Des ballons dans les dunes

Scénario pour Mousquetaires de l'Ombre
par Rêve – revedailleurs@free.fr
décembre 2006 – v1.0.1

Synopsis

Printemps 1658. La campagne engagée au nord s'annonce décisive, mais tous les espions rapportent la même rumeur en provenance de l'état-major espagnol : une arme secrète, qui fera définitivement basculer la guerre en leur faveur, est entrain d'être fabriquée

Se basant sur les informations d'un agent placé près de Condé lui-même, les mousquetaires de l'ombre sont envoyés au château d'Ansembourg identifier et saboter cette invention. Mais là-bas, ils doivent bien constater qu'ils ont été joués et attirés sur une fausse piste.

Pourtant l'arme existe bien : à leur retour, quelques bataillons assurent avoir été attaqués et bombardés par d'inquiétants ballons volants. C'est donc pressés par le temps, à l'approche de la bataille des dunes, que les mousquetaires partiront en territoire ennemi pour détruire ces engins et vérifier l'hypothèse d'une technologie galérienne.

Quelques explications

Naissance avant terme de l'armée de l'air

En 1658, la France est l'Espagne sont en guerre depuis bientôt 25 ans. Condé a rejoint les rangs espagnols pendant la Fronde en 1652 et commande depuis une partie de leurs troupes en Flandres. Lui et Turenne se sont vaincus alternativement durant ces six années, mais aucune bataille n'a été décisive au point de forcer un des deux camps à la paix. Ce printemps annonce le début d'une nouvelle campagne autour de Dunkerque, dont chacun espère qu'elle sera décisive.

Les Gentlemen[1] soutiennent bien évidemment l'Espagne, non par hispanophilie, mais pour affaiblir la France et Mazarin. Dans cette situation, ils ont imaginé utiliser leurs connaissances techniques pour fournir aux Espagnols une arme nouvelle qui fasse basculer la guerre en leur faveur. Or il n'est pas suffisant d'avoir une technologie très en avance, encore faut-il pouvoir la mettre en œuvre en ce 17ème siècle. De plus il ne faudrait pas donner à l'Espagne une avance telle que rien en Europe ne puisse plus lui résister. L'arme doit donc être simple à fabriquer et avoir un impact psychologique sur le champ de bataille, plutôt qu'une efficacité destructrice réelle. Ce sera le ballon !

Evidemment, les galériens n'ont jamais révélé leur existence. C'est l'ingénieur Smith, pouvant passer pour humain avec chapeau et maquillage, qui a convaincu le colonel Jan Steichen de proposer son aéronef à l'armée.

Présenté à Condé et à Don Juan d'Autriche – le général en chef des armées espagnoles – il a fait très forte impression. Steichen a donc reçu hommes et crédits avec l'ordre de mettre au point toute une section de ces ballons.

[1] Cf. encadré à la page suivante.

Militairement parlant, l'état-major veut les utiliser sur le champ de bataille pour obtenir très rapidement des renseignements sur les mouvements ennemis, et pour bombarder leurs troupes. De ce côté là, l'efficacité est due à la panique suscitée par ces engins volants plutôt qu'au bombardement lui-même.

Rusé comme un… Condé

Les services d'espionnages des deux côtés sont efficaces. Les deux généraux sont certains que les Français entendront parler de cette arme secrète et essayeront de la détruire. Fin renard, Condé décide donc de mettre les agents français sur une fausse piste pour gagner le temps nécessaire à la finalisation des ballons.

Le baron de Metternich se voit confier la tâche d'entretenir l'illusion qu'il se trame quelque chose dans son château d'Ansembourg et de capturer ou de tuer les agents ennemis qui s'y rendrait. Pour cela, le prince a placé sous son commandement quelques soldats et se charge lui-même de fournir de faux renseignements aux espions français.

Prologue à l'état-major espagnol

Où les fausses informations circulent

L'introduction de ce scénario essaye d'être plus originale qu'un classique exposé de mission. Elle propose aux joueurs d'incarner des généraux de l'armée espagnole le temps d'une courte scène leur permettant d'apprendre l'existence d'une arme secrète. Nul besoin de caractéristiques, ni même de réfléchir à son personnage auparavant.

L'état-major est réuni dans une petite maison autour de laquelle campent quelques régiments d'infanterie. On est à la mi-mai et la campagne militaire bat son plein. Depuis quelques heures, les personnages sont rassemblés autour de cartes de la région et travaillent à la stratégie à adopter pour cette campagne en attendant Condé. Si les joueurs sont inspirés, c'est l'occasion pour eux d'un peu de roleplay.

La Ligue des Gentlemen d' Outre-monde

A bord du Galérion ne se trouvaient pas que de vulgaires assassins ou escrocs à la petite semaine. Il y avait également des représentants de l'aristocratie du crime : des membres de la mafia galactique, des intrigants politiques de tout poil, des délinquants du monde des affaires, pourris jusqu'à la moelle peut-être… mais aussi ambitieux et intelligents.

Certains se sont vite adaptés à leur nouvelle planète, utilisant leurs connaissances, leurs capacités ou leurs technologies pour s'y faire une place, souvent discrète, parfois influente et toujours fructueuse. Mais leur ambition ne s'arrête pas là : puisqu'ils sont sur Terre et que leur avenir dans la République Galactique est en prison, c'est ici qu'ils vivront et régneront. Et quand je dis régner, quelques-uns ne l'entendent pas que dans un sens métaphorique, ni même comme éminence grise.

