

*Theus créa le monde et nous laissa le soin d'en faire la découverte. Croyez-vous que les proclamations d'une poignée de fanatiques brandissant des torches changeront quelque chose ?*

*Goskelen Leman*

*Faut-il que les hommes soient bêtes de fabriquer des machines pour se tuer... comme si on ne claquait pas assez vite tout seul.*

*Aphonse Allais*

*Mais le vice n'a point pour mère la science, Et la vertu n'est pas fille de l'ignorance.*

*Aphonse Allais*

*Nous sommes tous les deux voisins du ciel, Madame, Puisque vous êtes belle, et puisque je suis vieux.*

*Victor Hugo*

## ORIGINES : "Où il convient de rendre à César..."

Ce scénario pour Warhammer première édition est originellement paru dans le supplément *Repose sans Paix*. Je l'ai *fortement* remanié et ajouté beaucoup d'éléments afin que ce pitch devienne un véritable scénario adapté à l'univers de *Seventh Sea*. Il suit idéalement *Meurtre au château Von Riebendorf*.

## Notes liminaires

Cette aventure se passe dans la ville de Insel. Son aboutissement pourrait faire des héros des "criminels" recherchés et leur créer des ennuis avec les Chiens des Marais, la garde de fer de la Pösen ; le MJ devrait donc la lire soigneusement avant de la faire jouer !

Cette aventure convient à un groupe de héros d'on au moins un ou deux ont des connaissances des milieux criminels. Il convient également qu'ils aient autant de cervelle que de muscles...

## Préambule

Six groupes différents en veulent à Hellenbrecht Frielinghaus :

- l'inquisition qui compte bien réussir un enlèvement de ce scientifique un peu trop prolifique afin de le faire passer en procès à la Cité du Vaticine, d'ailleurs, il s'agit d'une ancienne connaissance des héros, le chevalier inquisiteur Adalberto Lozada ;

- un concurrent du nom de Frédéric Bellocq, un fieffé montagnois, essaie par tous les moyens de récupérer les secrets de ses inventions les plus guerrières ;

- des racketteurs tentent de lui extorquer de l'argent. En réalité, il s'agit même de membres de la Garde de la Cité, des Chiens des Marais, dirigés par le capitaine Folkhard Höhne ;

- son ex-femme, Svanhilda, qui a engagé une bande de malfrats afin qu'ils détruisent ses inventions et ses recherches afin qu'il revienne à elle ;

- l'eisenfürst Fauner von Pösen qui va envoyer un espion vérifier si les inventions de Frielinghaus peuvent avoir un intérêt militaire ;

- enfin, Jurgen, le serviteur de Hellenbrecht Frielinghaus, a été contacté par un espion à la solde de Vincenzo di Caligari qui a appris que le scientifique utilisait un artefact syrneth pour faire fonctionner l'une de ses inventions.

## Introduction

Franz Reimer propose aux héros de venir en aide à l'un de ses amis, Hellenbrecht Frielinghaus. C'est un inventeur de génie qui recherchent des gens qui pourraient le protéger pendant quelques temps contre les sbires de l'Inquisition. Il vit à Insel. Il suffira alors aux héros de dire qu'ils viennent de sa part.

## Acte I : Apéritif et amuses-bouche



## Scène 1 : Bienvenue à la maison Frielinghaus

**Décors :** Insel et la maison Frielinghaus

**Protagonistes :** Hellenbrecht Frielinghaus, Jurgen, Blitz

Trois coups de bâtons et le rideau se lève sur une fin d'après-midi où les nuages s'amoncellent au dessus de leurs têtes et un orage semble se préparer. Ils approchent d'Insel la magnifique, une cité entourée d'eau à laquelle on accède par une bande de terre visible uniquement à marée basse. Les héros doivent montrer patte blanche aux gardes (les Chiens des Marais) avant de pouvoir pénétrer dans la cité.

Une fois dans la ville, les héros n'ont pas de mal à trouver la demeure de l'inventeur. Ils atteignent la maison de Hellenbrecht Frielinghaus en fin d'après-midi. Le temps est orageux, quelques gouttes de pluie frappent le sol, une odeur de poussière mouillée flotte dans l'air...

Elle est d'une taille assez imposante, à la limite de la ville et possède quelques caractères assez visibles et inhabituels. Sur le toit, une grande tige de fer s'élève vers le ciel ; une autre partie de ce toit est horizontale et on pourrait facilement se tenir dessus. Toujours sur le toit, une grande structure de bois, similaire à une tour et presque aussi grande que la tige de fer, soutient une vaste plate-forme.

Une grosse corde pend le long d'un des côtés de la double porte. Près de la corde, une pancarte indique : "Tirez s'il vous plaît." Si les héros suivent ce conseil, une série de cloches joueront un petit air, interminablement.

Soudain, un gros bang retentit derrière la porte. Un des battants est ouvert par un serviteur plutôt costaud portant un marteau. Il marmonne quelque chose sur ces "fichues cloches" et demande aux héros ce qu'ils veulent. "Mais qu'est-ce que vous croyez faire, en sonnant des cloches comme ça. ? Hmmm ? Eh bien ?"

L'attitude du serviteur changera du tout au tout si les héros mentionnent qu'ils sont envoyés par Franz Reimer. Il leur fera alors signe d'entrer en souriant.

Le serviteur se nomme Jurgen ; il est le cuisinier, assistant et maître d'hôtel du grand inventeur et génie reconnu, Hellenbrecht Frielinghaus.

Frielinghaus est sans aucun doute un génie et, malheureusement, il est aussi très inventif. Dans son atelier secret, il a inventé maintes merveilles, dont la plupart ne fonctionnent pas, mais qu'importe... Seule la présence de son fidèle assistant, Jurgen, a évité à plusieurs reprises la destruction de la maison sous l'effet de diverses explosions incontrôlées.

Hellenbrecht Frielinghaus a besoin des héros parce que qu'il veut faire protéger des objets de valeur, d'une très grande valeur (pour les parties intéressées). Les objets en question sont lui-même et son assistant, Jurgen. Même s'il est légèrement paranoïaque, Frielinghaus a vraiment besoin d'être protégé d'une bande de brutes qui veulent le racketter. La semaine passée, des hommes masqués ont sonné à sa porte et ont tenté de lui extorquer de l'argent. Frielinghaus veut que les héros résolvent son problème.

Jurgen introduit les héros dans la maison, qui est très bien entretenue, mais ne trouve pas l'inventeur. Il marmonne dans sa barbe : "ce vieux fou doit encore être en bas, j'en mettrais ma main au feu...". A ce moment là, un vieux chien au ventre bien dodu et à l'œil vitreux fait son apparition et vient se frotter aux héros (en particulier si l'un d'entre eux a de la nourriture). "Je vous présente Blitz, le chien de garde de la maison...". Une fois ces présentations faites, il emmène les héros dans une remise derrière la maison. A l'intérieur, quelques marches font accéder à l'entrée de l'atelier secret de Hellenbrecht Frielinghaus...

Dans l'atelier, au contraire de la maison, c'est la pagaille. Des composés chimiques bouillonnent dans des cornues étranges et des bouteilles et circulent dans des tubes de verre tortueux. Des mécanismes bizarres encombrant le sol, à des stades divers de réalisation - ou auraient-ils été partiellement démontés ? Des éléments d'armes à feu sont éparpillés un peu partout, avec de petits amoncellements de poudre. C'est à la fois un atelier, un laboratoire, une forge, un repaire d'alchimiste et une usine de parfum rassemblés dans un lieu réduit. Au centre de la confusion, un grand objet est recouvert d'un drap. A l'entrée des héros, un homme émerge de ce drap. Ses cheveux roux sont en bataille, ses yeux immenses, injectés de sang, lui donnent l'air d'un maniaque. Voici Hellenbrecht Kugelschreiber.

En voyant les héros, Hellenbrecht se tourne vers Jurgen et dit à ses visiteurs : "Ainzi, Franz fous a envoyés. BIEN ! FANTASTIQUE ! MERFEILLEUX !"

Lorsque Jurgen l'a un peu calmé, Hellenbrecht poursuit : "Ach bien, mes bons amis, foutez-fous travailler pour moi ou pas ?"

Jurgen ayant précédemment informé les héros des détails du travail, ils devraient pouvoir lui répondre "Oui". Dès qu'ils auront donné leur accord, Frielinghaus les appréciera instantanément. Son visage s'éclaire d'un très large sourire et il s'adresse à Jurgen : "Ach, che fous l'affais bien dit !" et il offre aux héros 25 marks chacun, payables une fois le travail effectué ainsi que son éternel reconnaissance, "lorzque fous m'aurez débarrassé de zes trouble-fête..." Frielinghaus ne veut pas que ses meubles soient endommagés et il insiste donc pour que les héros ne se battent pas à l'intérieur. En dehors de cette "petite" restriction, ils ont toute latitude pour s'occuper de ce problème.

Quand les détails sont réglés, alors que les héros s'appêtent à gagner leurs chambres pour s'organiser, Frielinghaus dit : "Eh bien foyons. Maintenant que fous êtes à mon zerfice, dites-moi ce que fous penzez de za !"

Avec un grand geste, l'inventeur retire le drap du gros objet au centre de l'atelier. Il découvre sa dernière invention : un



submersible ! Il est gros et rond, construit en cuivre, en bronze et en fer. Son aspect est terriblement inspiré des poissons. De chaque côté, des pagaies remplacent les nageoires et l'emplacement des yeux est occupé par deux hublots vitrés.

Le génie distrait n'a cependant pas réalisé que son "bateau sous-marin", comme il l'appelle, est trop gros pour passer la porte ou l'escalier...

