La rumeur qui prétend que le Comité Desnot permet à des détenus de sortir précocement de prison en échange de leur participation à des enquêtes ou des missions plus salissantes est totalement infondée.

Le Clergé

Si l'Eglise est d'une part horrifiée par l'émergence de forces occultes malveillantes menaçant la spiritualité de sa communauté, elle est également ravie par le regain de foi que cela provoque parmi les brebis. Cette division se retrouve également dans la structure même du pouvoir religieux. Les curés de campagne sont épouvantés par les ragots qui circulent sur la vie parisienne : on parle de bacchanales sanglantes dans certaines maisons de haut rang. D'autant plus que la contagion dépasse progressivement les murs de Paris. Des phénomènes étranges ont lieu de plus en plus profondément en province. Ce poison de l'âme est d'autant plus menaçant que la foi n'a visiblement pas ou peu d'effet sur les manifestations démoniaques ou féeriques. Les rituels d'exorcisme pieusement appris au séminaire sont vides de sens. La piété et la ferveur religieuses ne sont pas l'épée et le bouclier si souvent vantés

Brumaire

par le catéchisme. Le peu de curés qui pensaient sincèrement pouvoir repousser une créature de la nuit avec un crucifix et une prière sont morts dans la désillusion. Cette communauté de nonnes carmélites qui se pensait à l'abri entre les murs saints ont déchanté quand elles se sont faites toutes étripées en une seule nuit. La peur du bas clergé est d'autant plus grande que les rumeurs qui circulent sur les pontifes catholiques en font toutes des hommes défroqués adorant le Baphomet.

Car la réalité est là : débauchés par le pouvoir terrestre, quelques dirigeants religieux ont cédé à l'appel du surnaturel. Des prélats ayant appris à invoquer les ténèbres utilisent l'impunité que leur accorde leur soutane pour paraître dévots le jour tout en étant totalement dépravés la nuit. L'ambition politique de certaines éminences est telle qu'ils ourdissent des complots alambiqués pour gagner plus d'influence auprès du Vatican ou du roi. Et au petit jeu des chaises musicales du pouvoir, l'utilisation des magies les plus noires est souvent gage de succès.

Les différentes factions du clergé sont toutefois solidaires devant un ennemi commun : la laïcité. Cette hérésie politique est si viscéralement nuisible aux intérêts financiers et spirituels de l'Église

qu'elle fédère contre elle tous les ecclésiastiques, du plus sincère au plus libertin. Pour beaucoup, mieux vaut encore une Église amoralisée et crapuleuse que plus d'Église du tout. Car chaque fois que les sans-culottes investissent un quartier, la mise à sac des lieux de culte s'ensuit. Les icônes sont brûlées, les statues jetées à terre, les murs réquisitionnés pour abriter des hôpitaux de fortune pour soigner des révolutionnaires blessés par les troupes royalistes. Pire, les registres paroissiaux sont incendiés, il devient impossible de justifier l'identité d'un paroissien ou de trouver le nom complet de quelqu'un. L'usurpation d'identité est rendue bien plus facile sans ces actes d'état civil.

Toutefois, les courants politiques bouleversent les rangs de l'Église. Certains prêtres sont favorables aux réformes prônées par les révolutionnaires, même s'ils sont minoritaires. Des hommes d'Église participent aux débats politiques et sont même bien introduits dans certaines obédiences franc-maçonnes dont les rites sont les plus déistes. Des hommes de foi se regroupent même entre eux pour former des groupes de réflexion ou même d'action.

Ainsi, le Concile du Marais réunit des religieux de tous les ordres qui ont fondé ce groupuscule

suite à la mort de l'un d'entre eux : Jean-François de Dorion. Ce prêtre a été mené à la guillotine le 23 septembre 1789 suite à un procès expéditif où il a été condamné à mort pour des crimes liés à sa vie dissolue. C'était un prêtre notoirement défroqué qui se saoulait tous les soirs et se battait avec les clients des tavernes qu'il hantait. Alors qu'il montait à l'échafaud, il hurla à ses bourreaux : « *Vous ne vous débarrasserez pas de moi aussi facilement. La Mort ? Comme si c'était la fin...* » Et quand la lame est tombée et que sa tête a roulé dans le panier, tout le monde a pensé que c'était fini. Mais le guillotineur a voulu comme d'habitude prendre la tête par les cheveux pour la présenter à la foule mais là, tout a basculé. La tête du prêtre l'a regardé droit dans les yeux et lui a dit distinctement : « *Assassin !* ». Le bourreau a aussitôt remis la tête dans le panier et s'est enfui de peur. La tête a été dérobée un peu plus tard et s'est mise à circuler entre différents groupes (les Roses Croix l'ont eu en leur possession pendant une semaine, avant qu'elle ne soit kidnappée par une faction protestante puis escamotée par un Illuminé de Bavière). L'esprit de Jean-François de Dorion est visiblement prisonnier de sa tête. Il est conscient, a toute sa mémoire et est parfois en proie à d'étranges visions venues du futur. Quand ses yeux se posent sur un objet, un lieu ou un individu, il lui arrive de d'entrer en transe et

Brumaire

de décrire à haute voix ce qu'il voit dans l'avenir. Ce don intrigue tout ce que Paris compte d'initiés en occultisme. D'où lui vient cette clairvoyance ? S'il annonce un événement, ce dernier est-il inévitable ? Est-ce vrai qu'il est capable de prédire la date précise de la mort d'un homme rien qu'en le regardant ? Le Concile du Marais se perd en conjecture. Ce sont eux qui ont mis la main sur la tête de Jean-François de Dorion en dernier et ils la gardent jalousement car ils pensent que l'avenir de l'Église pourrait dépendre de cette... abomination. Bien que révoltés par la nature de cette tête, ils forcent Jean-François de Dorion à jouer les pythies décapitées. Jean-François de Dorion hait l'Église qui a ruiné sa vie à ses yeux, il est donc d'autant plus opposé à l'idée de servir les intérêts du clergé parisien qui le révolte. Il cherche un moyen d'échapper au Concile du Marais en faisant de fausses prévisions pour que le groupuscule religieux se fasse voler par les premiers venus.

La Noblesse

Alors qu'elle était sur le point de sombrer corps et âme, la noblesse a trouvé le salut en la personne du Comte de Saint-Germain. Si les tarifs pratiqués par le Comte sont exorbitants, en revanche les résultats qu'il obtient sont fantastiques : au

bout de quelques semaines d'études, n'importe quel baronnet est capable de créer une illusion simple ou de voir dans la nuit. Bien évidemment, pour en apprendre plus sur les arts hermétiques, il faut apprendre directement auprès du Comte et ses leçons particulières ne sont pas à la portée de toutes les bourses. Mais quelle satisfaction quand un duc apprend à contrôler le feu, à se transformer en loup ou bien à simuler la mort.

Le hic, c'est que pour financer cet apprentissage, il faut soit vendre ses biens avant que les sans-culottes ne les saisissent, soit emprunter auprès de la bourgeoisie qui fait payer intérêt et principal au plus haut prix. La course à l'argent devient donc une obsession pour les nobles désireux d'échapper à la colère populaire par le truchement de la magie. Et qu'un comte s'attaque aux biens d'un marquis peu préparé à se défendre est monnaie courante. Les salons deviennent autant des causeries occultes que des lieux de chasse pour aristocrates en quête d'une proie facile.

Dans l'ensemble, la noblesse a réussi à freiner l'élan révolutionnaire. Bien qu'ultra-minoritaire, elle dispose désormais de moyens d'action qui lui permettent de rivaliser avec l'excitation de la rue. Un gentilhomme qui a les moyens de s'ar-

mer d'un sabre magique ou d'un pistolet gravé de runes peut maintenant espérer repousser ses assaillants et ne plus finir avec la tête plantée dans une pique.

Pour les moins nantis, la réalité est tout autre. Isolés face à la multitude des gens du commun, leur combat est perdu d'avance. Demander le soutien d'un noble de plus haute lignée n'est possible qu'en sacrifiant sa petite fortune. Toutefois certains seigneurs sont à la recherche d'homme de confiance pour diriger des opérations clandestines contre d'éminents réformateurs ou contre d'autres nobles trop bien introduits dans le sillage du roi. Un hobereau peut monter à Paris et ainsi devenir quelqu'un en servant un puissant, c'est-à-dire en se salissant les mains à sa place. Toutefois, participer à ce genre de conjurations est tout aussi lucratif que risqué : le roi ne tolère pas que le sang bleu soit versé par des pairs. La disgrâce est toujours à l'affût.

Inspirés par le mythe des chevaliers du Graal et les idéaux chrétiens des Templiers, de jeunes nobles un peu rêveurs souhaitant servir le roi en s'auréolant de gloire ont fondé une mouvance : les Chevaliers de la Rose-Croix. Leur première action a été de placarder les murs de Paris avec des affiches proclamant :

Brumaire

Nous Frères de la Rose-Croix, faisons séjour visible et invisible en la Ville Lumière, par la grâce du Très-haut et de Louis, vers lesquels se tourne le cœur des Justes. Nous montrons et enseignons à parler sans livres ni marques, à parler toutes sortes de langues des pays où nous voulons être, pour retirer les hommes, nos semblables, de l'erreur et de la mort. S'il prend envie à quelqu'un de nous voir par curiosité seulement, il ne communiquera jamais avec nous ; mais si la volonté le porte réellement, nous qui jugeons des pensées, lui ferons voir la vérité de nos promesses ; tellement, que nous ne mettons point le lieu de notre demeure, puisque les pensées jointes à la volonté réelle du candidat, seront capables de nous faire connaître à lui et lui à nous.

Derrière cette profession de foi se cachent des jeunes gens fébriles et fortunés, dont les esprits sont en ébullition après des lectures hermétiques idéalisées. Ils forment un grand salon aussi occulte qu'élitiste qui brasse toutes les idées à la mode : des rites francs-maçons, des mythes cathares, la recherche d'un message caché dans la Bible, l'identification du Juif errant... Obnubilés par leur envie de venir en aide au roi, ils sont à la recherche d'une action d'éclat qui leur permettrait de se distinguer. Ils sont bien évidemment anti-révolutionnaires par essence, allant même jusqu'à nier

toutes les avancées des sans-culottes. Sébastien de Poitras, leur chef de file, est très fiévreux : il en faudrait peu pour qu'il monte une opération coup-de-poing contre les premiers ennemis du roi qu'il identifiera ou qu'on lui dénoncera.

Le Tiers-Etat

Dans la rue, le peuple hésite. Si la Révolution semblait infaillible et séduisante à ses débuts, force est de constater que la noblesse et le clergé ont su se faire respecter en repoussant les prétentions de la foule. Les riches et les puissants sont toujours aussi détestables aux yeux de la populace, mais ils restent en position de force. Des citoyens ayant voulu procéder à des réappropriations spontanées en tentant de saisir des biens appartenant à des seigneurs ont connu des fins funestes alors qu'ils pensaient avoir la supériorité numérique et le bon droit pour eux. Petit à petit, les certitudes révolutionnaires ont connu des déconvenues.

D'autant plus que des journaux moins propagandistes que d'autres relatent des histoires abracadabrantes. Ne dit-on pas que malgré l'abolition des privilèges, certains nobles continuent de percevoir par la force les impôts en campagne pour financer leur train de vie à Paris ? Certains

paysans parlent avec peur de terres proches de la capitale où le servage est encore bien présent et où les paysans qui tentent de fuir sont chassés en forêt par des meutes de chiens enragés conduites par de sombres veneurs qui arrachent eux-mêmes le cœur des fuyards avant de sonner la curée. Certains prétendent que le Prince de Condé a été vu à Coblenz à la tête d'une armée dont les soldats aux tenues dépareillées donnaient à croire qu'elle était constituée de soldats morts sur d'anciens champs de bataille.