Ces galériens forment un groupe informel : la Ligue des Gentlemen d'Outre-monde. Les principaux risques pour eux sont les Mousquetaires de l'Ombre qui les traquent et le Major qui veut contacter les autorités galactiques. Leurs objectifs à long terme sont donc, d'une part, de déstabiliser le royaume de France, de pousser à la dissolution des Mousquetaires, voir même de s'emparer du pouvoir, et d'autre part, de supprimer le Major et son équipage, de détruire ce qu'il reste du Galérion pour empêcher toute remise en état du vaisseau et de contrecarrer toute tentative de communication.

La Ligue n'est active que depuis peu et les Mousquetaires ne connaissent pas son existence. Pour le MJ, c'est un groupe d'adversaires très utile, car contrairement à beaucoup de galériens isolés, leurs objectifs nécessitent et permettent des plans complexes, politiques et à long terme. Le groupe d'extra-terrestres a vocation à être la Némésis de vos joueurs et à n'être vaincu qu'à la fin d'une longue campagne.

Mais bientôt une vingtaine de cavaliers arrivent au grand galop devant la maison et une ordonnance ouvre la porte en annonçant : « Monsieur le prince de Condé. » Celui-ci entre en s'excusant pour son retard. Sans plus attendre, il se penche sur les cartes étalées et se lance dans l'exposé d'un plan de campagne. L'objectif principal sera de défendre le port de Dunkerque, cible probable des Franco-anglais – les deux pays sont alliés depuis l'année précédente. Au cours de ses explications, il ajoute : « Quant à notre arme secrète, j'ai reçu aujourd'hui même les meilleures nouvelles du château d'Ansembourg. Sa fabrication avance et j'ai bon espoir que nous puissions l'utiliser d'ici quelques semaines. » En prononçant ces paroles, Condé scrute le groupe d'officiers d'un regard qu'ils jureraient soupçonneux. Ceci marquera la fin de cette scène d'introduction sans qu'ils puissent poser plus de questions au prince.

Où les mousquetaires entrent en jeu

Comme vous l'aurez compris, Condé vient de transmettre à ses généraux – et au traître qu'est l'un d'eux – les renseignements destinés aux Français. Quelques jours plus tard, Mazarin reçoit le rapport de son espion et un groupe de mousquetaires de l'ombre est envoyé à Ansembourg. A la fin de l'acte I, ils comprendront qu'ils ont été joués et que s'il y a bien une arme secrète, ce n'est pas à Ansembourg qu'elle se trouve.

Pourquoi les Mousquetaires de l'Ombre ?

Légitime question, car habituellement ils s'occupent d'affaires liées aux galériens. Et justement, Mazarin et Beaufort craignent depuis longtemps que l'Espagne mette la main sur une technologie outre-mondienne. Ce pourrait être le cas avec cette arme mystérieuse.

Acte I : les horloges d'Ansembourg

Les joueurs peuvent maintenant reprendre le rôle de leurs mousquetaires que nous retrouvons directement à Ansembourg – dans le duché de Luxembourg – où ils ont pour mission d'identifier, localiser et détruire cette arme secrète. Ils doivent également confirmer ou infirmer l'hypothèse d'une origine galérienne.

Le duché fait partie des Pays-Bas espagnols et les joueurs devront donc réfléchir à une couverture. A l'époque, même en période de guerre, les frontières ne sont pas du tout étanches et les civils n'ont habituellement aucune difficulté à voyager ou commercer, quoiqu'ils ne soient pas forcément bien vus.

Ansembourg[2]

C'est un petit village d'environ 300 habitants, entouré d'une vaste forêt. Il s'est développé aux pieds d'une forteresse construite sur un éperon rocheux : la demeure du baron de Metternich.

En fonction du résultat d'un jet d'Art de la Guerre, les joueurs savent que :
- au moins 15 : le baron est un haut gradé de la cavalerie espagnole.
- 20 ou plus : il était censé s'être retiré de l'armée.

Le château

En interrogeant les habitants, les joueurs peuvent facilement apprendre que la forteresse n'avait plus aucune utilisation militaire depuis un demi-siècle. Mais depuis trois mois, une quarantaine de soldats sont revenus s'y installer.

Certains villageois en sont plutôt contents, puisque cela fait autant de soldes à dépenser. Mais les paysans qui doivent fournir les vivres sans être toujours payés sont moins ravis.

Le bâtiment lui-même était un ouvrage purement militaire, mais depuis son abandon, les Metternich y ont entrepris des travaux pour en faire une demeure plus agréable. C'est aujourd'hui un château à mi-chemin entre l'ancienne forteresse médiévale et le palais renaissance.

A la recherche d'informations

Outre les villageois, les personnages peuvent s'intéresser aux soldats et aux serviteurs du baron.

[2] Il existe réellement un lieu nommé Ansembourg au Luxembourg, mais il n'a rien avoir avec celui décrit ici qui est fictif.