## Scène 2 : Ce soir... Fricassée

**Décors :** Insel et la maison Frielinghaus

**Protagonistes :** Hellenbrecht Frielinghaus, Jurgen, l'espion de Fauner von Pösen

Après un dîner tardif mais excellent, concocté par Jurgen, les héros sont conduits à leurs chambres. A l'extérieur, l'orage qui menaçait a maintenant éclaté. A cause de lui, Frielinghaus ne va pas se coucher ; l'inventeur va rester debout et "Ach. Expérience avec les éléments, fous foyez." Frielinghaus et Jurgen seront très heureux si les héros préfèrent assurer une garde pendant la nuit, même s'ils pensent (et ils le diront) que ce n'est pas nécessaire.

Les héros se retirent dans leurs chambres et l'inventeur se rend dans son bureau afin de mettre en place ses expériences ; de façon générale, cela concerne la maîtrise et le stockage des éclairs, ce qui explique le conducteur sur le toit. Mais quelque chose d'autre se prépare ce soir. Après tout, peut-être que, malgré tout son travail méticuleux, ses plans vont mal tourner...

Un espion de l'eisenfürst Fauner von Pösen a été chargé de découvrir si l'inventeur travaille actuellement sur des innovations ayant une valeur militaire. Minuit est passé depuis longtemps lorsque les héros sont alertés par de l'animation provenant du rez-de-chaussée. Entre les roulements de tonnerre et les fouettements de la pluie, on peut entendre des cris et des fracas.

Lorsque les héros atteignent le bas de l'escalier, une silhouette sombre se rue vers eux et grimpe les marches. Frielinghaus apparaît à la porte de son bureau et crie : "Arrêtez cet homme !" Et la chasse commence !

L'espion, va tenter de s'échapper à n'importe quel prix. Il ne s'attendait pas à ce que l'inventeur soit debout et il n'a rien trouvé d'intéressant pour ses employeurs. Ne trouvant aucune sortie au premier étage, il grimpera par l'échelle sur le toit. La pluie est abondante et accompagnée de roulements de tonnerre et d'éclairs. L'orage est pratiquement à son apogée alors qu'il passe sur Insel.

L'échelle conduit à la partie plate du toit qui est mouillée, mais sur laquelle on peut se tenir en toute sécurité. Dès que le premier héros émerge par la trappe, Helmut porte une attaque, bondit sur

la partie supérieure du toit et court au-delà du conducteur d'éclair.

Cette partie du toit est pentue, mouillée et très glissante. A chaque round, quiconque s'y trouve a des chances de glisser et de tomber. La hauteur au sol est de 8 mètres.

De plus, à chaque round, il y a 15% de chances pour qu'un éclair frappe la tige conductrice et, avec la présence de l'eau, une partie de l'énergie va courir le long des tuiles jusqu'aux personnes présentes sur le toit. Le choc ne provoque pas de dommage direct mais fait tomber du toit tous ceux qui sont affectés. L'action de l'éclair a cependant un effet secondaire curieux sur ces derniers : leurs cheveux vont se dresser sur leur tête pendant quelques heures !

Même s'il triomphe des héros en combat, l'espion ne peut pas trouver d'issue sur le toit. Le destin (ou, plutôt, le MJ) devrait intervenir ; il pourrait tomber, ou être frappé par la foudre innocente. Dans ce dernier cas, quiconque touchera le corps recevra 3d10 blessures légères et sombrera dans l'inconscience pendant 1d10 minutes.

Si le corps de l'espion est fouillé (le fouilleur porte éventuellement des gants isolants), on ne trouvera pratiquement rien sur lui.

Les héros devraient être complètement mystifiés par tous ces événements, qui sont là pour ça, et pour les empêcher de sombrer dans l'ennui. Ils ne peuvent pas réaliser ou découvrir que l'homme était un espion de Pösen ; son apparition et l'effraction devraient les intriguer. D'un autre côté, ils ont été les instruments de sa mort. Et Fauner von Pösen met longtemps, longtemps, longtemps pour oublier...

Le cadavre ne peut fournir aucune réponse, non plus que Frielinghaus et les héros peuvent aller se coucher, fatigués, contrariés et mouillés.

## Scène 3 : Coup de bec

**Décors :** Insel et la maison Frielinghaus

**Protagonistes :** Hellenbrecht Frielinghaus, Jurgen, Svanhilda Frielinghaus

Le lendemain, les héros sont réveillés par une bonne odeur de lard frit et d'œufs. Si on l'interroge à ce moment sur les événements de la nuit, Frielinghaus admettra ne rien savoir sur l'homme, mais que, grâce à sa présence tardive dans son bureau, il n'a rien pu prendre qui ait de la valeur.



Frielinghaus aidera à soigner tout héros blessé pendant la nuit. Il les informera que les extorqueurs reviendront pour chercher leur argent avant une semaine.

Pendant le reste de la journée, Frielinghaus fera des démonstrations de certaines de ses inventions. Cela comprend le Plumeur d'Oie Frielingmatic, l'Extincteur de Feu Frielingmatic, le Système de Respiration Aquatique Frielingmatic, le Fourreau à Dégainé Rapide et plusieurs autres. Certaines de ces inventions sont détaillées à la fin de cette aventure car, dans certaines situations, elles peuvent se révéler utiles.

Vous êtes libre de rajouter quelques instruments Frielingmatic supplémentaires. Plus l'invention est idiote, mieux c'est. Les héros peuvent s'amuser en expérimentant les créations, ou en s'équipant de gadgets étonnants et merveilleux. Frielinghaus sera très heureux de les aider à "tezter tout ça zur le terrain".

L'exploration de l'atelier peut facilement durer toute la journée, les repas étant servis par Jurgen aux moments adéquats. Alors que l'excellent repas préparé par Jurgen touche à sa fin (velouté de petits pois à la menthe, suivi d'œufs brouillés aux foies de volailles accompagnés d'une salade de sarriette, pour le fromage de la tomme de Heilgrund et du Reblöch, en dessert, des coings farcis aux armoises et aux noisettes avec un coulis de fraises !), une très jolie jeune femme fait son apparition dans la salle à manger.

Il s'agit de Svanhilda Frielinghaus, l'ex-femme de Hellenbrecht. La première question que vont sûrement se poser les héros est : "comment une aussi jolie fille peut-elle avoir été mariée avec ce vieux fou ?" La réponse est simple : l'amour, qui frappe n'importe où... Hellenbrecht et Svanhilda vont s'isoler dans le bureau mais un héros discret pourra écouter aux portes pour entendre ce qui se dit. Svanhilda supplie Hellenbrecht de la laisser revenir, qu'elle l'a toujours aimé, qu'elle a commis une erreur en lui posant cet ultimatum, etc. Quoi qu'il en soit, Hellenbrecht semble inflexible et refuse qu'elle revienne habiter chez lui. Voilà une facette que les héros ne connaissaient pas à Hellenbrecht.

Après cette prise de bec, Svanhilda quitte la maison Hellenbrecht en pleurs... La fin de soirée sera tristounette. Les héros devraient donc regagner leur chambre rapidement.

## Scène 4 : Une mouche dans mon potage !

**Décors :** Insel et la maison Frielinghaus

**Protagonistes :** Hellenbrecht Frielinghaus, Jurgen, Frédéric Bellocq

Dans le courant de la seconde nuit, un second espion va tenter de récupérer des plans dans l'atelier de Hellenbrecht : Frédéric Bellocq, un inventeur montagnois concurrent.

Venu tout spécialement de Charousse pour essayer de voler quelques-unes des inventions de Frielinghaus, il surveille la maison depuis deux semaines. Or, la nuit précédente, il a vu les héros poursuivre l'espion de Pösen. Aussi a-t-il décidé de passer à l'action car il pense que l'atelier renferme des choses intéressantes si Frielinghaus a engagé des mercenaires...

Pour cela, il va utiliser une invention de son cru, les lunettes de vision intramurale Bellocq qui lui permette de voir à travers les cloisons, mais de manière assez floue, évitant ainsi de tomber nez à nez avec les habitants de la maison. Malheureusement pour lui, c'est Blitz, le chien de soupe qui va le rencontrer et hurler à la mort lorsqu'il le verra dans la cuisine de la maison près du garde-manger, bien sûr...

Bellocq va alors passer par la roue à aube et tenter de gagner le canal en utilisant le système de respiration Frielingmatic qu'il a volé dans la maison. Quant aux plans subtilisés..., un passage dans l'eau va bien entendu les détruire...

Nos héros vont sans doute poursuivre Bellocq. Dans ce cas, il convient tout d'abord de leur faire effectuer des jets d'Equilibre + Finesse contre un ND de 30 pour passer par la roue à aube sans encombrer (sinon, faites leur encaisser 3d10 de dommages pour les coups qu'ils vont encaisser avec les pales, puis des jets de natation avec un ND de 25 pour lutter contre l'aspiration de la roue et pouvoir s'en éloigner, n'hésitez pas à utiliser ensuite les règles de noyade).

A partir de ce moment là peut débuter une poursuite à la nage dans le canal, Bellocq voulant utiliser l'avantage de son système de respiration... Il bénéficie de quatre marqueurs d'avance.

Si les héros parviennent à capturer Bellocq, faites-en sorte qu'il se rende et qu'ils ne lui fassent pas trop de mal, vous en aurez besoin dans un scénario ultérieur. Il avouera alors n'être là que pour voler les plans de ce concurrent trop doué... Les héros devraient donc l'ignorer et le snober en le prenant pour un moins que rien, ce n'est certainement pas lui qui attendra à la vie de Frielinghaus...

## Entracte

La deux jours et les deux nuits qui suivront la tentative de vol de Bellocq seront assez calmes, laissant ainsi tout le temps à nos héros de se fracturer les os et de se bousiller la santé en testant les inventions Frielingmatic.

Vos héros vont pouvoir "s'amuser" avec les inventions du savant-fou : les ailes volantes, le système de respiration, etc. N'hésitez pas à les faire tomber dans les situations les plus ridicules. Par exemple, après avoir avalé une pilule Frielingmatic, le héros est prétendument invisible, mais seulement lui, pas ses

vêtements, aussi quand il va se rendre dans la rue et redevenir soudain visible, la situation risque d'être terriblement gênante... N'hésitez pas à multiplier les situations de ce type...