Tirillés entre la fougue révolutionnaire et un conservatisme rassurant, les citoyens sont divisés sur l'avenir de la France. Les rues deviennent de moins en moins sûres le soir venu, la campagne est méconnaissable même pour les paysans, les soulèvements se déclarent pour un oui ou pour un non en faisant de nombreuses victimes. Ce sont surtout les rumeurs qui font le plus de mal : la situation évolue si vite à Paris qu'un ragot maladroit peut rapidement mener à des mouvements de panique. Un oui-dire prétendant que les brioches à la viande produites près de la place d'Enfer sont réalisées à base de viande de chiens peut provoquer le rassemblement d'une foule en colère en moins d'une heure. Un potin affirmant qu'un homme roux a distribué du vin empoisonné aux hommes d'une barricade peut pousser à la

Brumaire

Le Roi

lapidation spontanée de plusieurs rouquins.

Seule la bourgeoisie semble profiter de ce statu quo entre les révoltés et les royalistes. Elle fait l'usurière pour les uns, vend des armes aux autres et attend que son heure de gloire soit arrivée. Mais l'immense majorité des simples citoyens ne comprend rien à ce qui se trame et continue de servir de pions pour les coteries qui se déchirent. Toute aussi royaliste que républicaine, l'opinion de la rue oscille au gré des titres dans les journaux et des coups d'éclat des différentes factions. Ce que les Parisiens adulent un jour, ils le piétinent sans vergogne le lendemain.

La milice autonome de la Butte aux Cailles est ainsi typique de Paris. Constituée par des citoyens ayant décidé de prendre leur sécurité en main, elle regroupe les hommes du quartier qui patrouillent sur leur temps libre afin de faire en sorte que leur arrondissement ne tombe dans les mains ni des royalistes, ni des révolutionnaires. Cette indépendance d'esprit n'est pas sans créer des heurts politiques réguliers au sein des habitants de la butte. Quand les membres se réunissent pour trancher certaines questions (à qui la Butte aux Cailles doit payer ses impôts ? Si la milice arrête un coupable, doit elle le transférer à la justice royaliste, aux républicains ou bien faire

justice elle-même ? La Butte a-t-elle les reins assez solides pour défendre un noble qui demande l'asile politique ou bien sa neutralité l'empêche-t-elle d'aider quiconque ?), les assemblées s'éternisent en guerre de tranchées idéologiques. Mais Rémy Poirier, le meneur de la milice, arrive pour le moment à cadrer les débats. Il faut dire qu'il est personnellement impliqué puisque sa femme, Paule, a disparu il y a dix jours sans laisser de traces. Le calme et la froide détermination qui animent Rémy Poirier dans ses recherches lui vaut l'admiration et la confiance aveugle de ses voisins. Pourtant, tandis que toute la milice est occupée à assurer l'autonomie politique du quartier tout en retournant chaque pierre pour retrouver Paule Poirier, certaines voix s'élèvent dans les tavernes. Si Rémy Poirier est si posé et flegmatique dans ces instants horribles, c'est qu'il est coupable. Qu'a-t-il fait du corps ? Le vieux Henri, un luneux aussi âgé que la Butte, disait qu'il savait des choses. Mais il a lui aussi disparu depuis trois jours sans que son cadavre ait été retrouvé. Pourtant, la milice contrôle toutes les issues du quartier, son cadavre devrait bien être quelque part.

Tout et son contraire ont été dits à propos de Louis XVI. La vérité est que la montée en puissance des révolutionnaires le déçoit et l'effraye. Alors qu'il sent le pouvoir lui échapper progressivement des mains, l'appui du Comte de Saint-Germain et de ces arts obscurs lui apparaissent comme un va-tout acceptable. Car le Comte a permis au roi de regarder dans l'avenir en utilisant ses dons de voyant. Il lui a montré la futilité de la fuite de Varennes, l'humiliation de l'échafaud, la soif de sang du peuple français, l'inévitabilité de la fin des Bourbon. Et ces visions d'un futur aussi funeste ont profondément changé l'état d'esprit de Louis XVI qui a donné les pleins pouvoirs au Comte pour empêcher la chute du trône.

Le roi vit désormais dans la certitude que les Français en veulent à sa vie. Il s'est vu monter à la guillotine, il ne veut plus jamais vivre un tel outrage. Initié aux mystères par le Comte en personne, Louis XVI sait désormais interroger le futur pour éviter de prendre des décisions qui le mettent en péril. Car c'est maintenant sa seule préoccupation : survivre à ce siècle et éradiquer toute forme d'opposition politique. Il entend reprendre le contrôle de Paris dans un premier temps pour ensuite remettre tout le royaume au pas. Peu lui

Brumaire

La Reine

importe la nécessité des réformes économiques et sociales : le peuple a voulu s'en prendre à sa personne, il doit être châtié pour cela.

Ses angoisses sont telles qu'il ne réside plus à Versailles en permanence. Il dort dans des hôtels particuliers qu'il choisit aléatoirement chaque soir, utilise des sosies pour tromper ses éventuels assassins et ne fait confiance à personne. Sauf au Comte. Ses maîtresses changent souvent pour éviter toute forme d'habitude qui pourrait le trahir. Et puis, qui sait si derrière une dame de la cour ne se cache pas une réformatrice sans coeur qui veut l'étouffer pendant son sommeil ?

Depuis quelques semaines, le roi est obsédé par une étrange boîte cubique tout en métal finement ciselé. Munie de plusieurs serrures et de pièces mobiles qui forment un puzzle, elle lui a été offerte par le Comte qui a annoncé au souverain qu'il ne lui donnerait pas d'autres cours tant qu'il n'aura pas été capable d'ouvrir l'étrange cassette. Non seulement le roi passe des heures à essayer de crocheter les mécanismes, mais il se torture l'esprit pour savoir ce que contient le cube.



Marie-Antoinette d'Autriche est très tourmentée par le comportement de son roi de mari. Ce n'est pas tant les lubies de Louis qui l'inquiètent que l'influence grandissante qu'acquière le Comte de Saint-Germain auprès de son époux. Car les caisses du royaume étaient déjà au plus bas avant la venue de cet homme, mais désormais le trône de France est totalement submergé de dettes. La reine doit diminuer son train de vie et ça ne lui agrée pas du tout. Elle accepte très mal de vivre en dessous de son rang et de voir un prestidigitateur charmer son souverain avec quelques tours de passe-passe.

La reine dispose toutefois d'une ressource de taille : celles des dames de la cour. Oh certes, Marie-Antoinette ne peut pas prétendre avoir la confiance de toutes ces dames, mais elle use et abuse des informations que les femmes collectent dans leurs filets, à tous les échelons sociaux de Versailles. Elle sait grâce à ses femmes de ménage ce qu'il se raconte dans les rues de Paris. Ses dames de compagnie lui répètent les ragots de la cour. Même les maîtresses de Louis lui rendent compte des petits secrets qu'il entretient avec le Comte. La reine ne dispose d'aucune magie, mais son habitude des perfidies de la cour et

Brumaire

des marivaudages sans fin lui permet d'avoir son mot à dire dans les choses qui se trament en ce moment.

Son objectif est limpide : elle veut voir disparaître le Comte et son influence malsaine. Son aversion pour les choses de la magie la conduit à penser que la chute des Bourbon est inévitable sur le roi continue à gaspiller sa fortune et son temps dans de telles chimères occultes. La dernière toquade de Louis qui veut construire un atelier alchimique à Versailles a mis le feu aux poudres. Mais le Comte est mystérieux et bien difficile à cerner ou à surprendre. C'est pourquoi la reine tente depuis quelques semaines de séduire cette énigme ambulante. Des billets doux et des cadeaux ont circulé entre eux deux sans qu'ils ne se rencontrent physiquement une seule fois.

Les femmes qui participent au réseau de renseignement de Marie-Antoinette sont surnommées les Mondaines par ceux qui savent qu'elles existent. Ainsi, au lieu de dire que Madame de Quercy espionne le Duc de Conzieu en couchant avec lui, les gens de la cour disent qu'elle fait ses mondantités. Ce dont la cour se doute moins, c'est que Marie-Antoinette entretient également tout un réseau de Mondains. Il en faut pour tous

les goûts sexuels de ses opposants.

L'Archevêque de Paris

Cet homme d'Église incarne à lui seul bon nombre des clichés dont les hommes de robe sont coutumiers. De son vrai nom Antoine Eléonor Léon Leclerc de Juigné, c'est un noble qui aime intriguer pour accroître ses avoirs. Pour lui la chose sacrée est surtout une opportunité pour asseoir son aisance financière. Il brade les indulgences, excommunie ses opposants et mène grand train grâce à la dîme récoltée dans l'archevêché.

Pourtant, depuis quelques semaines, l'archevêque a totalement changé de rythme de vie. Bien sur, c'était déjà un oiseau de nuit avant, mais il refuse désormais catégoriquement de sortir de sa chambre tant que le soleil est levé. La seule fois où un serviteur a ouvert les volets en plein midi, l'archevêque a hurlé comme si le Diable avait été plongé dans une baignoire d'eau bénite. Lui qui assistait déjà peu souvent aux offices, le voilà maintenant totalement absent de Notre-Dame. Oh, pour le moment, il prétend qu'il fait une allergie au soleil, mais ce n'est qu'une question de temps avant que les commérages ne circulent parmi les paroissiens.

L'archevêque a fouillé dans les archives de l'archidiocèse pour en apprendre plus son affliction. Le mot Vampyre ne l'a pas surpris. Par contre, les ouvrages qu'il a lus n'indiquent pas comment transmettre sa damnation à d'autres hommes. Il souhaiterait se créer une armée de la nuit dont il serait le général, mais malgré plusieurs tentatives, son rêve est infructueux pour le moment. Il choisit des pauvres au hasard dans la rue et expérimente pour les vampiriser à leur tour. Les cadavres s'entassent, mais il n'a pas progressé d'un pouce dans ses recherches. Sa théorie actuelle est que le vampirisme est lié au sang bleu de la noblesse. Il est donc normal que ça ne fonctionne pas avec des gens simples : il faut des gens bien nés comme lui pour connaître l'Étreinte Carmine qui accorde la Nuit Éternelle.

L'archevêque est donc à la recherche d'une aristocrate bien mise de sa personne pour l'accompagner dans sa non-vie sans fin. Qui sera la belle ? Mystère. Mais une chose est certaine : autant tuer des pauvres n'implique aucun risque judiciaire, autant enlever une fille de bonne famille pour la transformer en une créature de la nuit risque de créer beaucoup d'ennuis. Si des enquêteurs n'arrêtent pas rapidement l'archevêque, il se pourrait que Paris couve une communauté de vampires en devenir...

Les Reflets

La question est : comment le Comte de Saint-Germain arrive-t-il à être à la fois en train d'enseigner des mystères au roi, donner des cours de magie à des nobles fortunés, étudier les arcanes pour augmenter ses capacités ésotériques, fomenter des machinations et fréquenter les salons à la mode pour enjôler les filles de bonne famille ? La réponse est simple : le Comte dispose de plusieurs reflets de lui-même qui vivent leur propre vie. Ces imitations sont régulièrement créées par le Comte qui dispose pour cela d'un haut miroir qui lui permet d'engendrer jusqu'à cinq répliques de sa personne.

Habituellement, le Comte rappelle à lui chaque soir ses doubles afin qu'ils refusionnent avec lui. Par ce procédé, le Comte absorbe les expériences que ses reproductions ont accumulées pendant la journée. C'est généralement le matin qu'il produit le nombre d'imitations dont il a besoin pour la journée. Car plus il produit de copies, moins celles-ci sont puissantes. Les rares fois où un adversaire est arrivé à tuer le Comte dans une machination, c'est un reflet qui a été détruit sans que la vie de l'original soit menacée. Car il n'est pas facile de faire la différence entre l'authentique et ses pendants. Parfois, le reflet dit « nous »

au lieu de « je », ce qui peut passer pour une fantaisie verbale. De même, les images du Comte n'apparaissent pas dans les miroirs.