Les soldats – même leur lieutenant – n'ont aucune idée de leur mission de diversion. Ils pensent que l'état-major a reconsidéré l'importance stratégique de la place et a décidé d'y installer une garnison permanente. Avec un bon résultat sur un jet d'Art de la Guerre, les mousquetaires savent quant à eux que cette forteresse est située trop loin des principaux axes de communication pour avoir le moindre intérêt militaire.

Le meilleur endroit où parler aux gardes est sûrement la taverne où certains vont régulièrement se rafraîchir. Rendus plus amicaux et loquaces après quelques verres, ils pourront également apprendre aux PJs que le baron travaille souvent jusqu'à très tard dans sa tour.

Un serviteur pourra confirmer l'information en précisant que son maître s'enferme parfois très longtemps dans son atelier d'horlogerie. En l'occurrence, il ne s'agit que d'un innocent passe temps, mais les joueurs y verront probablement le lieu où chercher « l'arme secrète ».

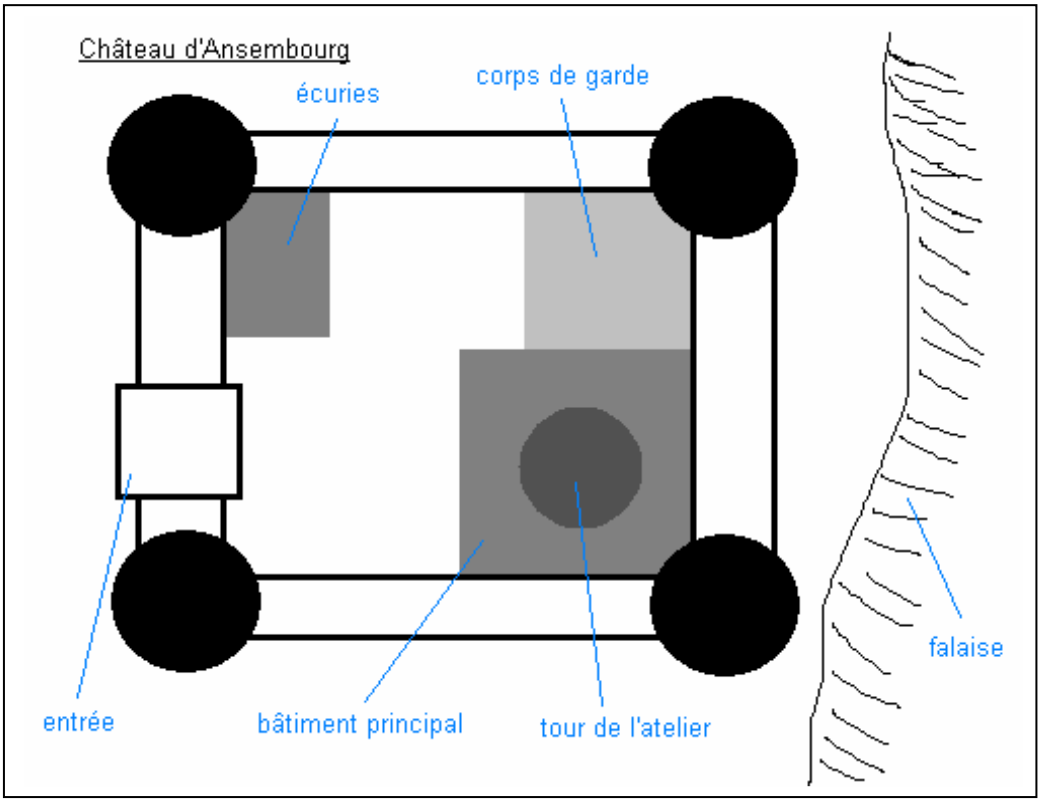
Où le baron réagit

Si les mousquetaires manquent de discrétion dans leur enquête – tout particulièrement auprès d'un serviteur du château – ou de générosité dans leurs pots-de-vin, il pourrait bien arriver à l'oreille du baron que des curieux traînent au village. Il envoie alors quelques gardes pour les arrêter. A priori pas de quoi les jeter en prison, mais à partir de là, ils devront se cacher.

Visiter le château

Finalement, ils voudront probablement entrer dans la place. A eux d'imaginer par quel stratagème : discrètement à l'aide d'un grappin, en se faisant passer pour des gardes ou des serviteurs…

En fonction de l'heure de la visite, le baron sera ou non dans son atelier. Celui-ci est effectivement plein d'horloges diverses suspendues aux murs et de mécanismes ouverts sur les tables. Quant au propriétaire des lieux, s'il est capturé, il ne ratera pas une occasion d'appeler à l'aide. Il n'ira pas jusqu'à se faire tuer, car s'il est courageux, il ne s'agit après tout que d'une mission de diversion.



Si l'alerte est donnée pendant leur exploration, typiquement lorsqu'ils auront compris que l'endroit est vide de toute arme secrète, ce sera l'occasion d'une scène épique où ils devront se frayer un chemin à travers des vagues de soldats – pour rappel, ceux-ci sont considérés comme des seconds couteaux mis hors de combat à la moindre blessure.

Les plus légers que l'air

Mongolfières et ballons à gaz, fonctionnent tous deux sur le même principe : c'est le gaz contenu dans leur enveloppe qui, plus léger que l'air environnant, leur permet de s'élever. Dans le cas de la mongolfière, c'est de l'air chaud qui permet de s'envoler. Pour le ballon, c'est un gaz qui à température ambiante est déjà plus léger : hydrogène ou hélium.