## L'Aventure en plus

### *Un peu de lutte, Jurgen*

Pour les héros qui s'en sentent capable, il est possible d'affronter Jurgen dans un petit combat de lutte. Ancien champion de Pösen (il y a quinze ans), il n'a pourtant pas perdu toutes ses qualités d'athlète et sera un adversaire redoutable...

## Acte III : Plat de... résistance

### Scène 1 : Faites bouillir la marmite...

**Décors :** Insel et la maison Frielinghaus

**Protagonistes :** Hellenbrecht Frielinghaus, Jurgen, Adalberto Lozada, deux inquisiteurs, une vingtaine de brutes de l'inquisition

C'est maintenant au tour d'Adalberto Lozada de tenter sa chance avec Hellenbrecht Frielinghaus.

Il va également tenter d'investir la maison de nuit, mais absolument pas de façon discrète. A la tête d'une vingtaine d'hommes (2 hommes de mains et 18 brutes de l'inquisition), il va forcer la porte d'entrée et essayer de capturer Frielinghaus avant de l'envoyer en Castille pour qu'il y soit jugé et brûlé pour ses hérétiques recherches.

Si les héros ont décidé de monter un tour de garde en raison des événements intervenus les jours précédents, ils verront un groupe d'une vingtaine de personnes s'approcher de la maison et tambouriner à la porte. S'ils n'ouvrent pas, ces derniers défonceront la porte en utilisant un marteau pour faire sauter la serrure. Les héros vont donc se retrouver à affronter les sbires de l'inquisition. Défoyez vos héros, ils doivent "casser" du fanatique, mais faites en sorte que cela ne soit pas trop facile non plus. Quand la situation commencera à devenir périlleuse pour lui, Lozada se repliera et en levant le poing au ciel prononcera

ces paroles : "Vous me le paierez, c'est la deuxième fois que vous vous mettez en travers de ma route ! La prochaine fois que nous nous verrons, je vous emmènerai avec cet hérétique"

### Scène 2 : Laissez mijoter...

**Décors :** Insel et la maison Frielinghaus

**Protagonistes :** Hellenbrecht Frielinghaus, Jurgen, Svanhilda Frielinghaus

Le lendemain soir, Hellenbrecht Frielinghaus s'absente car il est invité au palais de l'eisenfürst Fauner von Pösen. Les héros devraient donc se reposer plus tranquillement en attendant son retour. Toutefois (espérons que les héros ont compris la leçon et qu'ils montent maintenant la garde!), Svanhilda frappera à la porte pour voir son mari. Si les héros ne la laisse pas entrer au motif qu'il est absent pour le moment, elle forcera le passage et annoncera qu'elle l'attendra dans son bureau ! Espérons que nos héros feront preuve de tact et de diplomatie.

Qu'ils la mettent dehors ou la laisse attendre dans le bureau, elle se glissera discrètement dans l'atelier de son ex-mari afin de saboter son laboratoire et qu'il lui revienne. Les héros s'en rendront compte lorsqu'ils entendront du bruit en provenance du sous-sol. Lorsqu'ils se rendront sur place, ils verront Svanhilda en train de lancer cornues et fioles les unes sur les autres entraînant des mélanges qui pourraient rapidement devenir dangereux, voire explosif...

Ils vont donc devoir intervenir rapidement afin d'éviter que toute la maison n'explose ! Là encore tact et diplomatie vaudront mieux que coups et violence...

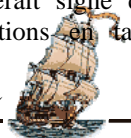
### Scène 3 : Assaisonnez à votre goût...

**Décors :** Insel et la maison Frielinghaus

**Protagonistes :** Hellenbrecht Frielinghaus, Jurgen, le capitaine Folkhard Höhne, les gardes/racketteurs

La nuit tombe sur Insel. Juste après 8 heures, la porte de la maison Frielinghaus s'ouvre en grand. Cinq hommes remplissent l'encadrement tous sont vêtus de manteau, coiffe et masque.

Deux d'entre eux portent des arbalètes chargées, les autres sont équipés de gourdins. Après être entrés dans la demeure, ils se déploieront de façon à avoir l'œil sur tous les occupants. Frielinghaus se tournera vers tout héros qui ferait signe de vouloir se battre et lui rappellera ses obligations en tant



qu'employé : "Tenez-vous tranquille ! Z'est ma maison et che ne feux pas de combat izi !"

Rapidement un sixième homme fait irruption, habillé de la même manière mais avec une épée dégainée (il aime les effets dramatiques). C'est Folkhard Höhne, le chef des extorqueurs. Il demande le règlement de ses "honoraires" à Frielinghaus et le glisse dans sa sacoche quand il lui est remis. Après un merci bien élaboré et sarcastique, il se retire avec ses hommes.

N'ayant pas eu jusque-là la possibilité de les combattre, la méthode la plus facile qu'ont les héros de s'occuper des extorqueurs est de les suivre jusqu'à leur repaire et de découvrir leurs identités. Les autorités pourront alors en être informées. Comme petit bonus supplémentaire, les héros pourraient découvrir où l'argent ainsi collecté est dissimulé.

Si les héros ne songent pas d'eux-mêmes à ce plan, le MJ peut le suggérer par l'intermédiaire de Frielinghaus. Après tout, c'est un génie et, pour l'intrigue, il est vital que les criminels soient poursuivis... "Eh bien ! Qu'avez-vous que vous attendez ? Suivez-les ! Ach ! Aurai-je engagé des imbéciles ? ! Amène-moi à boire et à manger ! Allez, vous autres, COUREZ-LEUR APRES"

Les criminels prennent l'argent (50 marks) et disparaissent dans la nuit. Ils ont encore plusieurs visites à effectuer ce soir et il pourrait être dangereux de les poursuivre. Des compétences telles que Filature, Déplacement Silencieux ou Orientation citadine seront des plus utiles.

Les bandits repéreront plus facilement les héros s'ils restent en groupe. Il serait donc préférable qu'ils se dispersent ou qu'ils maintiennent un certain intervalle entre eux. Les extorqueurs étant certains que personne n'osera les suivre, les héros bénéficient d'une augmentation de bonus.

Les bandits mettent environ une heure pour regagner leur repaire. En cours de route, ils effectuent deux arrêts : une fois dans une auberge et une autre, peu après, à la maison d'un marchand.

Finalement, à la grande surprise des héros qui les filent, les criminels arrivent à leur base d'opération. Après un dernier coup d'œil aux alentours, les six hommes ouvrent une porte et rentrent dans la caserne des Chiens des Marais de la cité ! C'est un événement qui devrait faire sérieusement réfléchir les héros : la corruption parmi les rangs des Chiens des Marais, les défenseurs de la loi.

Si les héros investissent précipitamment le petit bâtiment, un des extorqueurs, qui ont maintenant repris leur rôle de Chiens des Marais, sonnera l'alarme. Les héros devront prendre la fuite alors que les soldats commencent à s'agiter.

Dans le cas où les héros dénonceraient ces gardes de fer corrompus à leurs supérieurs - ou à tout autre garde - ils ne seront pas pris au sérieux. Faites bien comprendre que, aux yeux de la

loi de Insel, les héros ne sont que des vagabonds suspects et qu'ils risquent de se faire arrêter. Quoiqu'il en soit, si vous le pouvez, impliquez les héros dans une poursuite. Ceux qui croyaient être les chasseurs pourraient bien se transformer en gibier.

Le capitaine Folkhard Höhne fera tout son possible pour ruiner la réputation des héros, du moins à Insel. Une fois que cela se sera produit, ils pourront révéler toutes les activités criminelles qu'ils souhaitent ; aucune cour de Insel ne va croire les racontars d'un groupe aussi minable, surtout s'ils mettent en cause des gardes respectés...

La poursuite est un excellent moyen de provoquer chez les joueurs de bonnes interprétations ainsi que d'intenses réflexions, grâce à la pression que l'on connaît lorsque l'on tente de se débarrasser des ennuis ! Les héros retourneront probablement chez Frielinghaus. Ils devraient au moins l'informer de ce qu'ils ont découvert et l'avertir que les Chiens des Marais pourraient bien se retourner aussi contre lui.

La poursuite les ramenant chez Frielinghaus pourrait prendre la tournure d'une partie de cache-cache entre eux et les poursuivants, qui représentent une bonne partie de la garnison. Cela peut aussi être une poursuite directe dans laquelle les gardes, menés par le capitaine Folkhard Höhne, talonneraient les héros maintenant recherchés pour un "complément d'information".

Dans le premier cas, les de déplacement silencieux et d'orientation citadine vont s'inverser entre les gardes et les héros. Des descriptions générales de l'environnement immédiat permettront aux héros de saisir ce qui se passe et de se localiser : "Vous vous trouvez dans une ruelle étroite, les maisons sont très proches les unes des autres" etc. Ils pourront ainsi dénicher des endroits où se cacher, comme les toits, les renforcements obscurs, ou dans les canaux, les charrettes à foin, les chariots vides et autres.

Lors d'une simple poursuite, les gardes ne devraient pas capturer directement les héros, mais plutôt les effrayer et les épuiser. Après tout, rien de tel qu'une poursuite menée par une horde de gardes excités pour obtenir une bonne poussée d'adrénaline.

Les héros finiront par retourner chez Frielinghaus, ne serait-ce que pour récupérer leurs affaires, Ils pourraient aussi être obligés d'y aller parce que des Gardes qui surveillent les portes de la ville sont en état d'alerte.