Ce qui perturbe le Comte de Saint-Germain, c'est qu'un de ses reflets refuse de rejoindre l'original depuis un mois. La copie récalcitrante est introuvable, ce qui inquiète son créateur. Il craint qu'elle ne cherche à détruire le miroir magique qui lui permet de créer ses échos de sa personnalité. En brisant la glace, elle pourrait ainsi s'assurer que le Comte ne soit plus en mesure de la forcer à refusionner avec lui. Le Comte a besoin de ses doubles pour mener à bien ses ambitions. Il ne peut donc pas se permettre de briser le miroir ou de laisser une copie devenir trop indépendante. Tuer l'original est une tentation trop grande pour un reflet. Alors le Comte mobilise dernièrement beaucoup d'énergie pour se traquer lui-même. Certains soirs, il se prend à douter d'être lui-même le Comte authentique. Le problème est que le reflet possède la même psychologie que le Comte, il lui est donc difficile de se surprendre soi-même. Il pourrait donc faire appel à des li-miers indépendants qui seraient plus à même de détruire cette copie devenue dangereuse.

Brumaire

Le Bourreau

Charles-Henri Sanson est le bourreau du tout Paris. Il était déjà en fonction avant la Révolution et les changements politiques en cours n'ont aucune influence sur son travail. Personne n'a réellement envie de lui voler son travail. C'est techniquement l'un des plus grands meurtriers de l'Histoire de France.

Autrefois, il pendait, suppliciait et émasculait pour la justice royale. Désormais, c'est également au nom de l'Assemblée qu'il exécute les condamnés. Le seul réel changement qu'a connu son poste, c'est l'invention de la guillotine, qui lui facilite grandement la vie. Charles-Henri n'aimait pas décapiter les gens à la hache car ça prenait parfois plusieurs coups pour les achever. Mais pour une fois, la modernité a du bon : l'appareil du bon docteur Guillotin est propre et rapide. Les bons jours, il peut étêter une douzaine de coupables en une matinée.

Évidemment, Monsieur Sanson n'est pas un citoyen qui possède une vie sociale extraordinaire. Les gens de son quartier ont tendance à fuir sa compagnie. Non pas que ça soit un mauvais bougre, mais ce n'est pas la plus glorieuse des professions. Il peine à trouver une femme qui accepte sa situation, mais d'un autre côté, il pos-

Brumaire

sède une certaine sécurité de l'emploi qui peut jouer en sa faveur.

Ce qui est le plus étrange, c'est qu'il a trouvé un certain équilibre de vie depuis peu. S'il passe ses journées à exécuter des inconnus, il occupe en revanche ses nuits à ressusciter des morts fraîchement décédés. Il s'est rendu compte de son don étrange un soir où il est rentré chez lui et a trouvé son chien mort dans sa niche. Il a serré son corps tendrement contre lui, de chagrin, et le chien est mystérieusement revenu à la vie. Depuis, Monsieur Sanson est persuadé que Dieu lui a donné une mission : ce qu'il prend d'une main, il peut le redonner de l'autre.

Charles-Henri essaye donc de racheter ses fautes du jour en ramenant à la vie la nuit des gens qui sont morts. Étrangement, son pouvoir est inefficace sur les gens qu'il a personnellement tués. Mais les familles qui ont vu Monsieur Sanson relever un proche mort commencent à faire de la publicité à cet homme, qui tout à coup devient très populaire. Mais le bourreau ne peut ramener tout le monde à la vie et doit faire un choix chaque soir : qui est digne de revivre et qui mérite de rester à l'état de macchabée ?

La Loi

Les députés pensent être désormais les maîtres politiques de Paris. Ils ont voté l'abolition des privilèges et la déclaration des droits de l'homme, mais pourtant, en pratique, toutes ces belles idées restent inapplicables puisque le roi nie la légitimité de la Constituante et refuse donc de se soumettre à ses lois. D'ailleurs Louis XVI continue de proclamer des décrets, ce qui fait que les Parisiens ne savent plus à quelles lois il faut obéir. Au quotidien, c'est assez cornélien à vivre. En voulant respecter la loi divulguée par les députés, un marchand peut tout à fait se rendre coupable d'une violation des édits royaux. La légalité d'une situation dépend essentiellement de l'allégeance politique de celui qui juge le contexte d'une affaire. Ainsi, fort logiquement, la garde royale tente de faire respecter sa vision de la loi tandis que les citoyens qui se sont réunis en comité de salut et patrouilles interprètent autrement les droits et devoirs des hommes libres et égaux qu'ils sont tous.

A l'instar des mousquetaires et des gardes du cardinal qui ferrailaient autrefois dans l'ombre de leur maître respectif, la garde royale et sa cousine révolutionnaire se malmènent réciproquement à la moindre occasion. Dès qu'un garde

isolé tombe dans les filets de la garde adverse, c'est l'échauffourée immédiate. Chaque camp adore collectionner les trophées ennemis pour plastronner à la moindre occasion. Mais de fanfaronnade en provocation, le sang coule souvent lors des rencontres hasardeuses. Tacitement, les deux gardes essaient de ne pas patrouiller dans les mêmes secteurs pour ne pas trop provoquer de rixes mortelles. Car les gardes d'en face sont souvent des cousins ou des frères. Ainsi, certains quartiers sont durablement contrôlés par les royalistes, d'autres par les révolutionnaires. Se promener dans le quartier adverse est suicidaire.

Certaines zones sont dites franches, dans le sens où elles ne sont réclamées par aucun des deux camps. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, ce n'est pas une situation avantageuse pour les habitants qui résident dans ses quartiers limitrophes : ils payent deux fois plus de taxes que les autres. En fonction des intérêts du roi ou de l'Assemblée, des mouvements de troupe peuvent avoir lieu dans certains secteurs. Si tel faubourg devient stratégique à contrôler, les deux gardes s'affrontent alors pendant des jours dans une sombre guerre d'embuscades urbaines.

La Magie

Théoriser sur la magie que le Comte de Saint-Germain a déployé sur Paris et son pourtour n'est possible qu'au Comte puisque l'avènement du Siècle des Lumières a précipité la disparition totale de la magie tant dans sa forme théorique que pratique. Après une longue période sans manifestation magique ni recherche fondamentale sur le sujet, plus personne en France peut se prétendre érudit en la matière. Seuls les gens qui suivent son enseignement peuvent espérer obtenir une vision d'ensemble suffisante pour comprendre l'origine de ce pouvoir. Mais le Comte enseigne des sortilèges et des rituels précis et n'est pas très bavard sur les spéculations ésotériques. A croire qu'il veut cacher l'origine de sa puissance mystique.

Les théories les plus en vogue dans les salons sont variées :

- Le Comte aurait passé un pacte avec Satan en lui vendant son âme à prix d'or. Ce dernier voudrait faire de Paris son ambassade démoniaque sur Terre et étendre son ombre sur l'Europe.
- Le Comte serait un ange descendu sur Terre pour empêcher les forces démoniaques

de renverser la monarchie de droit divin par le truchement des révolutionnaires. Les manifestations infernales tenteraient de tuer l'ange, ce qui mettrait fin à la lutte entre le Ciel et l'Enfer.

- Le Comte ne serait en fait qu'une fausse identité utilisée par le Juif Errant qui en veut à Jésus de l'avoir condamné à la vie éternelle. Son but serait de semer la désolation sur son passage afin que Dieu finisse par lui retirer son immortalité.
- Le Comte serait l'ambassadeur des fées qui bien que vivant retirées dans leurs contrées féériques, seraient fascinées par la psyché humaine. Elles utiliseraient Paris comme une sorte de jeu d'échecs sur lequel s'affronteraient Oberon et Titiana pour tromper leur ennui.
- Le Comte n'existerait tout simplement pas. Ce serait une invention populaire créée pour justifier les pires instincts des Parisiens et trouver un coupable tout désigné à leurs forfaits les plus infectes.
- Le Comte serait le chef de guerre des Sélérites, un peuple aussi lunaire que lunatique qui convoiterait l'éther terrestre car l'éther

Brumaire

de la Lune aurait totalement disparu. C'est justement en utilisant l'éther comme source de magie qu'ils auraient consommé toutes leurs réserves et se seraient condamnés à la mort.



Ce qui se murmure en ce moment

En ce froid mois de janvier 1792, Paris fourmille de rumeurs, d'hypothèses contradictoires et d'idées folles :

- Versailles serait peu à peu déserté par les nobles. Non seulement les cours de magie du Comte et l'apparat de la cour les ruinent, mais Versailles est hanté. Les rares nobles intéressés par la nécromancie qui discutent

Brumaire

avec les spectres du palais en apprennent de belles sur les affaires du Pays.

- La Cour des miracles aurait enlevé des nobles et les aurait forcé à leur apprendre les rudiments de magie qu'ils ont appris auprès du Comte. Des criminels commenceraient donc à faire usage de magie pour commettre des crimes de plus en plus mystérieux pour les gardes qui ne savent pas trop que de telles sorcelleries existent.
- Les nobles seraient de plus en plus demandeurs de produits... étranges. Ainsi, des artisans peu regardants travailleraient basement pour fournir ces messieurs en peau humaine pour fabriquer des parchemins de qualité, où en graisse humaine pour réaliser des bougies utiles lors de certaines incantations. On dit même que dans certains magasins de vêtements, des jeunes filles disparaissent par des trappes habilement dissimulées et qu'elles servent pour des messes impies en jouant le rôle de la vierge sacrifiée.
- Certaines caves de Paris servent à des rassemblements bien plus discrets que les clubs politiques habituels. Les participants sont tous masqués et vêtus d'amples robes

de cérémonies. Ces francs-maçons et ses roses-croix ne semblent pas faciles à cerner car ils n'agissent pas seulement en fonction de la division royaliste/révolutionnaire mais en fonction d'agendas bien plus secrets.

- A la limite des murs de Paris, un boucher vend de la viande humaine pour nourrir ses clients pendant les périodes de disette. Sauf que... une fois que les gens ont goûté à cette viande, plus aucune autre nourriture ne les nourrit. On dit même que de pauvres bougres expulsés de Paris suite à ces pratiques indignes de bons chrétiens attaquent les voyageurs pour les mordre sauvagement. Les rares témoins qui ont survécu à ces attaques décrivent des bandits de grand chemin à l'air cadavérique, le regard vide et la faim insatiable.

Brumaire

Le Système de Jeu

Dans Brumaire, les personnages sont définis à la fois par des caractéristiques, qui représentent l'inné, et par des compétences, qui quantifient l'acquis. Quand un personnage tente une action au résultat incertain et qu'il est important de savoir si oui ou non il réussit, le MJ utilise une des douze caractéristiques pour déterminer les chances de succès, qui sont pondérées par l'utilisation éventuelle d'une compétence.

Les douze caractéristiques sont regroupées en trois grandes familles :

- le corps, qui rassemble les aspects physiques ;
- l'esprit, qui concentre les propriétés mentales ;
- le social, qui réunit les qualités humaines.

Chaque famille décline son domaine d'activité selon quatre qualités : l'efficacité, la résistance, la puissance et la vitesse.

Si le MJ souhaite savoir si un espion réussit à tromper un tavernier sur les raisons qui le pousse à venir fréquenter sa gargote, il s'agit de tester son efficacité sociale, donc d'utiliser sa Manipulation. Pour savoir si un gentilhomme est capable de faire mouche avec son mousquet, il faut tester son efficacité corporelle, soit son Agilité. Pour savoir si un vendeur à la sauvette est capable de s'offrir une belle livrée pour impressionner sa voisine, c'est une question de puissance sociale, donc de Richesse.