Dans le cas présent, la Ligue a préféré le choix du ballon à celui de la mongolfière. En effet, il est plus simple de fabriquer de l'hydrogène que d'inventer un brûleur efficace et le carburant pour l'alimenter. Reste que l'hydrogène est très dangereux car extrêmement inflammable, mais l'hélium est trop difficile à fabriquer.

Le ballon est bien entendu soumis aux caprices des vents. Les aérostiers le dirigent donc en altitude pour chercher ceux soufflant dans la bonne direction. On jette des sacs de sable pour monter, et on libère du gaz pour descendre. Un voyage peut ainsi durer plusieurs jours.

Quant à l'hydrogène, il est fabriqué en versant du vitriol – notre acide sulfurique – sur de la limaille de fer.

Interlude : attaque aérienne

Les mousquetaires repartent donc d'Ansembourg en réalisant qu'ils ont suivi une fausse piste. Cette scène propose à vos joueurs de découvrir la véritable arme secrète. Ils seront dans la peau de fantassins de l'armée française. Encore une fois, nul besoin de caractéristiques ou de réfléchir à son personnage. Ce sera cours et le MJ décide entièrement de la réussite ou de l'échec des actions.

La compagnie des PJs participe à la campagne militaire en Flandres. Aujourd'hui, le ciel est dégagé et le temps est doux. Depuis une colline, ils observent en contrebas une ferme fortifiée occupée par les espagnols. Ferme qu'ils ont ordre de prendre.

S'ils sont inspirés, vous pouvez laisser vos joueurs décider de la tactique à adopter – l'un d'entre eux peut jouer l'officier de la compagnie. Enfin les soldats montent à l'assaut sous le tir nourrit des espagnols. Mais alors que les premiers d'entre eux atteignent la ferme, des grenades venues de nulle part explosent au milieu d'eux. Paniqués, ils refluent tandis que les espagnols font une sortie et transforment cette fuite en débandade.

En levant la tête, les personnages peuvent voir trois immenses ballons au dessus de leurs têtes. Ils volent !

Acte II : le vent d'Ostende

Lorsque les mousquetaires reviennent à Maurepas, on vient donc d'apprendre que plusieurs unités avaient été attaquées par des ballons volants. La nouvelle commence à circuler dans les troupes, ce qui est très mauvais pour leur moral.

Depuis que l'arme a été utilisée, les espions français ont appris le nom du véritable officier qui en a la charge : le colonel Steichen actuellement logé à Ostende. Par contre, on ignore où se trouvent ses aéronefs. C'est donc là-bas que les mousquetaires sont envoyés poursuivre leur mission toujours sous la couverture de leur choix.

Le 25 mai, Turenne a mis le siège devant Dunkerque et y attend la contre-attaque espagnole. Il est donc urgent d'agir avant qu'ils ne puissent utiliser leurs ballons dans l'engagement qui peut avoir lieu d'un jour à l'autre.

Effectivement, la bataille des dunes[3] aura lieu le 14 juin, trois jours après leur arrivée à Ostende. Même s'ils l'ignorent, ils n'auront donc que ces trois journées pour agir.

Ostende

Ce port des Pays-Bas espagnols, se situe à une dizaine de lieues de Dunkerque. L'activité militaire dans la région est notable. Si les personnages s'y baladent, ils croisent de nombreux régiments sur les routes, convergeant vers la ville assiégée. Ce n'est pas le moment de s'afficher trop ouvertement français.

A Ostende, la grande maison bourgeoise où loge le colonel n'est pas difficile à localiser : un ballon est stationné dans le jardin et des soldats y montent la garde.

Les journées de Steichen

Si les mousquetaires surveillent la maison, voici leurs premières observations :

a) Régulièrement, des messagers transportent des missives entre l'état-major et le colonel.

b) Un jet de Vigilance réussi permet de constater que les gardes sont plus entraînés que ceux d'Ansembourg et très attentifs. Les PJs devront donc être discrets, sous peine de se faire passer à tabac, enfermés au fond d'une cave, ou purement et simplement tués.

c) L'après-midi, une femme descend d'une voiture et rend visite à Steichen. Un jet de Savoir-vivre réussi permet de remarquer sa robe recherchée, son maquillage soigné et sa coiffure complexe. En bref, elle cherche à plaire et n'est sûrement pas là pour affaire. Il s'agit de son amante, Mme Coppens.

d) Dans la journée, le colonel quitte la maison en ballon – pour transmettre ses ordres à son unité. Il est de retour quelques heures plus tard.

Piste 1 : les messages

Les joueurs pourraient s'intéresser aux messagers arrivant ou partant de chez le colonel.

S'ils en suivent un, en espérant qu'il aille transmettre des ordres à l'unité d'aéronefs, ils en seront pour leurs frais. Ils ne font que la liaison avec l'état-major. D'ailleurs Steichen tient à garder secrète la localisation de ses hommes et se charge lui-même de communiquer ses ordres. Et si le messager pris en filature s'en aperçoit, il se dirige droit vers une unité espagnole et lance ses camarades sur ses poursuivants.