## Acte III : Dessert explosif

### Scène 1 : Servez bien chaud...

**Décors :** Insel (le ciel en particulier) et la maison Frielinghaus

**Protagonistes :** Hellenbrecht Frielinghaus, Jurgen, le capitaine Folkhard Höhne, les gardes

Lorsque les héros seront retournés chez Frielinghaus et qu'ils l'auront informé de ce qui s'est produit, il deviendra très excité. Il hurlera toutes sortes de choses sur la nécessité d'une fuite rapide, mais ne fera pas grand-chose de plus que de courir dans tous les sens et de s'arracher la plupart des cheveux. La Garde arrivera peu après que les héros auront prévenu Hellenbrecht de son arrivée prochaine.

Précisément, la Garde parviendra à la maison de l'inventeur 2 tours après les héros. Des cris et des coups sur la porte commenceront à retentir.

A ce moment-là, Frielinghaus et Jurgen auront fuit par la porte arrière jusqu'à la cave. En partant, Frielinghaus se tournera vers les héros et leur criera : "Che fais m'enfuir dans mon Bateau zous-marin, Ne fous inquiétez pas, nous nous retrouverons. A l'auberche Hirsch und Eber, à Manhein" Si les héros sursautent en entendant cela, il sera temps de leur rappeler que le mur de l'atelier est aussi celui du canal et que Frielinghaus dispose d'une bonne réserve de poudre à cet endroit...

Ce bateau ne peut malheureusement accueillir que deux personnes et Frielinghaus et Jurgen sont les deux seuls à pouvoir le faire manœuvrer correctement. Les héros devront trouver une autre solution. La porte principale de la maison peut être verrouillée, mais il ne faudra que peu de temps à un Garde pour la forcer.

A ce stade, les héros ont plusieurs alternatives à considérer en dehors d'un combat perdu d'avance contre la garnison entière, bien entendu. La fuite est une possibilité des plus intéressantes. Filer par la porte arrière n'est guère réaliste car les rues sont surveillées et les Gardes tenteront d'entrer par là aussi.

Le toit propose une issue royale. Les Gardes peuvent être retardés par des portes verrouillées et d'autres barricades et cela garantit un bon départ pour toute poursuite sur le toit. Il reste un seul problème : les murs de la ville. Aucune possibilité ne permettrait aux héros de les franchir sans passer d'abord par un certain nombre de combats. Cela serait réalisable s'il s'agissait de guerriers forts et expérimentés, et un peu fous. Mais une troisième option leur permet d'éviter une bataille rangée suicidaire...

La plate-forme de la pseudo-tour abrite des machines fascinantes imaginées par Frielinghaus : des ailes volantes ! Ces créations primitives et potentiellement fatales garantissent des possibilités inhabituelles pour ceux qui seraient intéressés par le pilotage. Plusieurs appareils, de tailles différentes mais de capacités similaires, sont couverts par une bâche. Ils sont relativement simples à manier : la personne s'attache à l'aile volante (cela prend 3 rounds) et saute de la plate-forme. Il ne lui reste plus qu'à réussir à voler...

Un jet immédiat permet de déterminer si le pilote (le terme est employé dans son sens le plus vague) contrôle l'aile volante. Pour cela, il doit faire un jet de Finesse contre un ND de 25. Les héros surchargés subissent des augmentations de pénalité en fonction de leur encombrement (à la discrétion du MJ).

Si le pilote perd le contrôle de son appareil, lancez 1D10 et consultez la table suivante :

1-2	chute de 25 mètres ;
3-4	chute de 20 mètres ;
5-6	chute de 15 mètres ;
7-8	chute de 10 mètres ;
9-0	chute de 5 mètres.

Après avoir déterminé le résultat, le héros doit tenter à nouveau de contrôler son engin - en supposant qu'il ne s'est pas écrasé au sol. Les dommages en cas d'impact sont calculés comme pour une chute de la hauteur appropriée. Notez à la fin de chaque tour l'altitude à laquelle se trouve l'aile volante.

Au départ, les héros sont sur la plate-forme, à 20 m au-dessus du sol. Après avoir sauté, ils feront une chute immédiate de 5 m avant de pouvoir équilibrer leur vol (et tant qu'à faire, faites sauter le bâtiment au moment où ils s'envolent...).

Après le jet initial, le contrôle ne devrait être testé que lorsque le pilote tente de modifier son déplacement. Lorsqu'un jet de contrôle est réussi, le pilote peut choisir de monter ou de descendre de 5 m, ou de virer à gauche ou à droite.

Il est possible de tourner pour se mettre sous le vent (qui, justement, vient de la direction du plus proche pan du mur de la cité) ; grâce à cela, l'aile volante aura plus tendance à monter de 5 m qu'à descendre, mais, à la fin du tour, elle risque de s'arrêter et de s'écraser au sol. Refaire un jet pour éviter cette situation, avec un bonus de +10. Lorsque les héros voleront vers les murs, ils devraient être à une hauteur largement suffisante pour les franchir, Les chutes depuis une altitude élevée laissent une bonne chance pour se rétablir, car l'appareil ne descendra pas de plus de 25 m en un round.

En vol, l'aile volante se déplace de 30 m par round ; il devrait falloir environ un tour pour franchir les murs qui mesurent 25 m de hauteur.

Un MJ légèrement sadique pourrait rajouter des obstacles à éviter, maisons, tours, etc., autour desquels les héros devront manœuvrer lors du survol de la ville. Au sol, les Gardes peuvent recourir à "l'artillerie" sous la forme de balles de mousquet, voire même de boulets de canon.

Une fois que les héros auront franchi les murs de la ville, les Gardes ne les poursuivront pas car ils ne seront plus dans Insel. L'atterrissage et les événements suivants peuvent former toute une nouvelle série d'aventures.



## Scène 2 : Dégustez

**Décors :** Auberge Hirsch und Eber (Cerf et Sanglier), à Manhein

**Protagonistes :** Hellenbrecht Frielinghaus, Jurgen, Svanhilda Frielinghaus, le capitaine Folkhard Höhne, les Chiens des Marais, Adalberto Lozada, des inquisiteurs, Alfredo di Caligari, spadassins de la famille Caligari, Heinrich Frielinghaus

Le voyage jusqu'à Manhein (distante de seulement cinq kilomètres de Insel), quoique rapide devrait se dérouler de façon assez calme. Il y aura assez d'animations dans l'auberge elle-même sans devoir en rajouter pendant le trajet. Mais si le cœur vous en dit...

Vous trouverez le plan de l'auberge Hirsch und Eber dans la Gazette.

L'auberge est au bord du canal, le sous-marin de Hellenbrecht est amarré au ponton. Une quinzaine de chevaux attachés et sellés attendent dans l'écurie. Lorsqu'ils rentrent à l'intérieur de celle-ci, les héros sont accueillis par Heinrich Frielinghaus, le propriétaire et frère d'Hellenbrecht. Dans l'auberge, il y a également sept vodaccis aux mines patibulaires, habillés de cuir noir et portant des rapières aux côtés ainsi que quelques autres clients et voyageurs.

Hellenbrecht Frielinghaus s'écrie alors : "mes amis! Fous êtes s'en vie ! Magnifique ! Prenez un ferre ! Heinrich, une bouteille de schnaps, bitte !"

A ce moment là , un nouveau protagoniste fait son apparition, Svanhilda, le visage blanc, les yeux cernés s'approche de Hellenbrecht en criant : "Pauvre fou! Je t'ai cru mort ! Pourquoi m'as-tu laissée ? Je t'aime, ne me rejette pas..."

Frielinghaus lui répond alors : "Moi aussi, che t'aime, mais la fie à mes côtés est trop danchereuse ! Che ne veux pas que tu risque la tienne en restant afec moi !"

Les deux amoureux s'embrassent alors sous les applaudissements de Jurgen et Heinrich (et peut-être les héros...). Ils décident alors de monter se réconcilier dans l'une des chambres de l'étage (sans commentaires)...

Quelques temps après (moins d'une heure), le capitaine Folkhard Höhne et une dizaine de ses hommes font leur entrée dans l'auberge. Nos héros ont donc intérêt à se faire discret...

Après encore une demi-heure, c'est au tour de Lozada et d'une douzaine de ses chevaliers-inquisiteurs de faire leur apparition...

Ça se complique, ça se complique...

Une fois que tout ce petit monde sera bien tassé dans l'auberge, Hellenbrecht sortira sur le balcon supérieur, un drap autour des reins en hurlant : "qui est le salopard qui a volé le Blitzherz ?"

Bien entendu, les inquisiteurs et les chiens des marais reconnaissent alors Hellenbrecht et se précipitent dans les escaliers pour l'attraper. Nos héros devraient alors s'interposer pour le protéger. Une nouvelle fuite s'impose...

Mais très rapidement, les chiens des marais et les inquisiteurs commencent à s'embrocher entre eux en criant chacun de leur côté : "il est à nous !". Effectuez alors un jet de Qui-vive ND 25 pour les héros afin qu'ils se rendent compte que Jurgen s'est approché de l'un des vodaccis et semble lui remettre quelque chose... Ils devraient très rapidement comprendre que c'est lui qui a volé le "Blitzherz". S'ils se manifestent, Jurgen décide alors de s'enfuir avec eux.

Les vodaccis quittent alors l'auberge. Nos héros, accompagnés de Hellenbrecht qui a enfilé rapidement une culotte et son épouse en corset, vont donc poursuivre les hommes de Caligari. Eux-mêmes poursuivis par les chiens des marais et les inquisiteurs qui s'entretenant pendant la poursuite !

Faites de cette poursuite à cheval un événement brouillon où tout le monde frappe tout le monde sans trop savoir pourquoi ni comment, essayant pour les uns de récupérer le Blitzherz et pour les autres Frielinghaus...

Voici les positions de la poursuite :

- 1 Les vodaccis avec un marqueur d'avance sur Jurgen ;
- 2 Jurgen avec trois marqueurs d'avance sur les héros ;
- 3 les héros avec deux marqueurs d'avance sur Hellenbrecht et Svanhilda ;
- 4 Hellenbrecht et Svanhilda avec trois marqueurs d'avance sur Lozada et ses hommes ;
- 5 Les inquisiteurs avec deux marqueurs d'avance sur les chiens des marais du capitaine Folkhard Höhne...

