

Eusèbe

Véritable nom : inconnu

Âge : environ 25 ans

Profession : aventurier et valet de Don Lope et Armand



Histoire personnelle

En 1639, un homme se réveille sur un navire pirate en feu. Il a affreusement mal à la tête, ne sait pas du tout ce qu'il fabrique ici et ne se rappelle même pas comment il s'appelle. Vu comment il est accoutré, il comprend tout de suite qu'il fait partie de l'équipage. Il constate aussi que des officiers de la marine britannique sont en train de capturer les survivants et de mettre la main sur le butin du navire. Incapable de bouger, il ne peut s'enfuir et est fait prisonnier.

Après un jugement sommaire, il est condamné à 10 ans de galère malgré son jeune âge (vue son apparence, il semble avoir moins de 20 ans). Ses compagnons galériens le surnomment Eusèbe et en font vite la mascotte du navire : gentil, attentionné et attachant, il est toujours prêt à rendre service. Il est en revanche très mal vu du capitaine de la galère, Mendoza, qui ne cesse de s'acharner sur lui. Il faut dire qu'il n'est pas très costaud et qu'il ne vaut pas grand-chose comme galérien.

En 1640, au cours d'une de ses innombrables traversées en galère, il rencontre deux aventuriers en voyage et avec qui il sympathise : Don Lope et Armand. Mais Mendoza fait preuve de cruauté et de perversité envers les pauvres galériens du navire ce qui exaspère Don Lope. Tandis qu'Eusèbe doit être fouetté pour « manque de rendement », Don Lope, hors de lui, prend la défense des galériens et les libère de leurs chaînes. Il défie alors en duel Mendoza et remporte le combat haut la main, le priant d'arrêter de maltraiter des hommes qui ont droit au respect et à la dignité.

Eusèbe porte depuis ce jour une reconnaissance aveugle à ses sauveurs. Adorable, doux, naïf et sensible, voilà ce qui résume le caractère du jeune homme. Il ne ferait pas de mal à une mouche ! Il devient alors le valet des deux gentilshommes et se démène comme un beau diable pour rendre service à ses nouveaux compagnons.

Don Lope et Armand ne savent pas pourquoi Eusèbe a été condamné aux galères. Le jeune homme leur avoue simplement avoir perdu la mémoire et ne se rappeler de rien (il n'évoque même pas l'épisode du navire pirate, par honte envers son passé). Mais il s'avère un compagnon précieux et il sauve à de nombreuses reprises Don Lope et Armand de situations compliquées. Derrière son apparence frêle et chétive se cache une grande bravoure.

Pendant 5 ans, Don Lope, Armand et Eusèbe vont alors vivre des aventures aux quatre coins du monde, parmi lesquelles :

- une expédition dans le mystérieux triangle des Bermudes où ils affrontent les océans déchaînés, un redoutable poulpe et le chant des sirènes qui

manque de les faire s'échouer sur les récifs. Ils doivent d'ailleurs leur vie à l'ingéniosité d'Armand et à son fameux « bouche-oreilles ».

- une aventure en Égypte où ils s'échappent d'une pyramide labyrinthique grâce au sens de l'orientation d'Eusèbe, traversent le désert et le Nil et manquent de peu de se faire dévorer par des piranhas.
- un voyage en Grèce où ils explorent une nécropole maudite, combattent une secte satanique et où Don Lope sort victorieux d'un duel épique contre un guerrier doté d'une force herculéenne.

En 1645, les 3 amis décident de revenir en Europe pour revoir leur famille et faire une petite pause. Eusèbe, qui n'a nulle part où aller, décide de suivre Don Lope en Espagne où il profite d'un repos bien mérité...

Durant cette année toutefois, Eusèbe repense à son passé obscur et aux circonstances qui lui ont fait perdre la mémoire. Mais rien n'y fait, il n'arrive décidément pas à se rappeler la moindre chose. Il garde en revanche tous les souvenirs qu'il a vécus avec ses 2 compagnons gravés précieusement dans sa mémoire, chaque aventure étant pour lui le plus beau des trésors. Aussi quand Armand lui envoie une missive l'année suivante et lui propose de passer quelque temps à Paris, Eusèbe accepte-t-il sur-le-champ. L'occasion de reformer la fine équipe et qui sait, de revivre de folles aventures...

Hier soir

Eusèbe et Don Lope arrivent à Paris en fin de journée. Tandis qu'ils font route vers la demeure d'Armand, ils sont les témoins de l'agression d'une demoiselle et Don Lope, n'écoulant que son courage, intervient et met en fuite le malandrin. Il demande à Eusèbe de s'occuper des bagages et des chevaux et de se rendre chez Armand tandis qu'il s'occupe de la demoiselle. Il la prend alors dans ses bras et la raccompagne.