Pour simuler les forces et les faiblesses du personnage, chacune de ces douze caractéristiques est dotée d'un score variant de -2 à +2.

Un score de -2 indique un handicap profond.

Un score de -1 révèle une faiblesse surmontable.

Un score de 0 est la moyenne standard.

Un score de +1 dénote une habileté certaine.

Un score de +2 démontre un don particulièrement développé.

Quand vous créez votre personnage, les douze caractéristiques débutent toutes avec un score de 0. Si vous voulez obtenir un +1 quelque part, vous devez mettre un -1 ailleurs. Si vous mettez un -2 dans une caractéristique, vous pouvez obtenir soit un +2 dans une autre ou bien +1 dans deux caractéristiques. L'important, c'est qu'au final la somme des douze scores soit égale à 0.

Exemple :

Anthelme Vianney a été élevé dans un orphelinat quand ses parents sont morts de maladie dans leur Beauce natale. Il a tellement détesté vivre dans la misère et la promiscuité qu'en sortant de l'orphelinat à seize ans, il s'est fait le serment d'amasser plus d'or qu'il ne sera jamais capable d'en dépenser. Il a d'abord travaillé à Paris comme commis aux écritures pour un notaire. A force de manigance et de pressions exercées sur son maître dont il menaçait

	Corps	Esprit	Social
Efficacité	Agilité	Perception	Manipulation
Résistance	Constitution	Volonté	Relations
Puissance	Force	Intelligence	Richesse
Vitesse	Rapidité	Intuition	Beauté

Brumaire

de révéler les coupables malversations financières, il a réussi à épouser la fille unique du notaire et sa dote bien garnie. Mais nullement motivé par la charge notariale, Anthelme Vianney s'intéresse depuis peu à l'alchimie. C'est en particulier la promesse de richesse et de longévité qu'offre la Pierre Philosophale qui le motive dans sa quête occulte balbutiante.

Agilité 0	Perception -1	Manipulation +2
Constitution -1	Volonté +1	Relations +1
Force 0	Intelligence 0	Richesse +1
Rapidité -1	Intuition -1	Beauté -1

Les caractéristiques de corps

L'Agilité représente la facilité avec laquelle le personnage manipule des objets, la grâce de ses mouvements, la précision de ses gestes.

-2 : estropié, invalide ou particulièrement malhabile de ses dix doigts

-1 : gauche, d'une maladresse parfois amusante mais souvent agaçante

+1 : habile, la main sûre et le pied léger

+2 : escamoteur de talent, acrobate émérite ou artisan de grande précision

La Constitution quantifie l'endurance à l'effort, la santé physique et la résistance à la douleur.

-2 : souffreteux, voir même valétudinaire ou bien fragile comme une orchidée

-1 : faible, facilement fatigable et sans doute un peu faignant

+1 : Apre à l'effort, robuste gaillard ou homme élevé à la dure

+2 : solide comme un roc, forçat infatigable qui n'a jamais eu besoin d'un médecin

La Force est une mesure de la capacité musculaire du personnage.

-2 : faiblard, avec la force d'un enfant ou d'un vieillard

-1 : qui n'a pas l'habitude de travailler de ses mains ou qui n'est pas solidement charpenté

+1 : entretient son corps ou en fait un usage régulier qui lui dessine une musculature puissante

+2 : force de la nature, capable de prodige digne d'un phénomène de foire

La Rapidité détermine la vitesse de déplacement et les réflexes.

-2 : boiteux ou d'une lenteur affligeante

-1 : congénitalement mou et d'une nonchalance exaspérante

+1 : preste, souvent pressé voire même expéditif

+2 : rapide comme l'éclair, toujours sur le qui-vive avec des réflexes de chat

Les caractéristiques d'esprit

La Perception représente l'acuité des cinq sens du personnage.

-2 : aveugle ou sourd, ou du moins, très peu perceptif

-1 : distrait chronique, avec une tendance à ne jamais rien remarquer

+1 : attentif, habitué à suivre une piste ou à patrouiller à la recherche de suspects

+2 : doté de l'oreille parfaite, d'une vue acérée ou travaille comme nez dans une parfumerie

La Volonté quantifie l'endurance mentale et la so-

Brumaire

lidité des nerfs du personnage.

-2 : facilement influençable, véritable girouette ou couard

-1 : personnalité malléable et un peu froussarde, la cible rêvée des bonimenteurs

+1 : courageux, difficile à bernier ou esprit libre

+2 : têtu comme une mule, brave et persévérant

L'Intelligence est une mesure de la puissance de réflexion et de déduction.

-2 : simple d'esprit, idiot du village ou balourd de service

-1 : sans éducation, gentil candide à la sottise amusante

+1 : alphabétisé, perspicace et méthodique

+2 : génie scientifique, petit prodige ou maître avant-gardiste d'une discipline

L'Intuition détermine les instincts, les prémonitions et l'inspiration du personnage.

-2 : totalement dénué de talent, incapable d'avoir le moindre pressentiment

-1 : personne d'une grande banalité, ennuyeuse ou sans clairvoyance

+1 : fin connaisseur de l'âme humaine, artiste brillant ayant eu une expérience de prescience

+2 : grand praticien de l'empathie, virtuose tu-toyant les muses, médium naturel

Les caractéristiques de social

La Manipulation représente le don pour la comédie, le mensonge et le jeu des sentiments.

-2 : véritable livre ouvert, incapable de faire semblant ou de mystifier qui que ce soit

-1 : mauvais menteur, époux volage finissant inmanquablement par se faire prendre la main dans le sac

+1 : acteur de petite renommée, charlatan efficace, séducteur compulsif

+2 : politicien de haute volée, grand tragédien adulé et Casanova de légende

Les Relations quantifient les réseaux d'amitié, de famille et d'affaire capables d'agir en soutien en cas d'ennui.

-2 : individu solitaire, sans aucune attache, parfaitement misanthrope

-1 : méfiant, n'aimant pas l'engagement et préférant ne compter que sur lui-même

+1 : bien introduit, solidement entouré ou capable de faire jouer efficacement ses connaissances

+2 : parrainé par des puissants, membre d'une famille très unie, très aimé de tout à chacun

La Richesse est une mesure du pouvoir financier et du statut social.

-2 : mendiant vivant au jour le jour, éternel miséreux devant vivre de la charité des autres

-1 : gagne-petit, souvent dans le besoin mais généralement fier

+1 : petit bourgeois, ayant réussi un mariage sécuritaire ou petit nobliau de province

+2 : grand de ce monde, noble vivant au-dessus de ses moyens ou disposant d'un large pouvoir financier de par sa fonction

La Beauté détermine l'élégance, le charme naturel ainsi que la première impression qui est faite sur autrui.

-2 : individu repoussant, souffrant d'une maladie défigurante ou ayant été lourdement mutilé par des blessures de guerre

-1 : personne peu gâtée ne prenant aucun soin de son corps, n'ayant aucune notion d'hygiène

+1 : charmant égocentrique, sachant se mettre en valeur pour paraître sous son meilleur jour

+2 : d'une splendeur réputée, se tenant à la fine pointe de la mode et ne vivant que pour et par son élégance nacrée

Les compétences

Les compétences représentent l'expérience du personnage. Elles prennent la forme de mots-clefs et de courtes définitions qui décrivent la pratique et les connaissances qui permettent au personnage d'améliorer ses chances de réussite. Elles retracent donc les différentes étapes de la vie du personnage, ses activités professionnelles, ses passe-temps, ses obsessions...

A l'inverse des caractéristiques, il n'existe pas de liste exhaustive de compétences, c'est au joueur de

définir les sphères d'expérience de son personnage en résumant en quelques mots ses champs d'activité.

Les compétences sont quantifiées par un score variant entre 0 et +3 qui peut se traduire de la sorte :

Un score de 0 représente une totale ignorance dans le domaine.

Un score de +1 indique quelqu'un de qualifié qui peut pratiquer la chose comme un passe-temps.

Un score de +2 caractérise un expert qui peut pratiquer cette activité comme un métier.

Un score de +3 désigne un maître qui peut enseigner son savoir-faire tellement il est chevronné.

La définition d'une compétence doit éviter un écueil principal : le flou. Si vous décidez de jouer un personnage qui a été élevé sur les routes par un colporteur, il est tout à fait envisageable de créer une compétence « Élevé sur les routes par un colporteur ». Mais une compétence « Routier » est trop ambiguë car elle ne décrit pas réellement la situation, elle indique juste un état qui n'explique pas qui a élevé votre personnage une fois ses parents morts.

Brumaire

De même, si votre personnage a eu une expérience militaire, la compétence « Soldat » est trop vague, il faut lui préférer « Officier royaliste en désertion », « milicien volontaire ayant été décoré pour bravoure » ou bien « Sergent instructeur se vendant au plus offrant ». Dans l'idéal, une compétence ne doit pas se résumer à un mot générique mais au contraire raconter une histoire en très peu de mots.

Les mots comme « Artisan » ou « Magicien » sont à proscrire car ils sont bien trop imprécis. D'une manière générale, un mot isolé ne devrait jamais être accepté comme une compétence valide par le MJ.

Voici quelques exemples de compétences qui peuvent définir un personnage :

Fils de paysan ayant grandi à la campagne

Fille de ferme ayant servi comme servante

Fils de marquis ayant épuisé trois précepteurs

Fille illégitime d'un curé promise au couvent

Traîne-savate élevé à l'école de la rue

Apprenti boucher devant épouser la fille de son maître

Étudiant en Droit reconverti en comédien

Séminariste faisant le mur pour s'encanailler

Détrousseur de cadavres ayant fait une mauvaise rencontre nocturne

Petit noble fréquentant les bas-fonds pour connaître le grand frisson

Voleur à la tire fraîchement évadé de prison

Crieur des rues cherchant à se marier

Député provincial perdu dans Paris

Grand lecteur de journaux d'opinion

Fonctionnaire royal profitant grassement de sa charge

Boulangier désireux de devenir peintre

Baron ruiné cherchant à louer son épée

Rogneur de monnaie initié à l'alchimie

Spectateur assidu des discours politiques de tous bords

Adhérent d'un club politique à obédience jacobine

Lecteur avisé de traités scientifiques théoriques

Disciple d'un ordre religieux intégriste

Défenseur des pauvres et des déshérités

Sympathisant à la cause révolutionnaire

Agent royaliste infiltré chez les sans-culottes

Amateur de théâtre populaire

Musicien amateur animant les mariages et les baptêmes

Chef de la chorale de son église

Journaliste politique dont la plume est redoutée

Amant renommé en demande dans le voisinage

En principe, un personnage devrait être défini par au moins trois compétences qui racontent sa vie sous différents aspects : vie amoureuse, ambition personnelle, habitude de vie, carrière, origine sociale... Plus le personnage possède de compétences, plus il peut faire face à des situations variées sans craindre l'échec.

Lors de la création de personnage, vous disposez de 15 points à dépenser entre les compétences en suivant les coûts suivants :

Score	Coût
+1	1 point
+2	4 points
+3	9 points

La manière la plus rapide pour créer un personnage est de choisir quatre compétences : deux à +1, une à +2 et une dernière à +3.

Exemple :

- Anthelme Vianney possède les compétences suivantes :
- Enfance malheureuse dans un orphelinat +2
- Mari peu aimant ayant épousé sa femme par calcul +1

Brumaire

- Notaire désabusé n'essayant pas de faire prospérer son office +2
- Alchimiste novice en quête de la Pierre Philosophale +2
- Membre d'un comité citoyen de vigilance politique +1
- Client régulier du bouge « La Vigie » +1

Résoudre une action

Maintenant que les principes de caractéristique et de compétence ont été définis autour de la création de personnage, quelques mots sur la résolution d'une action.