Improvissez pour en faire une scène mémorable...

## Scène 3 : Digérez calmement...

**Décors :** le port d'Insel

**Protagonistes :** Hellenbrecht Frielinghaus, Svanhilda Frielinghaus, Fauner von Pösen, des chiens des marais

Après tout ces événements, nos héros vont regagner le port d'Insel où ils vont pouvoir faire embarquer Hellenbrecht sur un navire à destination de Kirk. Alors que tout le monde se fait ses adieux, une cinquantaine de chiens des marais menés par une femme en armure de dracheneisen se rapproche. "Ça ne va pas recommencer !" devrait être la pensée des héros...



Mais face à un tel nombre d'adversaires, nos héros vont rapidement se rendre compte qu'ils ne peuvent combattre ou fuir...

Le commandant ôte alors son heaume et révèle le visage d'une belle femme blonde au visage dur : "Fauner-Konrad von Pösen, guten tag !".

"Monsieur Frielinghaus, pourriez-vous me remettre les plans de votre sous-marin, s'il vous plaît ? Il s'agit d'une question de sécurité nationale. Ensuite, nous vous laisserons partir."

Voulant tout d'abord refuser, Hellenbrecht regarde son épouse, soupire et tire les plans de son sac avant de les remettre à la militaire contraint et forcé...

"Vous pouvez maintenant embarqué... Quant à vous, messieurs (en s'adressant aux héros), je vous demanderai de quitter cette ville immédiatement. Je sais que vous avez mis au jour une partie corrompue de mes soldats, mais ils auraient tout de même pût me servir sur un champ de bataille... Au plaisir de ne vous revoir..."

## Conclusion : Pousse-café

Voilà nos héros obligés de fuir précipitamment Insel, la grosse ville la plus proche étant Stein, pourquoi ne pas s'y rendre ? C'est là que débutera leur aventure suivante : *Trois drôles de dames*. Vous êtes libre d'agrémenter le voyage comme vous le souhaitez, une nouvelle embuscade de Lozada, un Jurgen penaud qui les approche en leur expliquant les raisons de sa trahison et en leur demandant d'intervenir auprès de son maître pour lui permettre un retour en odeur de sainteté, etc.

Si l'aventure est jouée en gros telle qu'elle est présentée ici, les héros finiront probablement en *persona non grata* à Insel, mais on ne les recherchera pas activement pour autant. Mais s'ils ont été un peu trop loin, ils pourraient bien être recherchés plus activement, certains chasseurs de primes pourraient bien se lancer

à leurs trousses. Quelle belle source d'aventures rapides... D'un autre côté, si vous voulez obtenir une conclusion plus satisfaisante, il est toujours possible de changer des détails de l'histoire.

Frielinghaus devrait survivre à cette épopée. C'est un individu intéressant qui pourrait bien intervenir dans d'autres aventures. Trouver des matériaux et des ingrédients étranges pour ses expériences, espionner les secrets des autres inventeurs, voici quelques exemples de ses possibilités.

## Récompenses

### Points d'expérience

- 1 point pour découvrir que les racketteurs sont en fait la garde de la ville ;
- 2 point pour les différents affrontements avec toutes les factions ;
- 1 point pour les différents poursuites.

### Points de réputation

- Théah : 2 points ;
- Eisen : 4 points ;
- Vodacce : 1 point ;
- Noblesse : - 2 points ;
- Collège Invisible : 5 points ;
- Inquisition : - 5 points.

### Autres récompenses

- Fauner von Pösen peut être inscrite sur la fiche d'intrigues des héros avec un mépris à 2 ! Chouette !

## Fin



# Le Générique

## Les rôles principaux

### Conte Alfredo di Caligari

#### *Vilain, Billet de Caligari*

#### *Description*

La famille Caligari est menée par son patriarche, Vincenzo. Rendu à moitié fou par son aspiration à l'immortalité, Vincenzo a dépêché des agents de son clan aux quatre coins du globe à la recherche d'artefacts symeths qui exauceront son souhait. Certains, comme son fils Lucas, suivent ses ordres à contrecœur. D'autres, comme son petit-neveu Alfredo, s'y tiennent de tout leur cœur.

Alfredo réalisa très tôt que le véritable pouvoir de sa famille ne résidait pas dans le négoce. Certes, elle faisait de grands bénéfices en vendant des artefacts symeths et générait les revenus qui solidifiaient la puissance des Caligari. Mais elle ne regardait pas plus loin que ses résultats, ne voyait jamais le besoin qui appelait ses ventes et investissements. Car malgré tout l'argent qu'elle accumulait, elle restait une famille de pantins. Par contre, le grand-oncle Vincenzo lui n'était pas aveugle. Les symeths détenaient le secret de la déification. L'argent n'était que secondaire. Alfredo savait de quel côté de l'équation il lui faudrait être le moment venu.

Depuis lors, il sert fidèlement Vincenzo au titre d'assassin, duelliste et chasseur d'hommes. Il retrouve les artefacts que cherche son oncle et convainc leurs propriétaires de les lui remettre. Les récalcitrants finissent dans leur propre sang. L'unique fois où il ne sut revenir avec son trophée, il fut la victime d'une agression verbale si violente qu'il ne put en dormir pendant une semaine. Vincenzo s'en prit à lui tel un possédé, faisant preuve d'une force et d'une énergie effrayantes pour un homme de son âge. L'incident l'épouvanta à ce point qu'il travaille toujours plus dur pour parvenir aux fins de Vincenzo. Il est dans ce sens véritablement intrépide car mieux vaut affronter n'importe quel danger plutôt que d'encourir une nouvelle fois le courroux du patriarche.

Aujourd'hui, le vieillard le considère comme l'un de ses plus utiles pions et l'emploie pour accomplir ses missions les plus abjectes. Alfredo a tué plus de vingt personnes sur ordre de son oncle et a vu des choses plus horribles qu'un homme ne peut supporter. Jamais il n'en parle et Vincenzo a désormais confiance en la discrétion de son neveu. Ce mélange de tendres encouragements et de terreur paralysante a fait de l'enfant un psychotique. Ses objectifs restent les mêmes, mais toute chaleur et compassion qui auraient pu les tempérer ont depuis longtemps disparu.

En secret, il se réjouit de la frustration que ressent le reste de la famille à l'encontre du tenace chef et souhaite que Vincenzo devienne immortel pour que s'accroisse ce mal à l'aise. Il pense que s'il est suffisamment loyal, son grand-oncle partagera avec lui son secret de la vie éternelle. Cette certitude fait de lui un homme impitoyable, cruel et totalement insensible. Alfredo est un jeune homme mais ne le restera pas éternellement. Plus il travaillera dur et plus il aura de chances d'être récompensé du don d'immortalité.

Alfredo est grand, bien bâti et se pavane à souhait. Ses cheveux bruns lui tombent sur les épaules et ses yeux sombres brûlent constamment de colère. Il a trop peur de son grand-oncle pour lui désobéir et applique à la lettre les ordres de Vincenzo. Même s'il dispose d'une moralité de requin, il a une noble éducation et fait toujours preuve de bonnes manières. Il porte deux schiavones passées à la ceinture et est aussi compétent d'une main que de l'autre. Il trouve la vue du sang apaisante et préfère tuer ses victimes au corps à corps que de les abattre à distance. A l'instar de la majorité des nobles vodaccis, il est très fort pour dissimuler des preuves.

#### *Caractéristiques*

Gaillardise : 2      Finesse : 4      Esprit : 2  
Détermination : 3      Panache : 3      Réputation : -39

#### *Background*

**Arcane** : Cruel

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Accent insulaire ; Ambidextre ; Appartenance – Billet du seigneur ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Expression inquiétante : Angoissant ; Noble : Conte ; Polyglotte : Castillian (L/E), Montagninois, Théan (L/E), Vodacci (L/E).

#### *Acquis & connaissances*

**Ecole d'escrime ; Ambrogia (Compagnon)** : Coup de pommeau (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Feinte (Escrime) 4, Riposte (Escrime) 4, Voir le style 4.

**Métiers** :

- ♦ **Assassin** : Attaque (Couteau) 2, Attaque (Escrime) 5, Comportementalisme 2, Déguisement 2, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 2, Escalade 2 (ND : 20), Filature 2, Guet-apens 3, Observation 4, Parade (Couteau) 2 (ND : 20), Parade (Escrime) 3 (ND : ), Piéger 2, Poison 3, Qui-vive 3.
- ♦ **Courtisan** : Cancanier 2, Danse 2, Eloquence 2, Etiquette 4, Héraldique 2, Intrigant 3, Jouer 1, Lire sur les lèvres 3,



Mémoire 2, Mode 3, Observation 4, Politique 2, Sincérité 2, Trait d'esprit 1.

- ◆ *Eclaireur* : Déplacement silencieux 3, Equitation 2 (ND : 20), Escalade 2 (ND : 20), Guet-apens 3, Observation 4, Pister 4, Qui-vive 3, Sens de l'orientation 2, Signes de piste 2, Survie (marais) 2.

#### Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : Acrobatie 3 (ND : 22), Amortir une chute 2, Course de vitesse 3 (ND : 22), Escalade 2 (ND : 20), Jeu de jambes 3 (ND : 17), Lancer 2, Nager 3 (ND : 22), Pas de côté 2, Sauter 2 (ND : 20).
- ◆ *Combat de rue* : Attaque (Combat de rue) 3, Coup à la gorge 2, Coup aux yeux 3, Lancer (Armes improvisées) 2.
- ◆ *Escrime* : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 3 (ND : 22).