Quant aux messages, les mousquetaires savent bien qu'ils sont habituellement codés.

Piste 2 : suivre Steichen

Suivre le ballon du colonel lorsqu'il rejoint son unité est très difficile. Le ballon est plus rapide que des chevaux. Dès qu'ils traversent une forêt, les cavaliers le perdent de vue. Et enfin, de là haut la vue est excellente et les poursuivants sont très faciles à apercevoir.

Piste 3 : Mme Coppens

Si les mousquetaires décident de s'intéresser à l'amante de Steichen, ils n'assisteront à rien de très intéressant durant la journée. Par contre, la nuit venue, elle sort par la porte de service, le visage dissimulé par la capuche de son manteau, et se rend dans une taverne interlope des quais non sans s'être fait siffler par quelques marins déjà bien imbibés.

Là, elle s'installe sans hésiter à la table de trois hommes portants des vêtements sombres. Ce sont des shadowsides à qui Mme Coppens fait un rapport. La bourse qui passe d'une main à l'autre sous la table ne laisse aucun doute sur son rôle dans cette histoire.

Comme elle ne travaille pas par idéologie, mais pour de l'argent, elle renseignera volontiers les PJs contre paiement. Elle ne sait pas où est le campement recherché, mais elle peut leur parler de l'ingénieur Smith qu'elle a déjà rencontré. Elle le décrit comme un homme

[3] La bataille des dunes est une victoire totale de Turenne sur les Espagnols. Dunkerque sera prise le 23 juin et deviendra anglaise conformément aux accords entre Paris et Londres. Cette campagne contraindra l'Espagne à accepter des négociations de paix.

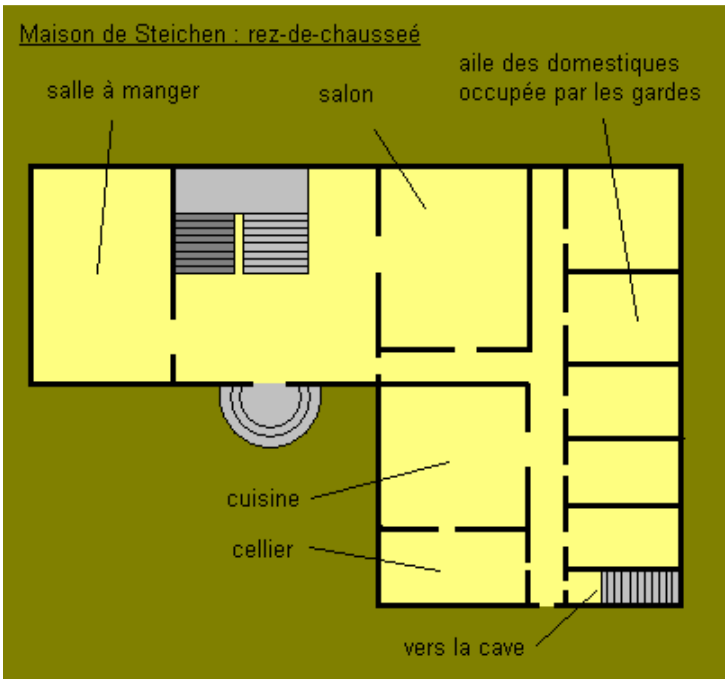
très impoli puisqu'il n'enlève pas son chapeau à l'intérieur. Et au vu de son teint grisâtre et de ses yeux violets, il doit être bien malade. Elle sait également que la cave de Steichen et celle de la maison voisine communiquent, ce qui est bien entendu un point d'entrée idéal pour des intrus.

Les Shadowsides

Ils sont sobres, ont l'allure martiale et parlent anglais. Leur mission est du même ordre que celle des mousquetaires et les deux groupes peuvent donc collaborer. Le problème sera surtout de gagner leur confiance. Ils sont particulièrement méfiants et se présentent comme de simples pêcheurs ayant du faire escale à Ostende suite à une avarie – ils ont effectivement un bateau à quai.

S'ils se sentent observés – dans l'hypothèse où les PJs ne les abordent pas de suite – ils se pensent repérés et essaient de se débarrasser de leurs suiveurs.

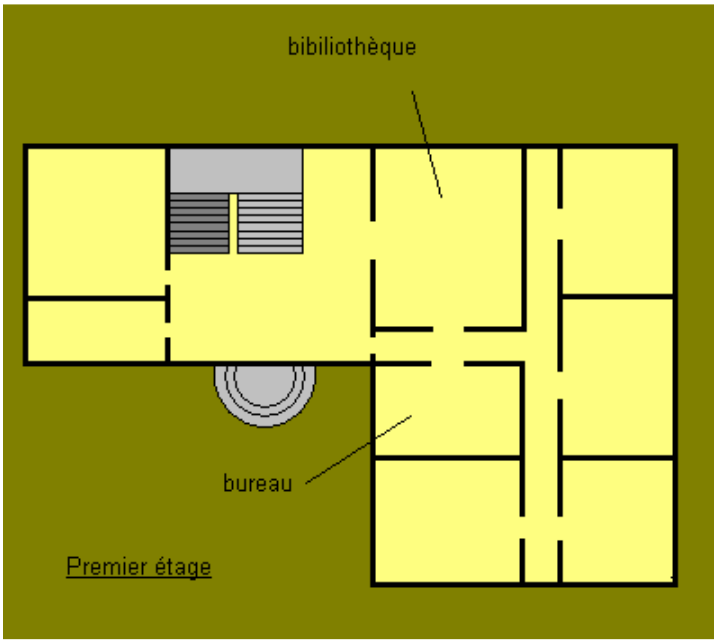
Enfin, si les personnages et leurs nouveaux amis, s'affichent comme Français et Anglais dans les tavernes du port, ils seront pris à parti par quelques marins avinés.