La première étape pour le MJ est d'estimer la difficulté de l'action tentée. La difficulté moyenne d'une action est de 6, mais elle peut être inférieure ou supérieure en fonction des conditions d'exécution. Le tableau suivant donne une échelle et des exemples de contraintes

Si le personnage possède des outils capables de l'aider pour crocheter une serrure, apporte une lanterne pour faciliter sa ronde de nuit ou bien se déguise pour tromper la méfiance d'un garde, la difficulté peut être revue à la baisse.

Brumaire

Score de difficulté	Qualificatif	Exemple
2	Immanquable	Faire cuire des oeufs durs
3	Facile	Réaliser un inventaire
4	Simple	Repasser une chemise
5	Aisé	Faire rire un public avec une blague salace
6	Moyen	Toucher une cible immobile à courte portée
7	Peu aisé	Retrouver un lieu inconnu en ayant juste une adresse
8	Difficile	Déchiffrer une écriture brouillonne sur un vieux parchemin
9	Ardu	Composer une sonate capable de devenir un classique
10	Complexe	Décrypter un code secret sans posséder le moindre indice

A l'inverse, si le personnage essaye d'être discret alors qu'il se promène avec un chien qui jappe, tente d'imiter l'accent prussien alors qu'il n'a jamais quitté son village breton ou bien essaye de faire feu sur une cible alors qu'il fait nuit, la difficulté peut être accrue.

Une fois la difficulté définie, le MJ doit choisir la caractéristique la plus appropriée à l'action. Le score de la caractéristique concernée définit le nombre de dés à dix faces (D10) que le joueur va lancer et la manière dont il va lire le résultat.

Si le score de la caractéristique est de -2, le joueur lance 3D10 et prend le plus faible des trois dés comme résultat du jet.

Si le score de la caractéristique est de -1, le joueur lance 2D10 et prend le plus faible des deux dés comme résultat du jet.

Si le score de la caractéristique est de 0, le joueur lance 1D10 et prend le dé comme résultat du jet.

Si le score de la caractéristique est de +1, le joueur lance 2D10 et prend le plus élevé des deux dés comme résultat du jet.

Si le score de la caractéristique est de +2, le

joueur lance 3D10 et prend le plus élevé des trois dés comme résultat du jet.

A ce stade de la résolution, le joueur dispose donc d'un résultat situé entre 1 et 10.

Si le personnage possède une compétence qui peut justifier qu'il dispose de connaissances ou de talents particuliers pour cette besogne, le MJ peut ajouter au résultat du dé le score de la compétence utilisée.

Si le résultat du dé plus l'éventuel score de compétence est égal ou supérieur à la difficulté visée, alors c'est une réussite. Dans le cas contraire, c'est un échec. En cas de besoin, la différence entre le résultat de l'action et la difficulté peut servir à qualifier la réussite ou l'échec.

Marge	Qualificatif
-6 -7 -8 -9...	Catastrophique
-3 -4 -5	Échec cinglant
-1 -2	Petit revers
0	Mince réussite
+1 +2	Petit gain
+3 +4 +5	Succès décisif
+6 +7 +8 +9...	Victoire totale

Brumaire

Parfois, le personnage ne lutte pas contre une difficulté statique, mais contre un autre personnage. C'est le cas lors d'un bras de fer bien viril (Force contre Force) ou quand un enquêteur essaye de deviner si son interlocuteur est un menteur (Intuition contre Manipulation). Dans ce cas, nul besoin d'établir une difficulté : les deux parties lancent les dés en fonction des caractéristiques utilisées (en additionnant une éventuelle compétence, comme toujours) et celui qui obtient le plus gros résultat final est le vainqueur.

Le combat

Le combat est le plus souvent l'opposition de deux caractéristiques, pondérées par les compétences des belligérants. Un combat est divisé en reprises : c'est une mesure de temps abstraite et variable qui permet de gérer la valse des coups.

Au début de chaque reprise de combat, les participants choisissent secrètement avec quelle caractéristique ils mènent l'assaut, mais chacune a son style, ses avantages et ses défauts. Brumaire est basé sur le principe que les combattants essayent naturellement d'attaquer, parer et esquiver lors d'une charge, aussi le système ne détaille pas les passes d'armes comme autant des successions d'attaques, parades et esquives mais comme des confrontations plus globales.

Caractéristique

Agilité
Constitution
Force
Rapidité

Style

Classique
Essaye d'avoir l'adversaire à l'usure
Puissant et violent
Attaques surprises et feintes

Avantage

-
-3 aux dégâts reçus
+3 aux dégâts infligés
-3 aux dégâts infligés

Défaut

-
- 3 aux dégâts infligés
-3 à l'assaut
+3 à l'assaut

Une fois que tous les participants ont choisi secrètement leur stratégie pour la durée de la reprise, ils la révèlent simultanément. Puis tous les combattants déterminent leur valeur d'assaut en jetant les dés en fonction du score de la caractéristique utilisée puis en appliquant éventuellement une compétence utile. Les scores obtenus par les opposants peuvent être modifiés si les combattants ont utilisé la Force ou la Rapidité, puis sont comparés. Celui qui obtient le plus haut score blesse l'autre. Les dégâts infligés sont égaux à la différence entre les deux résultats d'assaut pondérée par les modificateurs dus aux styles de combat adoptés.

La taille ou le type d'armes utilisés n'influencent ni le score d'assaut, ni les dégâts infligés.

Cas particuliers

Si un adversaire monte un guet-apens pour surprendre son ennemi lors de la première reprise de combat, le personnage surpris peut utiliser sa caractéristique Intuition pour établir son score d'assaut pour la première reprise. Pour la suite du combat, il devra suivre les règles standards.

Si un personnage se bat contre deux adversaires, il ne fait qu'un seul jet de dés par reprise. S'il arrive à surpasser ses deux ennemis, il les blesse tous les deux. S'il n'en bat qu'un seul, le personnage fait des dégâts et en reçoit dans la même reprise. S'il fait un score inférieur aux deux assauts adverses, alors il encaisse des dégâts de ses deux opposants.

Utiliser une arme à feu n'utilise pas la même logique que le combat au corps à corps. Le tireur utilise alors son Agilité et une éventuelle compétence

contre une difficulté qui est conditionnée par la distance qui le sépare de la cible, la taille de la cible, les conditions de lumière... La différence entre le jet de dés et la difficulté permet de déterminer les dégâts infligés. Étant donnée la complexité des mouvements nécessaires pour charger une arme à feu, inutile de s'encombrer à calculer combien de reprises il faut pour réarmer un fusil ou un pistolet : il est peu probable qu'un combat permette aux belligérants de faire feu plusieurs fois avec leur arme.

La santé

Le nombre de points de dégâts que peut supporter un personnage dépend de son score en Volonté et en Constitution. Ce nombre s'obtient en additionnant 10 + Constitution + Volonté et peut donc varier entre 6 et 14. Quand un personnage subit plus de dégâts que son corps ne peut en encaisser, il perd connaissance. Il peut être sauvé s'il est toutefois soigné à temps. La mort d'un personnage ne devrait intervenir que si elle a un réel intérêt dramatique pour l'histoire. Au lieu de punir le joueur en sacrifiant définitivement son personnage, il est préférable de faire évoluer ce dernier en lui faisant subir des séquelles sous la forme de blessures de guerre qui vont altérer les caractéristiques du personnage de manière permanente. Toutefois, une caractéristique ne peut descendre en dessous de -2.

Quand un médecin prend soin du blessé régulièrement et que ce dernier n'a pas une activité physique accablante, le personnage élimine un point de dégâts par jour.

Exemple :

En revenant du cabaret « La Vigie », Anthelme Vianney tombe nez à nez avec un malandrin qui en veut à sa bourse de petit notable. Le ton monte et rapidement l'acier quitte son fourreau des deux côtés.

Brumaire

Anthelme n'étant pas quelqu'un de très physique, il décide de miser sur son Agilité (0) pour se défendre. Son adversaire utilise sa Force (+1) pour en finir sans subtilité avec sa cible.

Anthelme jette donc 1D10 et obtient 5. Comme il ne possède aucune compétence qui lui permettrait d'améliorer son résultat, il devra se contenter de ce résultat.

Séquelle

D10

1	Un ligament important a été touché : -1D en Agilité
2	Une fièvre chronique terrasse le personnage : -1D en Constitution
3	Un muscle important est lésé : -1D en Force
4	Un nerf a été écrasé : -1D en Rapidité
5	Un œil été crevé : -1D en Perception
6	Une douleur lancinante horripile le personnage en permanence : -1D en Volonté
7	Une blessure à la tête brouille l'esprit du personnage : -1D en Intelligence
8	Quelque chose s'est brisé dans la personnalité du personnage : -1D en Intuition
9	Une vilaine balafre défigure le personnage : -1D en Beauté
10	Le personnage a de la chance et ne subit aucune séquelle

Brumaire

Son agresseur jette lui 2D10 (soit 1 et 9) et garde le plus élevé, 9. De plus, il possède la compétence « Aigrefin vicelard qui n'attaque que des gens isolés » à +2. Comme il attaque avec sa Force, son assaut se voit appliqué un -3, il a donc au final un résultat de $9+2-3=8$.

5 pour Anthelme, 8 pour son agresseur, l'affaire est mal engagée pour Anthelme qui subit $8-5+3=6$ point de dégâts.

Anthelme ayant Constitution -1 et Volonté +1, il peut encaisser $10+1-1=10$ points de dégâts avant de s'évanouir ou de mourir.

Prenant ce premier coup pour un mauvais augure sur la suite du combat, il décide de lâcher son arme et de donner sa bourse plutôt que de finir sans vie au fond du caniveau...

L'expérience

Chaque session de jeu devrait rapporter entre 1 et 3 points d'expérience au personnage en fonction des risques encourus, des objectifs atteints, de l'ambiance autour de la table... Avec ces points, le joueur est libre de créer une nouvelle compétence ou d'augmenter le score d'une compétence déjà existante. Le coût du niveau visé est le même que lors de la création de personnages : 1 point pour +1,

4 points pour +2 et 9 points pour +3.

Les points d'expérience ne permettent pas d'améliorer les caractéristiques car elles représentent les qualités innées du personnage et non l'acquis.



Brumaire

Qui et quoi jouer ?

Les factions étant nombreuses à Paris, les personnages peuvent former des groupes très variés avec des motivations non moins diversifiées. Voici donc douze exemples de groupes et de desseins envisageables pour éventuellement guider la création de personnages.

Les Roses-Croix

Les Chevaliers de la Rose-Croix ne sont certainement pas les seuls rosicruciens qui agissent dans la capitale. Ces jeunes nobles sont tellement peu discrets qu'il y a fort à penser qu'ils servent de paravent à un groupuscule plus effacé. Les vrais roses-croix parisiens ont donc un dessein, mais lequel ? Ils semblent obnubilés par la lignée de Bourbon et font tout ce qui est en leur pouvoir pour qu'elle continue d'exister malgré les menaces de mort que fait peser la révolution sur le roi. Est-ce parce que les Bourbon doivent donner naissance à l'Élu ?

Les Francs-maçons

La division entre la Loge et le Grand Orient offre la possibilité aux personnages de jouer les membres d'une obédience prise au piège dans la lutte

interne. Ou au contraire, de former un club de libres-penseurs souhaitant dépasser ses querelles intestines pour fonder une nouvelle franc-maçonnerie plus préoccupée par le mystique que par le politique, et capable de transcender les clivages entre Cagliostro, de Chouzenoux, les royalistes, les républicains, les hommes, les femmes, les croyants, les athées... Mais de telles ambitions leur voudraient la haine immédiate des deux autres loges.