## Folkhard Höhne

### *Vilain, capitaine de la garde corrompu*

#### *Description*

Folkhard Höhne est capitaine des Chiens des Marais depuis près de quinze ans. Quinze ans de guerre où il a vu la presque totalité de ses camarades de promotion finir au cimetière, à l'asile ou handicapés à vie. Aussi lorsqu'on lui proposa de prendre le commandement de la garde d'Insel, il sauta sur l'occasion en se disant qu'il aurait sûrement quelques très bonnes occasions de s'enrichir. Ainsi, après quelques temps et plusieurs arrestations de brigands et voleurs de tous poils, il se rendit compte que si lui-même et quelques hommes triés sur le volet extorquaient des fonds pour leur "protection", personne ne pourrait se mettre en travers de leur route. De quoi se faire une bonne petite retraite...

Folkhard Höhne est grand avec une musculature déliée. Chauve, affichant une barbichette et une moustache toujours bien taillée, ses sourcils en forme d'accent circonflexe, son regard inquisiteur et ses rides frontales intimidantes font que les personnes qui lui parlent préfèrent regarder leurs pieds que de le fixer dans les yeux. Et il aime cela...

#### *Caractéristiques*

Gaillardise : 4      Finesse : 2      Esprit : 3  
Détermination : 4      Panache : 2      Réputation : -14

#### *Background*

**Arcane** : Impitoyable

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Académie militaire ; Accent du nord ; Appartenance – les Chiens des Marais ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Charge – capitaine ; Expression inquiétante – Sombre ; Grand ; Polyglotte : Eisenor (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E).

#### *Acquis & connaissances*

**Ecole d'escrime ; Winckler (Compagnon)** : Corps à corps (Masse) 4, Désarmer (Masse) 4, Fente en avant (Masse) 4, Exploiter les faiblesses (Masse) 4, Voir le style 4.

#### Métiers :

- ◆ *Commandement* : Artillerie 1, Commander 3, Galvaniser 2, Guet-apens 4, Intimidation 3, Observation 3, Qui-vive 3, Stratégie 2, Tactique 4.
- ◆ *Garde du corps* : Attaque (Combat de rue) 3, Comportementalisme 3, Discrétion 2, Fouille 3, Guet-apens 4, Interposition 2, Intimidation 3, Observation 3, Orientation citadine (Insel) 4, Qui-vive 3.
- ◆ *Sentinelle* : Attaque (Arme d'hast) 2, Connaissance des bas-fonds 3, Contact 3, Course d'endurance 3, Course de vitesse 3 (ND : 22), Discrétion 1, Etiquette 2, Fouille 3, Interrogatoire 3, Intimidation 3, Langage des signes 3, Observation 3, Orientation citadine (Insel) 4, Qui-vive 3.
- ◆ *Soldat* : Attaque (Arme d'hast) 2, Attaque (Epée à deux mains) 2, Conduite d'attelage 1, Course d'endurance 3, Fouille 3, Jeu de jambes 3 (ND : 17), Observation 3, Premiers secours 2, Qui-vive 3.

#### Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : Acrobatie 2 (ND : 20), Course d'endurance 3, Course de vitesse 3 (ND : 22), Escalade 2 (ND : 20), Jeu de jambes 3 (ND : 17), Lancer 2, Nager 1 (ND : 17), Pas de côté 2, Roulé-boulé 1 (ND : 17), Sauter 2 (ND : 20).
- ◆ *Cavalier* : Equitation 3 (ND : 22), Soins des chevaux 1.
- ◆ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque (Combat de rue) 3, Coup à la gorge 2, Coup aux yeux 3, Coup de pied 1, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 20).
- ◆ *Masse* : Attaque (masse) 5, Parade (masse) 4 (ND : 25).
- ◆ *Mousquet* : Attaque (arme d'hast) 2, Recharger (Mousquet) 2, Tirer (Mousquet) 3.

## Fauner von Pösen

Reportez-vous aux suppléments *Guide du Maître* page 60 et *Eisen* pages 63 à 64 pour sa description et pages 114 et 115 pour ses caractéristiques.

## Frédéric Belloq

### *Scélérat, scientifique montagnois jusqu'au-boutiste*

#### *Description*

Dégarni, les cheveux blancs hirsutes, Frédéric Belloq est un scientifique un peu fou de grand talent. C'est un ingénieur brillant qui oppose à la ténacité castilliane toute l'ingéniosité des machines de siège montagnaises. En panne d'inspiration depuis



quelques temps et de passage à Insel pour une conférence à l'université, il a entendu parlé des avancées scientifiques brillantes de Hellenbrecht Frielinghaus, aussi a-t-il décidé de venir lui "emprunter" quelques idées...

## Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 2      Esprit : 4  
Détermination : 5      Panache : 1      Réputation : -45

## Background

**Arcane** : Distrain

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Accent de Dechainé ; Etincelle de génie (Bricoleur) ; Expression inquiétante (Sombre) ; Habile ; Polyglotte : Montagnois (L/E), Théan (L/E) ; Université.

## Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ◆ *Erudit* : astronomie 1, calcul 5, droit 2, héraldique 1, histoire 3, numismatique 1, occultisme 2, philosophie 1, recherches 4, sciences de la nature 5, théologie 1.
- ◆ *Ingénieur* : architecture 3, bricoleur 5, calcul 5, dessin 3, fonderie 3, rédaction 2, sciences de la nature 5.
- ◆ *Marchand* : bricoleur 5, chaudronnier 2, construction navale 3, fabricant d'armes à feu 3, forgeron 3, haubergier 2, horloger 2, imprimeur 2, marchandage 2, observation 3, serrurier 2, tonnelier 1.

**Entraînements** :

- ◆ *Athlétisme* : amortir une chute 2, course de vitesse 2 (ND : 15), escalade 2 (ND : 15), jeu de jambes 2 (ND : 10), lancer 1, nager 2 (ND : 15), roulé-boulé 2 (ND : 15), sauter 2 (ND : 15).
- ◆ *Escrime* : attaque 3, parade 3 (ND : 17).

## Chevalier inquisiteur Adalberto Lozada

Reportez-vous au scénario *Le Trésor de Michelle St-Rose* pour sa description et ses caractéristiques. Concernant ses motivations dans ce scénario, elles sont très simples, capturer et faire passer devant la cour de l'inquisition Hellenbrecht Frielinghaus ainsi que tous ceux qui se mettront en travers de sa route, en particulier les héros.

## Hellenbrecht Frielinghaus

*Héros, Inventeur joyeux*

## Description

Hellenbrecht Frielinghaus est un inventeur de génie qui a dix idées lumineuses à la minute. Malheureusement, il termine rarement ses inventions, la tête déjà tournée vers une nouvelle idée alors que ses mains travaillent sur l'actuelle. Marié à Svanhilda, il l'aime profondément mais a choisi de faire en sorte qu'elle s'éloigne de lui afin de la protéger des racketteurs et de l'inquisition. Il n'a pas envie qu'ils se servent d'elle pour l'atteindre. Jurgen est le serviteur de sa famille depuis sa toute première enfance. Aussi, c'est tout naturellement qu'à la mort de ses parents, il le prit à son service. Depuis, il n'a jamais eu à s'en plaindre et lui a appris pas mal de choses.

De taille moyenne, rouquin, avec une barbe et des cheveux fous, Hellenbrecht n'a pas vraiment le type du savant fou. En effet, très musclé, velu et le nez cassé plusieurs fois (en raison de chutes depuis ses ailes volantes), Hellenbrecht ressemble plus à un forgeron qu'à un érudit. Ajoutez un rire tonitruant et une joie de vivre communicative et vous aurez compris pourquoi tout ceux qui l'approche l'apprécient très rapidement.

## Caractéristiques

Gaillardise : 4      Finesse : 2      Esprit : 5  
Détermination : 3      Panache : 2      Réputation : 23

## Background

**Arcane** : Inspiré

**Epées de Damoclès** : Recherché (Inquisition) (3 PP), Romance (Svanhilda Frielinghaus) (2 PP)

**Avantages** : Accent du nord ; Appartenance – Le Collège Invisible ; Brillant ; Habile ; Polyglotte : Castillien (L/E), Eisenor (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E) ; Rythme de sommeil singulier ; Serviteur : Jurgen.

## Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ◆ *Apothicaire* : Connaissance des herbes 2, Diagnostic 2, Fabrication de médicaments 4, Poison 3, Premiers secours 3.
- ◆ *Artificier* : Calcul 4, Forgeron 5, Mèches 3, Poison 3, Sciences de la nature 4, Tonnelier 3.
- ◆ *Erudit* : Astronomie 2, Calcul 4, Histoire 1, Philosophie 1, Recherches 5, Sciences de la nature 4.
- ◆ *Ingénieur* : Architecture 3, Bricoleur 5, Calcul 4, Dessin 3, Fonderie 4, Rédaction 2, Sciences de la nature 4.
- ◆ *Marchand* : Bouilleur de cru 1, Bricoleur 5, Chaudronnier 2, Construction navale 3, Ebéniste 1, Fabricant d'Armes à feu 3, Forgeron 5, Haubergier 2, Horloger 3, Imprimeur 2, Observation 3, Poudrier 2, Serrurier 1, Souffleur de verre 3, Tonnelier 3.



## Entraînements :

- ◆ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque (Combat de rue) 3, Coup à la gorge 1, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 20).
- ◆ *Lutte* : Casser un membre 3, Coup de tête 2, Etreinte 3, Prise 3, Se dégager 2.
- ◆ *Pistolet* : Tirer (Pistolet) 3.

## Les seconds rôles

### Heinrich Frielinghaus

#### Description

Heinrich est le grand frère de Hellenbrecht. Après la mort de leur parent dans une tentative de vol à mains armées de l'auberge familial, Heinrich a repris celle-ci et s'est occupé de financer les dernières études de son frère. Simple, les pieds sur terre, il est l'exact opposé de son excentrique de frère.

A l'inverse, physiquement ils se ressemblent énormément. Musclé, fort, Heinrich a les cheveux bruns et porte une moustache noire touffue. Les joues toujours mal rasées, il adore son frère et fera tout son possible pour que ce dernier termine cette aventure en vie.