Piste 4 : fouiller la maison

Pénétrer dans la maison de Steichen est facile si Mme Coppens a renseigné les mousquetaires sur les caves communicantes. C'est plus difficile dans le cas contraire, car les soldats sont sur leurs gardes.

C'est une demeure bourgeoise qui a été réquisitionnée. Elle est meublée avec plus d'ostentation que de goût. Au premier étage, le bureau du colonel est rempli de correspondances avec l'état-major et de cartes. Sur ces dernières sont indiqués les bombardement réalisés par ses ballons et la direction des vents dominants. Quant aux échanges, il s'agit principalement de dépêches signalant la localisation de troupes ennemis ou de rapports sur les résultats des attaques. A première vue, rien d'intéressant quant à la localisation ou à la conception des aéronefs.



Mais sur un jet de Vigilance à 20 réussi, les PJs remarquent une latte de plancher qui se détache. Sous celle-ci se trouvent, parmi d'autres, ces documents intéressants mais qui demandent un peu de temps pour être étudiés :

a) Des schémas et des dossiers techniques sur les ballons et leur principe de vol, ainsi que divers rapports sur l'avancée du projet. Un point important soulevé par le colonel est la dangerosité du gaz utilisé qui est extrêmement inflammable.

b) Une première lettre datée du mois d'avril sur l'état de santé de l'ingénieur Smith indiquant que malgré son teint grisâtre et ses yeux de couleur étrange, sa maladie – non identifiée – ne semble pas empirer. Steichen conclu donc que la fabrication des ballons n'est pas remise en cause.

c) Une seconde lettre datée de la fin mai dans laquelle il indique à Condé qu'il va positionner son unité à la ferme Voelke à 3 lieues au sud d'Ostende. A partir de là, il mènera ses premiers essais de bombardements sur les troupes ennemis et lui signalera leurs mouvements.

Encore des shadowsides

Si les PJs n'ont pas encore rencontré leurs confrères anglais ou s'ils n'ont pas choisi de s'associer, ceux-ci s'introduisent dans la place par les caves, le second soir. Les mousquetaires peuvent donc les voir se glisser dans la maison voisine, s'ils sont à l'extérieur, ou tomber sur eux au détour d'un couloir, s'ils sont à l'intérieur.

Piste 5 : faire parler Steichen

Si les PJs se sont introduis dans la maison, ils peuvent imaginer capturer le colonel s'il y est. Mais celui-ci ne parle pas volontiers. Il faudra pour cela le passer à tabac, ce qui n'est pas digne de gentilshommes.

Une solution plus subtile pourrait être de simuler une prise d'otage dont Mme Coppens serait la victime. Il collaborera pour lui sauver la vie, non sans avoir copieusement insulter ces « cochons de Français ».

Mais le maillon le plus faible est l'aérostier du colonel. Il sait que les ballons sont stationnés à la ferme Voelke, il sait piloter et il n'a aucune intention de mourir en héros.

Déroulement des événements si les mousquetaires se dorent au Soleil[4]

1er jour : L'après midi, Steichen reçoit la visite de son amante Mme Coppens. Plusieurs messagers arrivent et repartent. Il décolle en ballon pour la ferme Voelke pour quelques heures. Le soir même la dame rencontre les shadowsides.

2ème jour : Le colonel s'absente de nouveau. La nuit, les shadowsides pénètrent dans la demeure et récupèrent les documents cachés dans le bureau.

3ème jour : Un messager arrive le soir et une demi-heure plus tard, Steichen part en ballon donner l'ordre à son unité de se diriger vers Dunkerque dès le lendemain. Il est alors trop tard pour agir, la bataille des dunes aura lieu demain.

En cas d'alerte

N'oubliez pas que les PNJs ne sont pas de simples pantins attendant que les mousquetaires passent à l'action. S'ils manquent de discrétion et que Steichen se sent espionné, il prend les mesures qui s'imposent : les faire capturer par ses soldats, déménager son unité de ballon plus prêt des autres troupes espagnoles, etc. C'est notamment le cas, s'il a conscience que ses documents ont disparu – ceci dit, il n'en vérifie pas la présence tous les jours.

Acte III : enfin des explosions

La ferme Voelke est une vieille ferme fortifiée en très mauvais état. Mais les champs alentours sont idéals pour y stationner les huit ballons flottants à un mètre du sol et attachés à des pieux.

Sur place se trouvent également les aérostiers, une vingtaine de soldats, dont la moitié seulement veillent la nuit, et bien sûr l'ingénieur Smith.

[4] Se dorer au soleil à Ostende ?!?