Eusèbe s'apprête à partir quand il remarque un léger éclat brillant par terre. Il s'approche et ramasse un joli bijou. Sans doute la demoiselle l'a-t-elle perdu durant l'agression... Il essaie alors d'appeler son ami mais ce dernier est déjà hors de vue et les chevaux et bagages empêchent Eusèbe de le rattraper. Peu importe, il le lui rendra ce soir.

Eusèbe arrive alors chez Armand avec deux chevaux et de nombreux bagages. Il lui apprend que Don Lope a secouru une jolie dame dans une ruelle sombre de Paris et qu'il a demandé à Eusèbe de s'occuper des bagages et des chevaux pendant qu'il raccompagnait la dame. Armand ne semble pas surpris connaissant le caractère de son ami espagnol. Les 2 amis commencent à boire et à discuter

ensemble. Eusèbe montre d'ailleurs à Armand un gros sac contenant des souvenirs de leurs voyages. Il ne contient quasiment que des babioles sans valeur mais les souvenirs associés n'ont pas de prix !

Don Lope arrive peu après et les retrouvailles sont festives ! Après avoir fait ripaille et bu de nombreux pichets, les hommes reparlent du bon vieux temps avec plaisir. L'alcool et les souvenirs faisant bon mélange, les récits se prolongeront tard dans la nuit, chacun y allant de sa version. Du coup Eusèbe oublie complètement de parler du bijou à Don Lope...

Ce matin

Eusèbe dort très mal. Son sommeil agité est ponctué de quelques cauchemars et lorsqu'il se réveille, à l'aube, il a comme un mauvais pressentiment. Une petite balade matinale pour profiter de l'air frais n'arrange malheureusement rien à l'affaire. Il revient alors chez Armand qui annonce à ses amis qu'il a retrouvé hier une vieille connaissance qu'il a désespérément cherchée depuis son retour. Il doit se rendre ce midi au Vieux Chaudron pour discuter avec elle. Don Lope décide d'accompagner son ami.

Eusèbe est quant à lui toujours préoccupé par ses mauvais rêves et il abandonne ses amis en milieu de matinée, s'engageant à les retrouver au Vieux Chaudron à midi et demi.

Au hasard des rues, Eusèbe tombe sur une boutique un peu bizarre avec des antiquités et des bijoux. Intrigué, il entre et tombe sur un étrange marchand tout de noir vêtu. Il repense alors à la bague qu'il a trouvée hier soir et lui demande s'il n'est pas possible de savoir à qui elle peut appartenir, certaines inscriptions sur les bijoux permettant parfois de retrouver leur créateur ou leur propriétaire. Rien de tel malheureusement sur ce bijou. Mais le marchand fait une découverte surprenante : la bague est en réalité une bague-poison contenant une dose d'une poudre suspecte ! Abasourdi, Eusèbe se demande si le bijou n'appartiendrait finalement pas au voleur plutôt qu'à la demoiselle... À moins qu'il soit tombé des poches de Don Lope ?

Suite à cette discussion, le marchand fait une étrange proposition à Eusèbe : il serait prêt à lui offrir une seconde vie en échange de 10 écus. Intrigué par le discours de cet homme et naturellement curieux et naïf, Eusèbe se montre intéressé. Il lui parle alors de sa perte de mémoire et de sa frustration de ne rien savoir de sa « première vie ». Le marchand semble disposé à l'aider à se rappeler de ce que sa mémoire lui cache pour qu'il puisse vivre pleinement sa nouvelle vie. Eusèbe n'en croit pas ses oreilles et accepte. Mais il constate

malheureusement qu'il n'a que 9 écus en poche. Voyant la déception sur le visage de son client, le marchand le rassure et lui propose de faire affaire un peu plus tard dans la journée.

Eusèbe, enthousiaste, lui dit qu'il doit retrouver des amis au Vieux Chaudron et qu'il peut récupérer l'écu manquant à l'heure du déjeuner. Il lui demande si la boutique est ouverte l'après-midi mais le marchand lui précise qu'il aura du mal à retrouver le chemin. Eusèbe est un peu vexé par les propos de son interlocuteur. Après tout, son sens de l'orientation est exemplaire. Mais le marchand rajoute qu'il connaît bien l'auberge dont parle Eusèbe et qu'il est prêt à passer Vieux Chaudron dans l'après-midi car Eusèbe lui paraît un client fort sympathique... à condition que ce dernier l'invite à prendre un verre avec lui dans la taverne. Eusèbe n'hésite pas un seul instant et l'invite. Puis, se rendant compte de l'heure, il prend congé et se rend au Vieux Chaudron.