Les Nobles

Mettre fin à la dictature révolutionnaire réclame qu'un groupe de gens bien nés pose un geste aussi clair qu'évocateur. Une telle machination issue de la noblesse pourrait permettre aux personnages de prendre le premier rôle dans la lutte contre les sans-culottes. Autre piste : on dit également que Louis de France, le premier dauphin, est mort à sept ans et demi pendant les États généraux de juin 1789. C'est du moins ce que voudrait faire croire la famille royale. Louis a toujours été un enfant orgueilleux mais très retors qui vivait mal sa maladie, une carie vertébrale qui lui minait le dos et l'oblige à porter un corset de fer. Mais la vérité, c'est que ses parents supportaient de moins en moins la présence de ce fils au regard pénétrant qui était capable de dire les pires atrocités sur le ton de la plaisanterie. Il n'était pas simplement en avance sur son âge, il avait dans

les yeux une forme de fatigue qui n'apparaît normalement que chez les vieillards. Bref, le roi et la reine l'ont confié à ses gens (les personnages) avec pour mission de l'emporter loin de Paris et... de faire ce qu'il faut. Toutefois, Louis est un enfant machiavélique qui peut retourner la morale des personnages pour en faire les instruments de sa vengeance sur le trône de France.

Les Royalistes

Pas besoin d'être noble pour être du côté de Louis. Certains Français sont fiers de leur roi et ne veulent pas que les choses changent. Ayant entendu qu'un Duc est retenu prisonnier dans une prison tenue par des sans-culottes, une poignée de sujets de Louis XVI a décidé de mettre au point un plan d'évasion afin de rendre sa liberté au Duc. Tandis que certains se font enfermer volontairement dans les geôles, d'autres essaient de se faire engager comme volontaires pour être matons. L'évasion demande des ressources, une grande planification, des nerfs solides et surtout, un plan de fuite parfait car une fois dehors, il faut survivre à la traque implacable des révolutionnaires. Le Duc sera-t-il reconnaissant ou bien affligé d'être secouru par des gens du commun ? Et puis, souhaite-il réellement s'évader ou bien a-t-il donné sa parole d'honneur de ne pas chercher à s'enfuir ?

Brumaire

Les Révolutionnaires

La République ne naîtra pas sans douleur. Le Peuple doit couper les vieilles racines pourries de la France pour qu'elle puisse reverdir. Il convient donc de prendre des décisions sanglantes : une liste des sept nobles très influents qui doivent être neutralisés a été confiée aux personnages. Assassinat, kidnapping, diffamation, chantage : à eux de choisir la méthode, mais il faut ruiner la réputation de ces hommes avant une date fatidique où le roi doit les recevoir à Versailles pour prendre une décision capitale. Mais le groupe des personnages n'est pas le seul à agir : d'autres républicains ont décidé tous seuls de passer à l'acte, ce qui peut compliquer le travail des joueurs.

Le Comité Desnot

Les personnages sont des agents discrets qui forment une cellule particulière de l'organisation. Financée par les ventes de l'Encyclopédie, cette unité a pour mission de traquer et tuer le Comte de Saint-Germain, considéré sans doute à tort comme la clef de voûte de la résistance royaliste. Sous le couvert de vouloir servir les intérêts du roi, les personnages infiltrèrent donc la noblesse hermétique de Paris afin de se rapprocher des hautes sphères du mouvement. Mais pour grimper dans la hiérarchie

et gagner la confiance de ce petit monde, il faut être prêt à prouver sa loyauté envers la cause royaliste et donc trahir ses réels alliés. Ça commence par des missions anodines comme du vol de renseignements puis rapidement, il faut faire des choses moralement plus troubles, comme assassiner un journaliste trop bien renseigné ou bien enlever et séquestrer les enfants d'un député pour l'obliger à changer d'avis sur certaines questions politiques. Mais la mort du Comte n'a pas de prix, n'est-ce pas ?

Les Religieux

Dans un quartier de Paris, le prêtre, le bedeau, l'enfant de chœur, la bonne du curé ont été retrouvés assassinés sordidement dans l'église. L'archevêché de Paris a réagi en envoyant un nouveau prêtre (un personnage) qui vient s'installer dans sa paroisse avec ses proches. Il doit reprendre les rôles spirituelles sur les fidèles, sans doute enquêter sur la mort de son prédécesseur et surtout apprendre à composer avec les étrangetés surnaturelles qui prolifèrent dans le quartier. Il faut également résister aux tentatives d'intimidation des sans-culottes qui essayent de faire partir le curé coûte que coûte. Si les menaces ne suffisent pas, les agressions ou l'incendie de l'église s'ensuivent... Les personnages peuvent être aussi des envoyés du Vatican qui

souhaite qu'ils rédigent un rapport circonstancié sur les événements de Paris. Mais le clergé parisien n'est pas très coopératif avec de tels espions.

Les Inquisiteurs

L'Inquisition ne condamne plus les sorcières au bûcher. Elle est devenue un outil de pression politique pour condamner certains opposants en prétextant l'hérésie. Mais avec le retour du surnaturel, la mission première de l'Inquisition redevient d'actualité. Oh, l'idée des bûchers n'est pas revenue à la mode, mais les inquisiteurs sont à nouveau confrontés à la magie, au démonisme et à la déviance. Seulement, l'organisation est émoussée : ça fait bien longtemps qu'elle a perdu son savoir-faire pour contrer un magicien. Alors il faut réapprendre rapidement. Retrouver des repères. Mais le clergé est lui-même dans une situation trouble, donc les inquisiteurs ne sont pas certains d'être toujours du bon côté. S'il fallait appliquer les dogmes de l'Inquisition, le roi lui-même devrait être déclaré hérétique. De quel côté les personnages vont pencher : vers l'Inquisition intégriste ou bien vers l'Inquisition politique qui agit comme une arme ?

Les Comédiens

Les personnages sont des charlatans qui profitent de l'élan ésotérique qui règne dans Paris pour vivre

Brumaire

de petite escroquerie. Ils se font passer pour des voyants, se déguisent en spectre pour jouer avec la crédulité des gens, piquent les dernières économies des veuves en prétendant entrer en contact avec leur défunt mari... Rien de bien glorieux jusqu'au jour où ils connaissent une réelle expérience surnaturelle avec des êtres de l'au-delà. Les esprits sont formels : le portail entre les deux mondes s'est fermé, les âmes des morts qui sont décédés depuis le début de la Révolution sont coincés dans notre monde. Et comme les personnages sont visiblement les seuls êtres vivants à les voir et les entendre, les esprits les assiègent de requêtes incroyables (« Dites à mon mari que je l'ai toujours aimé. », « Prévenez mon fils que j'ai caché de l'or dans la maison, mais je ne sais plus où... », « J'exige que vous me veniez en tuant mon assassin ! L'état de fantôme ne sied en aucun cas à quelqu'un de mon rang. »). Dans le brouhaha des demandes d'outre-tombe, un esprit insiste : « Le Comte de Saint-Germain possède la clef du pays des morts, il faut la lui voler si vous voulez avoir la paix. »

Les Lecteurs

Tous les matins, les personnages reçoivent le journal du lendemain. Ils savent donc 24 heures à l'avance qui va être assassiné dans sa baignoire, qui va essayer de fuir Paris mais finir par se faire rattraper et fusiller, où va avoir lieu la prochaine

émeute... Que faire de telles informations ? Surtout que les personnages ne sont pas du même bord politique. D'autant que le journal ne leur parvient jamais deux fois de la même manière : une fois c'est un gavroche qui leur vend la feuille de choux, une fois c'est une poissonnière qui s'en sert pour emballer le poisson qu'ils achètent, une autre fois c'est enveloppé autour d'une pierre qui a fracassé la vitre de leur logement... Qui rédige ce journal ? Pourquoi vouloir qu'ils le lisent jour après jour ? Est-ce vrai que le logement dans lequel ils habitent abritait autrefois les locaux d'un journal (Le Petit Témoin) qui a été fermé le jour où son unique propriétaire/rédacteur/imprimeur a été retrouvé assassiné ?

Les Chasseurs

Qui dit monstre dans nuit dit aussi chasseurs implacables. Réputés en province pour leurs dons pour la traque et la batture, les personnages sont montés à la capitale pour changer de gibier. La Bête du Gévaudan, c'était il y a plus de vingt ans, les chasseurs sont maintenant sur la piste de proies plus dangereuses, mais aussi plus motivantes. Il faut identifier le monstre, trouver son point faible, monter une embuscade... et vaincre. Une fois la créature tuée, que faire de son corps ? L'exhiber, l'empailler puis faire payer les spectateurs ? La découper en morceaux pour la revendre à des magiciens très en de-

mande de ce genre de choses ? Se faire payer par les royalistes, les républicains ou les habitants du coin pour les risques encourus ? Dans ce cas, est-il économiquement viable de tuer tous les monstres ? Ne serait-il pas intéressant de laisser le cheptel se renouveler afin d'avoir toujours des proies ? Et que se passerait-il si un autre groupe de chasseurs venaient à concurrencer les personnages en pratiquant des prix bien moins onéreux ?

Les Précepteurs

Les personnages ont appris la magie. Comprenant que c'est là une chose de valeur, ils décident de faire commerce de leur savoir. Soit ils dirigent une agence privée qui se loue au plus offrant pour des missions particulières (et peut-être contradictoires si les personnages travaillent pour des factions antagonistes), soit ils possèdent une école de magie qui enseigne les rudiments du surnaturel à des élèves fortunés. Dans les deux cas, si l'argent coule à flot, les ennuis sont aussi nombreux : le Comté Desnot est prêt à tout pour que ce genre de commerce disparaisse et le Comte de Saint-Germain ne tolère pas qu'on empiète sur son monopole. Vouloir faire de l'argent avec la magie, c'est devoir prendre position dans les luttes occultes en cours et donc se faire plus d'ennemis que d'alliés. Mais le pouvoir est palpable, c'est certain.

La magie

Extrait du journal intime du Baronnet Alexandre de Guay, homme de science éclairé et citoyen du monde.

23 septembre 1789

J'ai réussi ! L'apprentis sage m'a été dispendieux, mais sans modestie, je crois pouvoir dire que je maîtrise désormais ce fameux sortilège que le Conte m'a enseigné au cours de nos nuits studieuses. Ce soir, j'ai réussi à endormir Simon, mon factotum. Quelle griserie que celle de la magie docilement maîtrisée ! Malheureusement, je n'ai pas les finances nécessaires pour apprendre d'autres sortilèges, mais avant de me dire adieu, le Conte m'a assuré que la pratique quotidienne de la magie devrait me permettre, dans un avenir proche, de développer mes affinités avec l'Art occulte et ainsi progresser en autodidacte.

26 septembre 1789

Je m'ennuie. Simon passe son temps à somnoler, la maison devient désordonnée et sale. J'ai essayé d'endormir Louise, notre grosse cuisinière, mais je n'ai pas réussi à gagner ce duel mental. Sans doute son esprit trop simple la protège de mes incantations

trop subtiles pour son entendement. À moins que la résistance à la magie ne soit proportionnelle à la masse corporelle des sujets ? Je m'interroge. Sans doute y a-t-il la matière à un article de qualité pour la revue de la Royale Society de Londres. Voilà un sujet qui pourrait bien me permettre de faire la nique à ces Messieurs qui ont toujours refusé mes articles jusqu'à présent.

29 septembre 1789

J'ai réussi à endormir le chat de la voisine d'un simple regard. Cela semble corroborer le postulat voulant que la puissance magique croît avec l'usage. Je vais tenter demain la même expérience avec un de mes chers chiens de chasse.

30 septembre 1789

Le chien semble disposer d'un don naturel qui le protège contre la magie, car il m'a mordu. Je vais devoir cesser de m'entraîner sur Simon car depuis ce matin, il s'endort même debout.

2 octobre 1789

J'ai changé de cobaye pour ma recherche, j'expérimente désormais sur des enfants qui ont l'avantage de posséder une masse

corporelle nettement inférieure à Louise tout en ayant une âme légèrement plus développée que celle des chiens.