Un des vieux corps de ferme est utilisé comme atelier et contient une nacelle en réparation, des caisses de limaille de fer et des bouteilles de vitriol – jet de Sciences à 15 pour identifier le liquide.

Donner l'assaut

C'est maintenant aux joueurs de faire travailler leur imagination pour ne pas simplement foncer dans le tas et se faire découper en rondelle. Deux solutions sont particulièrement tentantes pour faire disparaître les aéronefs.

La première est d'y mettre le feu. Petit rappel : contrairement aux joueurs, si les personnages n'ont pas lu les documents, ils ne peuvent pas savoir que le gaz utilisé est de l'hydrogène et qu'il explose facilement. Que ce soit connu ou non, si le feu est mis à une des nacelles, ils auront intérêt à s'éloigner, car lorsque les flammes lèchent l'enveloppe, elle se transforme en une boule de feu et l'incendie se propage aux autres aéronefs qui explosent à leur tour, puis aux bâtiments de la ferme dont les toits commencent à flamber. Les chevaux, rendus fous de terreur, défoncent la barrière de leur enclot et galopent loin des flammes. Dans cette atmosphère d'apocalypse, quelques soldats s'attaquent aux mousquetaires, mais la plupart, paniqués, s'enfuient.

La seconde solution, plus discrète, est tout simplement de couper les amarres des ballons. Mais les PJs risquent d'être interrompus avant d'avoir pu finir leur travail.

L'ingénieur Smith

Il dort habituellement dans l'atelier, loin des soldats qui ne tiennent pas à attraper sa « maladie ». Dès que les choses semblent tourner à l'avantage des mousquetaires, il s'enfuit. S'il est rattrapé, il se rend sans opposer de résistance autre que symbolique.

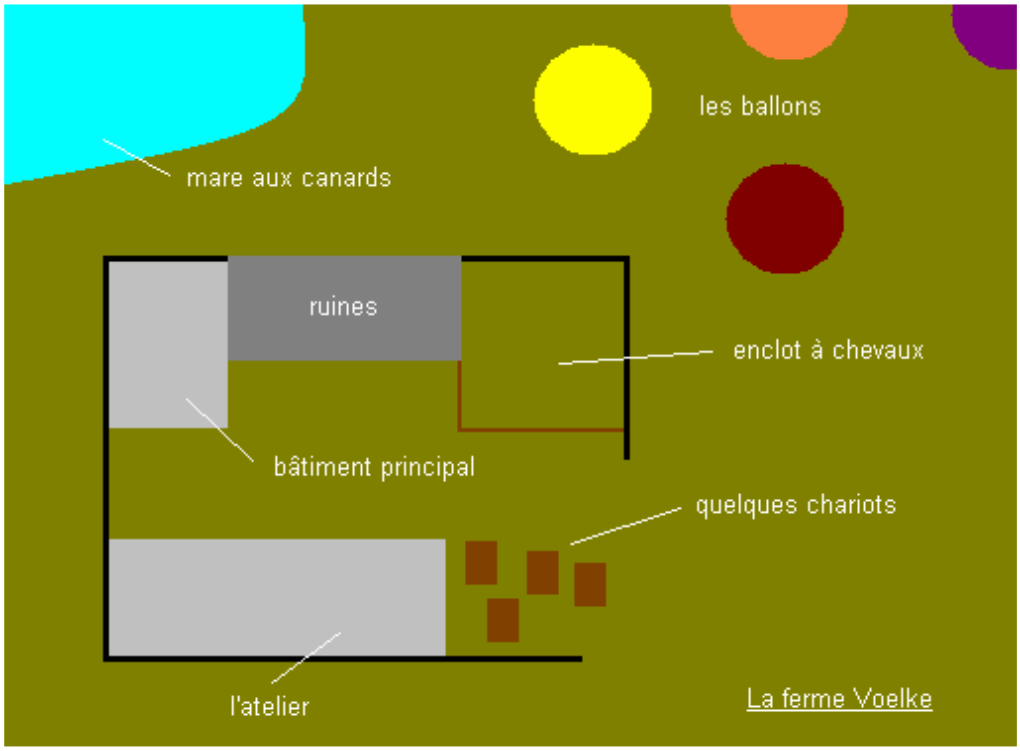
Les shadowsides

S'ils sont associés avec les PJs, ils se conduiront loyalement tant que le sabotage des ballons n'est pas assuré. A partir de là, leurs priorités seront dans l'ordre :

- tuer le « démon » Smith.

- Récupérer les documents du colonel Steichen s'ils sont aux mains des mousquetaires – mais qui donc garde les chevaux ?

- Mettre la main sur un aérostier et embarquer à bord d'un ballon, s'il en reste un en état. Direction l'Angleterre.



Dans tous les cas, ils éviteront l'affrontement avec les mousquetaires qui ne sont pas des ennemis.

Conclusion

Si les ballons sont détruits, les PJs auront permis le succès de la bataille des dunes. Dommage que leurs noms ne doivent pas rester dans l'histoire. Ils pourront se consoler en gagnant un point de prestige. Voici également quelques exemples de hauts faits :

« Avoir pris d'assaut le château d'Ansembourg et en être sorti vivant, même si c'était pour n'y trouver que des horloges. »

« Etre les premiers Français à voyager par les airs au péril de leurs vies. » Si cela c'est réellement produit durant le scénario bien sûr.