L'établissement a l'air correct mais le quartier est miteux. Eusèbe arrive à 12h20 et ne voit pas ses 2 compagnons dans l'auberge. Il décide toutefois de s'installer à une table et commande un verre.

2 serveuses et un tavernier s'affairent à servir les premiers clients : un homme en train d'écrire frénétiquement, une jolie bohémienne et 2 mousquetaires.

Pendant ce temps, de nouveaux clients entrent dans l'auberge dans l'ordre suivant :

- une femme habillée bizarrement qui renverse le verre d'Eusèbe, s'assoit à sa table et en recommande un pour se faire pardonner sa maladresse
- un moine discutant avec une femme élégante
- un homme habillé en noir
- une femme habillée comme un garçon

Le tavernier

Il est très occupé. Il faut dire que c'est l'heure du déjeuner et qu'il a de nombreux repas à servir. C'est lui qui a servi Eusèbe ainsi que de la femme habillée bizarrement qui s'est installée à sa table. Il prend maintenant la commande d'un homme de Dieu.

Un moine encapuchonné

Il est en train de commander une bouteille au tavernier. Il discute avec une femme élégamment vêtue.

Une femme élégante

Elle écoute attentivement ce que dit le moine.

La serveuse qui s'occupe des mousquetaires

Elle est en train de remplir un pichet.

L'autre serveuse

Elle est en train d'apporter une assiette à un homme assis dans un coin.

Un homme en noir

C'est le client que l'autre serveuse est en train de servir. Il est assis dans un coin et scrute les personnes dans la salle.

La femme habillée bizarrement discutant avec Eusèbe

Après avoir renversé le verre d'hydromel d'Eusèbe, elle s'excuse, en recommande 3 pichets et s'assoit à sa table sans lui demander son avis. Un peu étonné, Eusèbe trouve cette femme tout de suite sympathique – Eusèbe a toujours tendance à trouver les gens sympathiques d'ailleurs. Elle se présente sous le nom de Bombastus Johannes Theophrastus Almagestus Wernher von Ulm, scientifique de renom, et son accent laisse supposer qu'elle est d'origine germanique. Eusèbe se présente lui aussi et commence à lui raconter ses périples au-delà des mers. Il en est au passage où la fine équipe fait face aux océans déchaînés et affronte le poulpe géant. La femme est passionnée par les propos du jeune homme – d'ailleurs Eusèbe en est ravi, d'habitude on ne le croit jamais et il n'a jamais le temps de finir ses histoires – et s'écrie : « Ach ! C'est tout bonnement prodigieux ! ». Eusèbe est lancé et compte bien lui raconter la suite de l'histoire (son passage préféré étant le fameux « bouche-oreilles » d'Armand, il met toujours un bon quart d'heure à le raconter avec tous les détails !).

L'homme à la plume

Il a l'air d'avoir trouvé l'inspiration. Il n'a pas levé la tête de ses feuilles depuis l'arrivée d'Eusèbe.

Une bohémienne

C'est une jolie femme à la peau bronzée.

2 mousquetaires attablés autour d'une bouteille.

Ils ont l'air très préoccupés. L'un est un peu bedonnant mais sa carrure est impressionnante. L'autre est plutôt bel homme.

Une jeune femme habillée comme un garçon

C'est la dernière personne à pénétrer dans la pièce. Elle descend du 1^{er} étage.

La pendule de l'auberge indique qu'il est 12h30.

Renseignements complémentaires

Religion

Eusèbe est partagé entre les opinions de ses 2 compagnons à savoir la ferveur de Don Lope et l'athéisme d'Armand. Aussi a-t-il tendance à aller dans le sens tantôt de l'un, tantôt de l'autre, pour n'en blesser aucun. Il prend bien soin de ne pas prendre parti lorsque les deux compères discutent à propos de religion.

Eusèbe croit que tout le monde est beau, gentil et honnête en ce bas monde. À part les gros méchants et le capitaine Mendoza bien sûr !

Candide, crédule et naïf, il a tendance à faire confiance aux gens et à se confier facilement. Cela entraîne bien souvent des indiscretions involontaires. Mais qui pourrait en vouloir à cet adorable jeune homme toujours prêt à rendre service ?

Amours (accès aux enveloppes « 1^{ère} fois » et « Tendre »)

Eusèbe n'a jusqu'à présent pas eu de relation avec une femme. Il faut dire qu'il est jeune. Adorable et mignon, il a bien remarqué que certaines d'entre elles lui souriaient parfois mais il est d'une timidité maladive envers la gente féminine.