#### Caractéristiques

Gaillardise : 4      Finesse : 2      Esprit : 2  
Détermination : 3      Panache : 1      Réputation : 07

#### Background

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Accent du nord ; Appartenance – Guilde des Aubergistes ; Polyglotte : Eisenor, Montagninois, Ussuran, Vendelar.

#### Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ◆ *Etudiant* : Calcul 3, Contact 2, Débrouillardise 2, Héraldique 1, Jouer 3, Numismatique 2, Orientation citadine (Insel) 1.
- ◆ *Marchand* : Aubergiste 3, Boulanger 1, Brasseur 2, Bricoleur 1, Cuisinier 3, Evaluation 2, Facteur d'arcs 1, Marchandage 3, Observation 2, Sens des affaires 2.

**Entraînements** :

- ◆ *Arbalète* : Facteur d'arcs 1, Recharger (Arbalète) 2, Tirer (Arbalète) 3.

- ◆ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 2, Coup aux yeux 2, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 12).
- ◆ *Matraque* : Assommer 3, Attaque (Matraque) 1.

### Jurgen

#### Description

Jurgen est au service de la famille Frielinghaus depuis près de trente ans. Il était à la fois serveur et garde d'enfants à l'auberge Hirsch und Eber. Seulement, avec le temps, il eut de plus en plus l'envie d'ouvrir sa propre affaire. Aussi, lorsque des vodaccis l'approchèrent afin qu'il leur ouvre nuitamment les portes de l'auberge pendant que tout le monde dormait contre un tiers des bénéfices, il accepta à la condition que personne ne meurt. Bien entendu, les vodaccis acceptèrent, mais, au moment du braquage, ils commencèrent à égorger tous les clients dans leur sommeil (plus pratique !). Face à un tel massacre, Jurgen, qui malgré sa trahison, aimait la famille Frielinghaus prit les deux garçons de la famille sous le bras et quitta l'auberge en massacrant un ou deux vodaccis au passage. Depuis, il est rongé par le remord et est prêt à mettre sa vie en jeu pour protéger son maître.

Seulement voilà, il y a quelques mois, un vodacci du nom d'Alfredo di Caligari l'approcha et lui demanda de récupérer un artefact syrneth que son maître avait acheté un prix énorme. Bien entendu, le premier réflexe de Jurgen fut de refuser. Seulement voilà, Alfredo le menaça alors de tout raconter sur le massacre de l'auberge Hirsch und Eber vingt ans plus tôt... Piégé, Jurgen accepta leur demande et se mit alors en devoir d'essayer de récupérer l'objet. La seule véritable occasion sera pendant la fuite.

Très grand, musclé malgré un embonpoint qui commence à se faire fortement voir, Jurgen est une force de la nature. Lutteur professionnel dans son jeune temps, il a appris certains de ses trucs aux deux fils Frielinghaus. Des cheveux blancs, un regard que l'on dirait hanté par d'anciens souvenirs, une taciturnité exacerbée et une impression de puissance digne d'un bœuf font que sa présence rend mal à l'aise la plupart des gens en dehors de la famille Frielinghaus.

#### Caractéristiques

Gaillardise : 6      Finesse : 2      Esprit : 2  
Détermination : 4      Panache : 2      Réputation : -8

#### Background

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : serment (protéger la famille Frielinghaus) (2 PP) ; traître (envers la famille Frielinghaus) (2 PP)

**Avantages** : Accent du nord ; Dur à cuire ; Grand ; Polyglotte : Eisenor ; Résistance à la douleur ; Trait légendaire – Gaillardise.



## Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Rees (Compagnon) :** Corps à corps (Lutte) 4, Désarmer (Mains nues) 4, Exploiter les faiblesses (Lutte) 4, Rompre le combat 4, Voir le style 4.

### Métiers :

- ♦ *Domestique* : Conduite d'attelage 2, Discrétion 2, Etiquette 1, Majordome 3, Marchandage 2, Mode 1, Observation 2, Sincérité 2, Tâches domestiques 3, Valet 4.
- ♦ *Garde du corps* : Attaque (Combat de rue) 4, Comportementalisme 2, Discrétion 2, Dissimulation 1, Fouille 2, Guet-apens 2, Interposition 4, Intimidation 5, Observation 2, Orientation citadine (Insel) 2, Qui-vive 2.

### Entraînements :

- ♦ *Athlétisme* : Course d'endurance 3, Course de vitesse 3 (ND : 22), Escalade 3 (ND : 22), Jeu de jambes 5 (ND : 22), Lancer 2, Pas de côté 3, Roulé-boulé 4 (ND : 25), Sauter 2 (ND : 20), Soulever 4.
- ♦ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 1, Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 3, Coup aux yeux 2, Coup de pied 2, Lancer (Armes improvisées) 1, Parade (Armes improvisées) 1 (ND : 17).
- ♦ *Lutte* : Casser un membre 4, Coup de tête 4, Etreinte 5, Prise 5, Se dégager 4.

## Svanhilda Frielinghaus

### Description

Svanhilda est une très belle jeune femme blonde à forte poitrine. Plus belle qu'intelligente, elle aime profondément Hellenbrcht et ne comprends pas pourquoi ce dernier l'a repoussée. Aussi est-elle prête à tout pour le reconquérir, y compris détruire son atelier !

### Caractéristiques

Gaillardise : 1      Finesse : 2      Esprit : 1  
Détermination : 3      Panache : 2      Réputation : 04

### Background

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : Romance (Hellenbrecht Frielinghaus) (2 PP)

**Avantages** : Accent du nord ; Polyglotte : Eisenor (L/E), Théan (L/E) ; Séduisante (Séduisante).

## Acquis & connaissances

### Métiers :

- ♦ *Estudiant* : Calcul 2, Contact 2, Débrouillardise 1, Héraldique 1, Jouer 1, Orientation citadine (Insel) 3, Théologie 1.

- ♦ *Marchand* : Cuisinier 3, Observation 2, Potier 2.

### Entraînements :

- ♦ *Cavalier* : Dressage 1, Equitation 3 (ND : 10), Soins des chevaux 2.
- ♦ *Couteau* : Attaque (Couteau) 1, Parade (Couteau) 2 (ND : 07).

## Les chevaliers-inquisiteurs

### Description

Des hommes sanguinaires aux ordres de Lozada. Ils sont prêts à tout pour rentrer dans ses bonnes grâces.

### Caractéristiques

Gaillardise : 3      Finesse : 2      Esprit : 2  
Détermination : 3      Panache : 2      Réputation : -15

### Background

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Accents castillians variés ; Appartenance – Inquisition ; Polyglotte : Castillian (L/E), Eisenor, Montagninois, Vodacci et un parmi Dur à cuire, Résistance à la douleur, Grand ou Réflexes de combat.

## Acquis & connaissances

### Métiers :

- ♦ *Chasseur de primes* : Contact 2, Course de vitesse 3 (ND : 12), Déplacement silencieux 2, Equitation 2 (ND : 10), Filature 2, Fouille 2, Guet-apens 3, Interrogatoire 3, Intimidation 3, Observation 3, Qui-vive 2.

### Entraînements :

- ♦ *Athlétisme* : Course de vitesse 3 (ND : 12), Escalade 3 (ND : 12), Jeu de jambes 4 (ND : 10), Lancer 1, Sauter 2 (ND : 10).
- ♦ *Escrime* : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 4 (ND : 15).

## Les sergents des chiens des marais

### Description

Des sergents efficaces, mais corrompus, au service du capitaine Folkhard Höhne.

### Caractéristiques

Gaillardise : 3      Finesse : 2      Esprit : 2  
Détermination : 3      Panache : 2      Réputation : -5



## Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

**Avantages :** Accent du nord ; Appartenance – Les Chiens des Marais ; Polyglotte : Eisenor ; un avantage au choix parmi Dur à cuire, Résistance à la douleur, Grand ou Réflexes de combat.

## Acquis & connaissances

Métiers :

- ◆ *Sentinelle* : Attaque (Arme d'hast) 3, Connaissance des bas-fonds 3, Contact 3, Course d'endurance 2, Course de vitesse 3 (ND : 12), Discrétion 2, Etiquette 1, Fouille 3, Interrogatoire 3, Intimidation 2, Langage des signes 2, Observation 3, Orientation citadine (Insel) 3, Qui-vive 2.

Entraînements :

- ◆ *Arme d'hast* : Attaque (Arme d'hast) 3, Parade (Arme d'hast) 2 (ND : 10), Réception de charge 2.
- ◆ *Athlétisme* : Amortir une chute 1, Course d'endurance 2, Course de vitesse 3 (ND : 12), Escalade 3 (ND : 12), Jeu de jambes 2 (ND : 05), Lancer 1, Sauter 2 (ND : 10).
- ◆ *Cavalier* : Equitation 2 (ND : 10), Soins des chevaux 1.
- ◆ *Escrime* : Attaque (Escrime) 3, Parade (Escrime) 2 (ND : 10).

## Les figurants

### Les inquisiteurs

#### Caractéristiques

Niveau de menace : 4

**Avantages :** La Castille, l'Inquisition, Incorruptibles, Sans humour.

**Armes utilisées :** rapière, mousquet

**ND pour être touché :** 25

**Compétences :** course de vitesse 1.

### Les Chiens des Marais

#### Caractéristiques

Niveau de menace : 3

**Avantages :** L'Eisen, La Garde de Fer, Mur d'acier.

**Armes utilisées :** hallebarde, rapière, mousquet

**ND pour être touché :** 20

**Compétences :** course de vitesse 1, équitation 1.

### Les spadassins de Caligari

#### Caractéristiques

Niveau de menace : 3

**Avantages :** La Vodacce, Les Billets du Seigneur, Oiseaux de nuit.

**Armes utilisées :** rapière, mousquet

**ND pour être touché :** 20

**Compétences :** course de vitesse 1, équitation 1.



# Le calendrier des Evènements

**Attention** : cette aide de jeu n'est destinée qu'au MJ.

Afin que vous puissiez suivre avec précision le développement de cette aventure, vous trouverez ci-dessous les moments importants de l'intrigue. Notez qu'à partir du moment où les héros entrent dans la partie, le déroulement des événements peut être légèrement modifié.