Dans le cas d'un échec, vous pouvez opter pour l'uchronie : la bataille des dunes pourtant bien entamée par Turenne se transforma en une terrible défaite lorsqu'une dizaine de ballons surgirent à l'horizon et semèrent la terreur sur l'aile droite française. Le maréchal dut lever le siège de Dunkerque. La paix est encore loin !

Mais vous pouvez préférer coller à notre histoire : par un coup de chance extraordinaire, le vent tourna alors que l'aile droite française commençait à partir en déroute. Les ballons repartirent d'où ils venaient et le maréchal relançât l'assaut à la tête de ses troupes.

Les révélations de l'ingénieur Smith

Après interrogatoire par le Major ou par les supérieurs des mousquetaires, il révèlera l'existence de la Ligue. Mais il ne connaît aucun nom, lieu ou renseignement intéressant car ce sont les Gentlemen qui l'ont approché pour cette mission alors qu'il se cachait en Angleterre.

Caractéristiques des PNJs

Le baron de Metternich

C'est un ancien général de cavalerie de l'armée espagnole. Depuis sa retraite, il habite la forteresse d'Ansembourg et s'adonne en amateur à sa passion : l'horlogerie. Il travaille souvent tard la nuit dans son atelier installé en haut de la tour principale.

Agé d'une soixantaine d'années, la barbe et les cheveux blancs, il se tient raide même s'il boîte et marche avec une canne. Il est incorruptible. Rappelons que sa mission est d'entretenir l'illusion qu'il se passe quelque chose d'important au château et de capturer des espions trop curieux.

Corps 5 – Esprit 8 – Santé 10 – Superbe 16
Encaissement 1d6 – Panache 1d8

Escrime – Equitation – Instinct animal 1d14
Art de la guerre 1d16
Horlogerie 1d14
Autres aptitudes intellectuelles 1d10

Les soldats de Metternich

Ce sont des bleus. Condé a autre chose à faire de ses meilleurs hommes.

Corps 4 – Esprit 2 – Santé 8 – Superbe 4
Encaissement 1d6

Tir, Gymnastique, Bagarre 1d10
Autres aptitudes physique 1d8

Le colonel Jan Steichen

Il est ambitieux et l'ingénieur Smith lui a facilement fait miroiter la promotion qui l'attend si le projet de ballon est un succès. Convaincu, il n'a pas posé trop de questions à cet étrange individu : d'une part, il les élude systématiquement, d'autre part… il ne tient pas tellement à avoir de réponses.

Bel homme, charmeur et séducteur, il n'a pas pu résister aux avances de Mme Coppens à son arrivée à Ostende. En dehors de cette erreur, il est méfiant et précautionneux.

Corps 8 – Esprit 7 – Santé 16 – Superbe 14
Encaissement 1d10 – Panache 1d10

Escrime 1d16
Tir – Equitation 1d12
Autres aptitudes physiques 1d8
Art de la guerre 1d12
Savoir-vivre 1d16
Pilotage de ballon 1d10

Les soldats du colonel

Des hommes aguerris.

Corps 6 – Esprit 4 – Santé 12 – Superbe 8
Encaissement 1d8

Tir, Gymnastique, Bagarre 1d12
Autres aptitudes physique 1d10

Les aérostiers

Ce sont des soldats formés au pilotage des ballons.

Mêmes caractéristiques que les soldats, avec en plus : Pilotage de ballon 1d12

L'ingénieur Smith

Ce galérien est un agent de la Ligue. Ancien ingénieur, il est chargé de construire et d'entretenir les ballons de Steichen. Il a un aspect humanoïde, mais a la peau grisâtre, les yeux violets et un sorte de crête osseuse sur le crâne. Avec un chapeau, il passe pour un homme, quoiqu'on le pense gravement souffrant. De façon général, les gens le trouvent inquiétant et préfèrent l'éviter. Lui souffre beaucoup de cette mise à l'écart.

Corps 4 – Esprit 9 – Santé 8 – Superbe 18
Encaissement 1d6

Comédie & Jeux 1d14
Sciences 1d20
Vigilance 1d12
Pilotage de ballon 1d14

Madame Coppens

Cette femme d'un bourgeois d'Ostende – officiellement parti pour ses affaires – est l'amante du colonel Steichen. Elle est en réalité une espionne à la solde de l'Angleterre.

Corps 5 – Esprit 9 – Santé 10 - Superbe 18
Encaissement 1d6 – Panache 1d6

Filoutage 1d12
Comédie & Jeux 1d16
Savoir-vivre 1d14

Les Shadowsides

Les hommes de Cromwell sont des fanatiques religieux qui voient dans les galériens des démons. Ils n'emploient d'ailleurs que ce terme pour désigner les Outre-mondiens. Ils ont la même mission que les Mousquetaires.

Ils seront prêt à collaborer, mais feront ce qu'ils pourront pour que Smith soit éliminé – et non capturé – et pour ramener chez eux un des ballons ou des documents techniques.

Corps 7 – Esprit 7 – Santé 14 – Superbe 14
Encaissement 1d8 – Panache 1d12

Escrime – Tir 1d14
Autres aptitudes physiques 1d12
Aptitudes intellectuelles 1d10