

Document hors jeu réservé à Eusèbe – à lire au calme

Je me rappelle de mon enfance, dans la campagne anglaise. C'est encore un peu flou mais je discerne les visages de mes parents adoptifs. Je me souviens aussi des champs, à perte de vue, et du contact du soleil sur ma peau.

Mon nom n'est pas Eusèbe mais John Francis Stewart. J'ai été abandonné par mes vrais parents mais j'ai vécu une enfance heureuse durant laquelle je me suis montré brillant dans bien des domaines. Mon habileté à l'escrime, ma culture et mon ambition m'ont conduit à quitter l'Angleterre à l'âge de 16 ans pour gagner Paris.

Durant 2 années, j'ai perfectionné mes talents de combattant et appris le français tout en poursuivant mes études. La vie n'était pas facile tous les jours et il m'a fallu travailler tout en étudiant. Mais je me suis adapté à cette vie parisienne à la fois trépidante et usante.

À 18 ans, je me suis engagé au sein des gardes du cardinal Richelieu. Je suis devenu espion et j'ai à cette occasion changé de nom pour prendre celui de John Mordaunt.

Pour ma première mission, le cardinal Richelieu m'a fait l'honneur de m'accueillir dans son bureau. J'en suis ressorti à la fois fier et troublé. Fier car c'était l'occasion que j'attendais depuis des années de faire mes preuves et de devenir quelqu'un d'important. Troublé parce que dans son bureau se trouvait le portrait d'une femme qui avait exactement le même regard que moi. Je me rappelle parfaitement du nom figurant sur ce portrait : Anne de Breuil.

Ma première mission consistait à infiltrer un réseau de pirates. J'ai réussi à me faire embaucher comme mousse à bord du hollandais volant, le fameux navire qui intéressait tant Richelieu. À bord, j'ai appris que le capitaine du navire possédait un artefact puissant : un anneau qu'il portait en permanence sur lui et qui faisait de lui un bretteur invincible. Mais il fallait une formule pour pouvoir l'utiliser.

Durant plusieurs semaines, j'ai espionné le capitaine et ai pu obtenir la formule : « Kinijama ». Nul doute qu'un anneau comme celui-là m'offrirait un avenir en or. Je décidais de passer à l'action et de voler l'anneau à la nuit tombée.

Malheureusement, rien ne s'est passé comme prévu : deux passagers clandestins, un gascon et un espagnol, ont été repérés et ont semé la zizanie sur le bateau. Peu après, la marine britannique a fait son apparition. Profitant du chaos, j'ai tenté ma chance et tranché le doigt du capitaine par surprise. Mais à peine ai-je eu le temps de mettre l'anneau qu'une salve de boulets s'est abattue sur le navire. Je perdis connaissance.

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...

Nouveaux objectifs

- découvrir qui est Anne de Breuil
- conserver précieusement ton anneau
- te forger un nom et une réputation
- déterminer si Armand et Don Lope sont des espions britanniques

Ajustements des compétences

Mordaunt perd les effets de la compétence « Curieux ». Il devient par ailleurs très méfiant (y compris envers Armand et Don Lope) et perd sa candeur et sa naïveté naturelle. Cela doit clairement transparaître dans le roleplay.

Combat : 5 sans arme, 9 avec une dague, 14 avec une rapière (sans l'anneau)

Immunité

Mordaunt est immunisé aux bottes secrètes d'Armand et Don Lope.

Kinjama

Si Mordaunt veut utiliser le pouvoir de l'anneau, il doit le porter et prononcer la formule haut et fort durant un duel. Il n'a toutefois jamais eu l'occasion d'utiliser l'anneau et n'en connaît pas les effets.