Il a croisé un instant le regard de la jeune fille habillée comme un garçon et l'étincelle qu'il a vue dans ses yeux lui a plu tout de suite. Mais il ne sait pas s'il aura le courage de l'aborder... Ah, si Armand était là, il pourrait l'aider à la séduire !

Politique

Eusèbe sait qu'il y a des tensions politiques importantes en Europe. La France a de nombreux ennemis : outre la récente guerre contre l'Espagne, la France est engagée contre l'Empire Germanique dans la guerre de trente ans et il y a des rumeurs de tensions entre le Saint Siège, en Italie, et Mazarin.

Combat : 2 sans arme, 7 avec une dague, 11 avec une rapière

Eusèbe sait se défendre mais relativement mal. Il est bien moins doué que ses deux compagnons, mais il les égale en bravoure et ne les laissera jamais tomber.

Il connaît les bottes secrètes de ces derniers, « unos dos tres » de Don Lope et « l'ultime alexandrin » d'Armand et sait très bien les contrer (en terme de jeu, il pourra annuler les effets de ces bottes). Il est en revanche incapable d'utiliser lui-même ces bottes secrètes.

Costume et accessoires

Chemise blanche ample, pourpoint, pantalon, bottes (des vêtements fonctionnels d'aventurier)

Une rapière

Un anneau sans valeur qu'il porte à un doigt (la seule chose qu'il ait pu conserver sur lui après son réveil et sa condamnation aux galères)

Une bague-poison avec de la poudre à l'intérieur

9 écus

Un sac rempli de « babioles », souvenirs des aventures que les 3 compagnons ont vécues ensemble :

- un parchemin écrit en égyptien (que personne n'a réussi à déchiffrer mais Eusèbe trouve les hiéroglyphes très jolis)
- une coupe en terre cuite qu'Eusèbe a trouvé dans le désert, très pratique pour boire de l'hydromel ou du lait de vache
- un adorable coquillage venant des Bermudes qui permet d'entendre l'océan si on le plaque contre son oreille
- un pendentif en forme de lune trouvé dans la nécropole grecque (qui n'a pas l'air d'avoir une grande valeur marchande mais Eusèbe aime beaucoup le motif en forme de lune)

Eusèbe ne montre bien entendu ces souvenirs qu'aux personnes qui ont écouté les récits ad hoc jusqu'au bout !

Objectifs

- Terminer le récit détaillé de l'expédition aux Bermudes
- Demander à Armand ou Don Lope quelques écus pour faire affaire avec le marchand (Eusèbe n'est pas sûr que ses amis le croiraient aussi préfère-t-il éviter de leur parler de la raison avant d'avoir retrouvé la mémoire)
- Trouver le courage d'aborder la jeune fille habillée comme un garçon en demandant conseil à Armand
- Rencontrer la vieille connaissance dont a parlé Armand, curiosité oblige
- Aider Armand et Don Lope du mieux possible
- Enquêter sur la bague-poison et s'assurer qu'elle ne tombe pas entre de mauvaises mains

Compétences

Vraiment trop mignon

Eusèbe est quelqu'un d'adorable et de très sympathique. Toute personne essayant de l'attaquer par surprise marquera un petit temps d'hésitation avant de passer à l'action – même la pire des crapules ! Il ne pourra en aucun cas être surpris en jeu. Si jamais une personne tente de l'attaquer ou de l'assommer de dos, Eusèbe dira simplement « résiste » et n'en tiendra pas compte.

Evaluation

Eusèbe sait reconnaître les objets de valeur. En terme de jeu, si un objet a une pastille avec la lettre V sur lui, cela signifie qu'il s'agit d'un objet de grande valeur (plusieurs centaines d'écus). Aucun des objets que possède Eusèbe n'a une telle pastille.

Curieux

Chaque fois qu'Eusèbe a terminé de raconter l'une de ses aventures, il a tendance à s'intéresser à celles des autres. Il pourra alors demander à son interlocuteur de lui raconter l'une des siennes sans mentir (au choix d'Eusèbe si ce dernier veut des détails sur un sujet précis ou au choix de son interlocuteur si ce n'est pas le cas). Cette compétence n'est pas limitée en nombre d'utilisations et peut même être utilisée plusieurs fois sur la même personne. Mais il faut bien noter qu'Eusèbe doit raconter l'une de ses aventures en détails et jusqu'au bout pour pouvoir en faire usage.

Langues : Eusèbe connaît parfaitement l'anglais et le français (il connaissait déjà ces 2 langues en 1639).