9 octobre 1789

Ma pratique s'affine : je suis désormais capable d'assoupir trois enfants d'un seul coup. Les pauvres petits ne sont pas capables de résister à mon rituel qui se perfectionne de jour en jour.

10 octobre 1789

Je vais devoir arrêter de me pratiquer sur des enfants car le bailli de la ville est venu me prévenir que les parents se sont plaints à son office. Pardieu, sur qui puis-je pouvoir tester ce précieux sortilège désormais ?

24 octobre 1789

Cher journal, je suis resté bien longtemps alié et je n'ai pas eu la force de me confier à toi. Je ne me souviens pas de ce qui s'est passé. Simon et Louise m'ont retrouvé il y a deux semaines, totalement inanimé devant le secrétaire où j'écris en ce moment même. Il semblerait que j'ai essayé de me prendre moi-même pour cible avec mon sortilège de sommeil en me regardant dans le miroir...

L'Intuition

La caractéristique Intuition est utilisée pour déterminer si un personnage perçoit les rémanences d'un ancien rituel alors qu'il se promène dans la pièce où a été réalisé le sortilège ou pour déterminer si le personnage est capable de discerner la présence d'un objet magique parmi des ustensiles ordinaires. C'est elle qui simule la sensibilité du personnage à l'indicible et aux mystères du fantastique. Ainsi un personnage possédant un niveau +1 en Intuition aura vraisemblablement déjà aperçu des spectres, tandis qu'avec un score de +2, il aura sans doute déjà communiqué avec un esprit de l'au-delà. A l'inverse, avec un score de -2, le personnage aura une vision très terre-à-terre du monde qui l'entoure.

Le Rituel

Toutefois, l'Intuition n'est pas la caractéristique qui est utilisée si un personnage fait usage de magie. Chaque acte magique qui est décrit ici est dirigé par un score de Rituel qui représente les circonstances d'utilisation de l'acte. Plus les conditions et les moyens de réalisation du rituel sont favorables au personnage, plus il aura de chances de réussir. Comme pour les caractéristiques, le score de Rituel varie de -2 à +2.

Contrairement aux autres actions où le joueur peut tenter sa chance même s'il ne possède pas de compétences utiles, la magie requiert que le personnage connaisse les rituels qu'il veut employer. Ainsi, chaque acte magique présenté dans cette section doit être maîtrisé par le personnage. Le coût en points pour acheter un rituel à la création ou par l'expérience est de 5 points.

Communier avec un mort

Effet : Le personnage entre en communication avec l'âme d'un mort pour lui poser des questions. Le trépassé peut répondre en cognant sur une table ou en utilisant une planchette ouija manipulée par la personne qui invoque le mort. L'esprit appelé est obligé de répondre la vérité à un nombre de questions égales à la réussite du spirite moins la difficulté du rituel.

Temps de préparation : 30 minutes

Durée : le temps de poser les questions

Difficulté : 6

Rituel :

- 2 La séance de spiritisme a lieu en plein jour
- 1 Aucun guéridon ou planchette ouija n'est utilisé pendant la séance
- 0 Le spirite connaît le nom du mort, les circonstances et le lieu de sa mort

Brumaire

- +1 Le spirite possède un lien de parenté avec l'esprit appelé
- +2 Le rituel a lieu à minuit sur la tombe du mort alors que des objets symboliques de sa vie ou de sa mort ont été disposés autour d'un guéridon

Invincibilité

Effet : Ce rituel rend la cible invulnérable aux blessures physiques. Les balles ne pénètrent pas son corps, les lames ne coupent sa peau, le feu ne brûle même pas ses cheveux...

Temps de préparation : 1 minute

Durée : tant que le personnage peut retenir son souffle

Difficulté : 9

Rituel :

- 2 Le rituel est improvisé sans matériel
- 1 Le personnage boit cul sec un grand verre d'alcool fort
- 0 La cible se frotte tout le corps avec de la limaille de fer
- +1 Le personnage garde dans la bouche une balle de fusil ou de pistolet qui a déjà tué quelqu'un
- +2 Le personnage se frictionne le corps avec des orties fraîches

Brumaire

Invisibilité

- 0 Abeille
- +1 Criquet
- +2 Rat

Effet : Ce rituel rend le personnage imperceptible à l'œil humain

Temps de préparation : 10 minutes

Durée : 1 minute

Difficulté : 7

Rituel :

- 2 Le rituel est improvisé sans matériel
- 1 Le personnage brise un miroir
- 0 Le personnage se bande les yeux pendant toute la durée du rituel
- +1 Le personnage gobe une paire d'yeux pas nécessairement humains pendant le rituel
- +2 Le personnage tient dans chaque main un œil humain pendant toute la durée du rituel

Invocation d'une nuée

Effet : L'invocateur attire à lui une nuée de parasites qui répond à son appel en quelques minutes. Le personnage doit choisir la nature des parasites qu'il appelle :

- 2 Fourmi
- 1 Mouche

Le niveau de puissance choisi représente la capacité de nuisance que la nuée. Si une colonie de fourmis est au pire agaçante, un nuage de mouches peut perturber un combat, un nuage d'abeilles être mortelle, une nuée de criquets détruire une récolte et une armée de rats blesser des êtres humains et répandre des maladies.

Temps de préparation : 5 minutes

Durée : tant que les parasites disposent de nourriture

Difficulté : 6+score de puissance des parasites

Rituel :

- 2 Le personnage ne possède rien pour appeler la nuée
- 1 L'invocateur dispose d'une pincée de nourriture que les parasites aiment
- 0 Le personnage détient une poignée de nourriture que la nuée est friande
- +1 Le personnage dispose d'un tonneau rempli de la nourriture que les parasites désirent
- +2 L'invocateur a le corps entièrement recouvert par la nourriture préférée de la nuée

Jeter le mauvais œil

Effet : Le personnage attire le mauvais œil sur sa cible de manière à lui rendre la vie impossible. Il utilise pour cela une poupée représentant son adversaire afin de l'enchanter. Plusieurs désagréments sont possibles, ils possèdent tous une Difficulté différente :

- Faire bégayer la cible 4
- Provoquer des cauchemars ou des insomnies 5
- Rendre la cible particulièrement malchanceuse 6
- Déclencher une maladie non mortelle 7
- Rendre chauve 8
- Défigurer la cible avec une vilaine maladie de peau 9
- Rendre impuissant 10

La victime peut résister une fois, lors du lancement du sort, en essayant de battre le résultat du sort avec un jet de Volonté. Les soins non magiques sont inefficaces pour essayer de faire disparaître les effets du mauvais sort.

Temps de préparation : 1 heure

Durée : jusqu'à la prochaine nouvelle lune

Difficulté : variable

Rituel :

- 2 Le personnage ne possède rien pour lancer son enchantement
- 1 Le personnage connaît le vrai nom de sa ci-

Brumaire

ble

- 0 Le personnage dispose d'une mèche de cheveux ou d'un ongle de la victime
- +1 Le personnage a fabriqué une effigie de sa cible en y incorporant des poils, des cheveux ou du sang de la victime
- +2 La cible est sous le contrôle physique (attachée) du personnage et il peut la toucher pendant qu'il procède à l'enchantement

Lien d'amitié avec un être féerique

Effet : En chantant près d'une clairière ou d'un cercle des fées, le personnage est capable d'appeler à lui un être féerique qui sort de l'orée des bois pour rejoindre celui qui l'a appelé. L'être féerique n'apparaît pas sous sa vraie forme mais investit le corps d'un être humain proche du lieu où il est appelé. Ainsi un farfadet aura tendance à s'incarner dans un vieillard chétif, un elfe dans une belle femme dont il transcende la beauté, un ogre dans une force de la nature. La nature féerique modifie le corps d'accueil qui peut paraître étrange s'il est examiné avec attention. Les oreilles pointues d'un elfe, les traits parfaits d'un sidh, la dentition effrayante d'un ogre, la capacité de régénération d'un troll pourraient sembler suspects si les être féeriques n'étaient pas si difficiles à arrêter et à emprisonner. Le personnage doit choisir la puissance de la créature qu'il appelle.

Cette puissance varie :

- 2 Farfadet, lutin, korrigan
- 1 Banshee
- 0 Sidh, elfe
- +1 Bonnet rouge
- +2 Ogre, troll

Le niveau de puissance choisi représente le score que l'être féerique possède dans toutes ses caractéristiques. Une fois que ce dernier apparaît, le personnage peut tenter de l'amadouer en lui offrant quelque chose de valeur. Si le personnage arrive à intéresser l'être féerique grâce à son cadeau et s'il le traite comme il se doit, ce dernier pourra se lier d'amitié avec le personnage et l'aider ponctuellement quand le personnage a des ennuis. Si la valeur du cadeau est décevante pour l'être féerique, le personnage doit s'attendre à recevoir des sarcasmes et subir des mauvaises blagues de la part de l'être féerique insulté. La valeur du cadeau est proportionnelle à la puissance de l'être féerique avec qui le personnage essaye de se lier d'amitié. Ainsi les farfadets sont sensibles à un bol de lait et quelques biscuits, mais les banshees adorent que leur ami humain détruise sous leurs yeux un objet qui a une grande valeur sentimentale ou pécuniaire. Un sidh ou un elfe voudra devenir plutôt amant qu'ami dans le but de goûter au parfum exotique de

la sexualité débridée. Les bonnets rouges adorent la promesse d'un combat sanglant où ils pourront se défouler dans une amitié franche et virile. Les ogres apprécient bien évidemment qu'on leur apporte un enfant bien dodu alors que les trolls sont moins regardant sur la qualité de la viande. Entretenir régulièrement cette amitié avec des cadeaux supplémentaires est un bon moyen pour conserver de bons rapports avec l'être féerique et ainsi pouvoir faire appel à lui en cas de besoin.

Temps de préparation : 1 heure

Durée : selon le bon vouloir de l'être féerique

Difficulté : 7+score de puissance de l'être féerique

Rituel :

- 2 Le personnage ne dispose que du son de sa voix
- 1 Le rituel est accompagné par le son d'un instrument de musique qui plait traditionnellement à l'être féerique appelé
- 0 Le rituel est effectué à une date symbolique (équinoxe, solstice...)
- +1 Un cadeau très attirant est apporté pour l'être féerique
- +2 Un présent extraordinaire est offert à l'être féerique

Brumaire

Pentacle de protection

Effet : En traçant ou gravant un cercle de défense autour de lui, le personnage est capable d'interdire à un type de créature surnaturelle précis de pénétrer à l'intérieur. Le genre de la créature (vampyre, démon, fée, loup-garou...) doit être spécifié au moment où le cercle est produit et ne peut pas être changé une fois le pentacle achevé. La créature visée ne peut pas traverser ce pentacle mais peut toutefois jeter des projectiles sur le personnage ou même faire usage de sa magie à distance.

Temps de préparation : 10 minutes

Durée : 1 heure

Difficulté : 6

Rituel :

- 2 Le personnage n'a qu'un bout de craie ou une lame pour tracer le pentacle
- 1 Quelques objets d'ambiance (bougies, eau bénite, argent, encens...) sont utilisés pour renforcer le pentacle
- 0 Le personnage sacrifie le sang d'une victime en lui infligeant au moins 5 points de dégâts
- +1 Le magicien est disposé à alimenter le pentacle en faisant couler son propre sang, ce qui lui occasionne au moins 5 points de dégâts

- +2 Le personnage utilise dans son pentacle un organe ou un membre appartenant au type de la créature qu'il veut repousser. Cette partie de l'anatomie de la créature est détruite dans le rituel

Pentacle d'immunité

Effet : En traçant ou gravant un cercle de défense autour de lui, le personnage est capable de se protéger contre un type de magie précis tant que lui et ses alliés restent à l'intérieur du pentacle. Le type de magie (démoniaque, alchimique, féérique...) doit être spécifié au moment où le cercle est produit et ne peut pas être changé une fois le pentacle achevé. La magie visée ne peut agir à travers ce pentacle mais le jeteur de sort peut toutefois toucher le personnage, traverser le pentacle et donc se battre physiquement.

Temps de préparation : 15 minutes

Durée : 1 heure

Difficulté : 8

Rituel :

- 2 Le personnage n'a qu'un bout de craie ou une lame pour tracer le pentacle
- 1 Le personnage a quelques objets d'ambiance (bougies, eau bénite, argent, encens...) pour renforcer son pentacle

- 0 Le personnage sacrifie le sang d'une victime en lui infligeant au moins 5 points de dégâts
- +1 Le personnage est disposé à alimenter le pentacle en faisant couler son propre sang, ce qui lui occasionne 5 points de dégâts
- +2 Le personnage utilise dans son pentacle un ouvrage traitant du type de magie dont il veut se protéger. Ce livre est détruit pendant le rituel

Pentacle d'invocation démoniaque

Effet : En traçant ou gravant un cercle d'invocation, le personnage est capable d'appeler à lui un démon. Le personnage doit choisir la puissance du démon qu'il appelle. Cette puissance varie :

- 2 Démon mineur
- 1 Démon inférieur
- 0 Démon
- +1 Démon supérieur
- +2 Duc des enfers

Le niveau de puissance choisi représente le score que le démon possède dans toutes ses caractéristiques. Si l'invocateur réussit à battre la difficulté, il peut donner ses ordres au démon. Dans le cas contraire, le démon est libre d'agir à sa guise, y compris en faisant semblant d'obéir à l'invocateur.

Brumaire

Invoquer le Diable en personne est... non recommandé.

Temps de préparation : 1 heure

Durée : jusqu'au prochain lever du soleil

Difficulté : 8+score de puissance du démon

Rituel :

- 2 Le personnage n'a qu'un bout de craie ou une lame pour tracer le pentacle
- 1 Le personnage a quelques objets d'ambiance (bougies, eau bénite, argent, encens...) pour renforcer son pentacle
- 0 Le personnage sacrifie le sang d'une victime en lui infligeant au moins 7 points de dégâts
- +1 Le personnage est disposé à alimenter le pentacle en faisant couler son propre sang, ce qui lui occasionne 7 points de dégâts
- +2 Le personnage offre son âme au démon qui répondra à son appel

Philtre d'amour

Effet : Une fois ingérée, cette potion rend la cible éperdument amoureuse de la première personne qu'elle rencontre, quelle que soit son orientation sexuelle. La victime du philtre peut résister une fois lors de l'ingestion en battant la réussite du fabricant de potion avec un jet de Volonté.

Temps de préparation : 30 minutes

Durée : 24 heures

Difficulté : 7

Rituel :

- 2 La potion est improvisée en mélangeant différents produits anodins
- 1 Du vin ayant servi à porter un toast lors d'un mariage sert de base au philtre
- 0 Les alliances d'un couple heureux dont les époux n'ont jamais trompé leur conjoint ont trempé dans le breuvage magique
- +1 Des larmes de bonheur produites lors d'une histoire d'amour heureuse sont insérées dans la potion
- +2 Un fluide corporel appartenant à la cible est glissé dans le philtre

Philtre de haine

Effet : Une fois ingérée, cette potion met la cible dans une colère noire à l'encontre de la première personne qu'elle rencontre. La victime du philtre peut résister une fois lors de l'ingestion en battant la réussite du fabricant de potion avec un jet de Volonté.

Temps de préparation : 30 minutes

Durée : 24 heures

Difficulté : 7

Rituel :

- 2 La potion est improvisée en mélangeant différents produits anodins
- 1 Du sang ayant coulé lors d'une rixe ou d'une querelle sert de base au philtre
- 0 Les alliances d'un couple malheureux dont les époux ont divorcé ont trempé dans le breuvage magique
- +1 Des larmes produites lors d'un chagrin d'amour sont insérées dans la potion
- +2 Un fluide corporel appartenant à la cible est glissé dans le philtre

Poudre de transmutation universelle

Effet : Cette poudre possède la capacité de transformer une matière non-vivante en une autre



Brumaire

matière. Ainsi, il est possible de transformer un morceau de fer en or, de l'eau en mercure, une pierre en rubis brut enveloppé dans une gangue, un glaçon en charbon... Plus le volume à transformer est important, plus il faut de poudre. Le rituel permet de produire assez de poudre pour transmuter 1 mètre-cube de matière.

Temps de préparation : 1 mois

Durée : permanent

Difficulté : 11

Rituel :

- 2 La poudre a été créée un peu au hasard
- 1 La poudre a été fabriquée en agrégeant différentes matières coûteuses et rares
- 0 La poudre a été conçue en mélangeant un sel, un soufre et un mercure obtenus en suivant précisément les instructions d'un alchimiste de renom
- +1 Des organes sexuels masculins et féminins ont été cuits dans le creuset
- +2 L'original d'un livre d'alchimie a été réduit en cendres et incorporé à la recette

Provoquer le sommeil

Effet : Ce rituel plonge la cible dans un sommeil immédiat mais n'empêche pas la victime de se ré-

veiller si elle entend un gros bruit ou si elle est bousculée pendant son repos. La cible peut résister en battant la réussite du rituel avec un jet de Volonté.

Temps de préparation : 1 minute

Durée : jusqu'à ce que la cible ne soit plus fatiguée

Difficulté : 7

Rituel :

- 2 Le rituel est improvisé dans l'urgence
- 1 Une poignée de sable est jetée sur la cible à l'issue du rituel
- 0 Des plumes d'oreiller sont brûlées pendant le rituel
- +1 Un livre particulièrement ennuyeux est déchiré au cours du rituel
- +2 Le rituel est réalisé avec morceau de drap appartenant à la victime

Ramener à la vie

Effet : Ce rituel permet de ressusciter un mort à condition que le magicien dispose de tous les organes vitaux du cadavre. Le mort se réveille avec la moitié des points de dégât que son corps peut supporter. Si l'âme revient dans le corps, en revanche ça ne veut pas dire que le corps retrouve automatiquement son aspect d'antan. Si le cadavre est réellement frais, la vie peut revenir et la cible du rituel

reprendra alors une vie normale. C'est également possible si le cadavre a été conservé dans la glace ou dans un liquide qui empêche le pourrissement de sa chair. En revanche, si le corps est décomposé quand le rituel est réalisé, seule l'âme revient dans le cadavre, ce qui produit un mort-vivant. Dans ce cas, la chair restante continue de pourrir à son rythme, rendant la vie sociale du zombie impossible à assumer.

Temps de préparation : 6 heures

Durée : instantanée

Difficulté : 10

Rituel :

- 2 Le rituel est improvisé dans l'urgence
- 1 Le cadavre est attaché en croix à un chêne pendant tout le rituel
- 0 Le placenta d'un nouveau-né du jour est mangé rituellement par le magicien
- +1 Une victime est sacrifiée pour permettre au rituel de prendre effet
- +2 Une personne consentante est sacrifiée durant le rituel

Soigner la chair

Effet : Ce rituel fait disparaître les blessures physiques de la cible, annulant tous les points de dégâts qu'elle subissait. Le rituel ne fonctionne pas si la ci-

Brumaire

ble est morte.

Temps de préparation : 1 heure

Durée : instantanée

Difficulté : Niveau de blessure-4

Rituel :

- 2 Le rituel est improvisé dans l'urgence
- 1 Le magicien produit un élixir en mélangeant des produits réputés pour leurs capacités curatives
- 0 Le magicien remplit les blessures de sel pour les purifier
- +1 Le magicien inflige les mêmes blessures qu'il cherche à soigner à quelqu'un d'autre
- +2 Le magicien s'inflige les mêmes blessures qu'il cherche à soigner sur sa cible

Quantifier l'ambiance

Comment mesurer l'impact des personnages sur le décor de jeu ? Ne serait-il pas normal que le système de jeu prenne en compte les réussites ou les échecs des joueurs dans la lutte politique ou philosophique ? Pour chiffrer cela, Brumaire dispose de deux jauges nommées Politique et Fantastique qui servent à faire évoluer l'ambiance. Ces jauges varient toutes deux de -2 à +2. Seule la jauge Fantastique a un réel impact chiffré sur le moteur de jeu puisque que son score est appliqué comme modificateur de difficulté quand un personnage tente d'utiliser un rituel. Quand les personnages débutent leur première partie de Brumaire, le score des deux jauges est de 0.



-2 : le roi et ses partisans ont les faveurs du Peuple. Chaque décision prise par l'Assemblée des députés est remise en question, ignorée par les Parisiens ou pire, combattue fermement les armes à la main. Le conservatisme est le maître mot.

-1 : une certaine indifférence entoure les revendications des sans-culottes. Un noble qui harangue la foule possède de bonnes chances de rallier une foule à sa cause. Un républicain dans la même situation risque d'affronter l'hostilité des masses.

0 : le statu quo est présent. Chaque avantage qu'un camp s'approprie est rapidement remis en question par l'adversaire. Aucun gagnant n'émerge du conflit car le Peuple reste divisé face à l'avenir politique de la France.

+1 : les républicains profitent de leur popularité pour faire avancer leur cause et leur mainmise sur Paris. La noblesse est conspuée. Les décisions du roi sont méprisées dans les rues et difficilement défendues par les royalistes.

+2 : les nobles sont traqués, les Parisiens étant animés d'une folle soif révolutionnaire. Le roi est isolé à Versailles ou en fuite. La révolution est si bouillante qu'elle donne lieu à des débordements de violence.

Brumaire

Politique

Fantastique

-2 : le Surnaturel règne. La magie est si tangible que des manifestations occultes spontanées ont lieu et font parler d'elles ouvertement dans les journaux ou les salons.

-1 : l'impensable devient envisageable. Les certitudes cartésiennes se fendillent et provoquent des rumeurs chez les Parisiens.

0 : rien n'est joué. La Science et la Magie sont à égalité.

+1 : les croyances populaires laissent lentement place à la logique. Entre une explication surnaturelle et une autre raisonnée, les gens auront tendance à préférer la seconde.

+2 : la Raison a l'ascendant. Les arguments scientifiques sont les plus forts. Pratiquer la magie en public provoque le scepticisme ou même la raillerie.

Les joueurs vont faire varier ces scores à la fin du scénario en fonction des résultats spectaculaires obtenus pendant la partie. Ainsi un scénario qui se conclue sur le renvoi définitif d'Oberon vers son monde féérique fait augmenter la jauge de Fantastique de 1 point. Faire brûler l'imprimerie qui édite l'Encyclopédie peut faire baisser la même jauge de 1 point. De même, rendre publique la liaison de Ma-

Brumaire

rie-Antoinette avec Giacomo Casanova peut faire augmenter la jauge de Politique de 1. Démontrer que les dirigeants du Comité Desnot utilisent leur réseau pour faire chanter des nobles pour des raisons égoïstes peut faire baisser la jauge de 1. La victoire ou l'échec qui provoque le gain ou la perte d'un point doit être significatif. Assassiner un garde royaliste qui n'a rien fait ou brûler un livre de magie ne devrait pas avoir d'impact sur les jauges.

Si une jauge arrive à une de ses extrémités (-2 ou +2) et que ce score perdure pendant trois scénarios sans varier, alors le camp ou la philosophie désignée gagne définitivement le combat. Par exemple, un -2 prolongé en Politique indique que le roi arrive à écraser les prétentions révolutionnaires. Un score durable de +2 démontre que les valeurs républicaines prennent irrémédiablement le pouvoir dans Paris.



Brumaire

Feuille de personnage

Notes



Nom

Nom du personnage

Description



Brumaire

Agilité
Constitution
Force
Rapidité

Perception
Volonté
Intelligence
Intuition

Manipulation
Relations
Richesse
Beauté

Rituels connus

Compétences

Divers

Points de vie