## 21 nonus 1656, en fin d'après-midi

Arrivée des héros à Insel.

## 21 nonus 1656, dans la nuit

Poursuite et mort de l'espion envoyé par Fauner-Konrad von Pösen.

## 22 nonus 1656, en fin d'après-midi

Svanhilda Frielinghaus vient rendre visite à son époux. Ils se querellent.

## 22 nonus 1656, dans la nuit

Découverte de l'espion Frédéric Bellocq et poursuite dans le canal.

## 25 nonus 1656

Adalberto Lozada et ses inquisiteurs tentent d'enlever Frielinghaus.

## 26 nonus 1656, en fin d'après-midi

Tentative de sabotage de l'atelier par Svanhilda Frielinghaus.

## 26 nonus 1656, à 20h00

Six racketteurs (en fait, des gardes de la cité) viennent se faire payer. Les héros les suivent et découvrent le pot aux roses, mais sont poursuivis par les gardes. Une fois chez Frielinghaus, ils sont obligés de fuir en ailes volantes, pendant que l'inventeur et Jurgen quittent la maison avec le sous-marin dans l'explosion de la maison.

## Un peu plus tard

Bagarre d'auberge mémorable et poursuite confuse mais non moins mémorable.

## 27 nonus 1656

Départ de Hellenbrecht et Svanhilda Frielinghaus pour la Vendel, et Kirk en particulier.

## Et pendant c'temps là...

Vous trouverez ici quelques-uns des événements de la Grande et de la Petite Histoire de Théah. Cela vous permettra de donner un peu de corps à l'univers qui entoure les héros avec quelques rumeurs et nouvelles hors de leur aventure.

*Le 15 nonus 1656, en Inishmore a lieu une rencontre de lutte entre Roary Finnegan et Jonas Glenfynon. C'est une rencontre au sommet qui se déroule dans une taverne de Tara. Roary Finnegan, champion incontesté de boxe, et Jonas Glenfynon, lutteur exceptionnel, se rencontre afin de déterminer lequel d'entre eux est le meilleur combattant à mains nues. Roary, ce vieux boxeur astucieux, recouvre son corps*

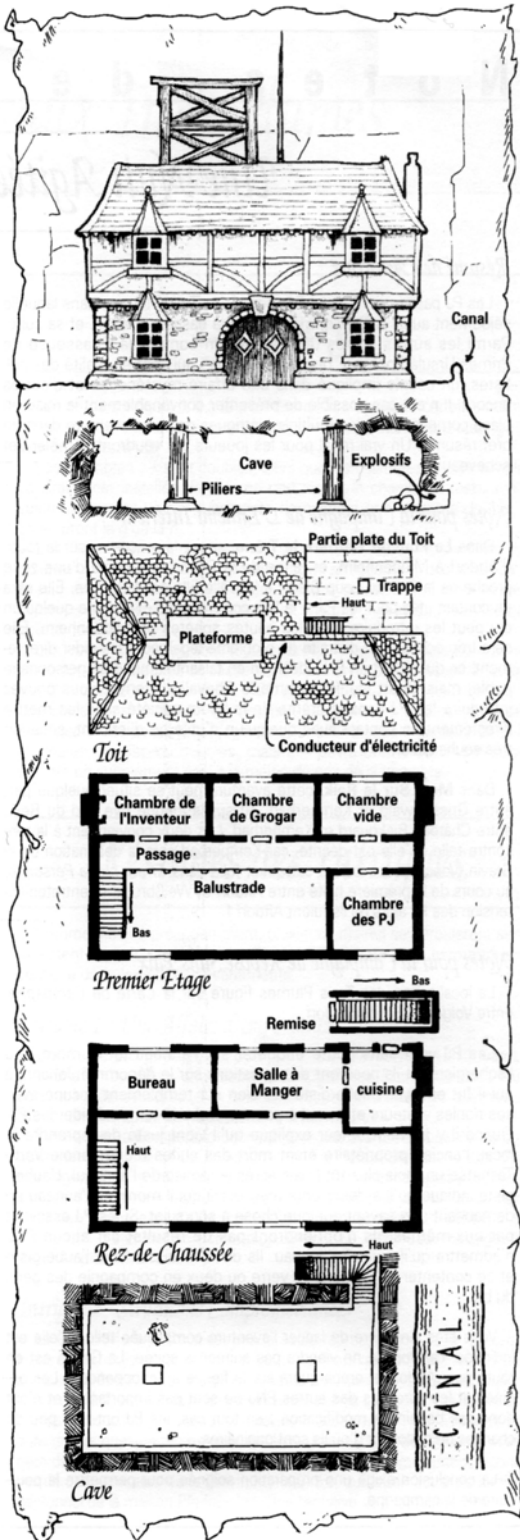
*de graisse de porc avant le match, ce qui lui permet d'échapper facilement aux prises de Jonas et de le rosser afin de l'assommer. Lorsque Jonas revint à lui, les deux hommes rigolent et boivent un verre ensemble.*

*Le 27 nonus 1656, en Ussura, Ilya Sladivgorod Nikolovich tombe amoureux de Katarina Von Fischler. Agé de sept ans, Ilya voit le portrait d'une jeune beauté eisenore qui s'appelle Katarina Von Fischler – la sœur du baron Faulk Von Fischler – et en tombe immédiatement amoureux.*

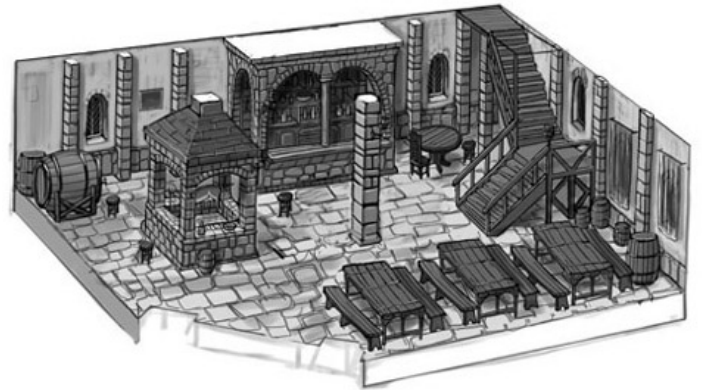
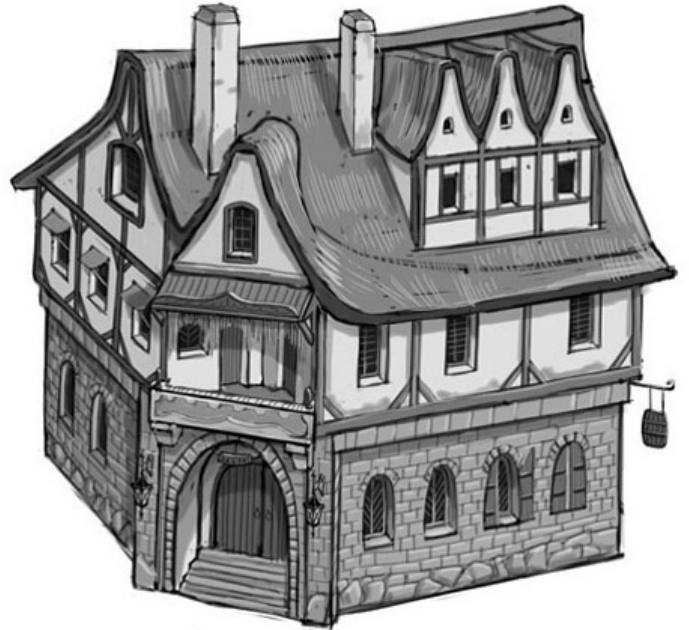


# La Gazette

## Plan de l'atelier



## Lauberge Hirsch und Eber



## Les inventions Frielingmatic

Toute invention intéressante que vous pourriez imaginer ajoutera du piment aux aventures, mais la plupart ne devraient pas marcher. Il ne faut pas oublier que tout ce qui pourrait ressembler à de la haute technologie risquerait de ruiner l'atmosphère du jeu. Évitez à tout prix des objets tels que les mitrailleuses ou les robots ; si vous devez en faire apparaître, faites alors en sorte qu'ils soient encombrants, dangereux pour l'utilisateur et qu'ils fonctionnent rarement !



## Fourreau à dégainé rapide

C'est un fourreau (pour épée standard uniquement) équipé d'un système d'éjection dans le fond. Lorsque le système fonctionne correctement (50% de chances), l'utilisateur avance de quatre phases l'un de ses dés d'action, si l'épée est dans son fourreau. Lorsque le Fourreau à Dégainé Rapide fonctionne mal, l'épée jaillit du fourreau et atterrit à 1d10 mètres de là.

## Extincteur de feu Frielingmatic

C'est un wagon à roues muni d'une clé, d'une pompe et d'un tuyau. Lorsque l'on se sert de la pompe, de l'eau traitée chimiquement, marron et malodorante, jaillit du tuyau. Elle éteindra tout feu avec lequel elle entrera en contact de la même manière que de l'eau ordinaire. La substance collera à toute personne arrosée et ajoutera une augmentation de malus à tous ses jets de Finesse. Sa portée est de 4 mètres et on ne peut se débarrasser convenablement du produit qu'au bout de 2 heures. L'extincteur mobile nécessite deux opérateurs (un pour la pompe et un pour manœuvrer le tuyau).

## Célérifère Frielingmatic

Il s'agit d'un vélo aux roues de taille différente (une grande à l'avant et une petite à l'arrière). Elle ne comporte pas de système de freinage, aussi, gare aux bosses !

## Aile volante

Les informations concernant les ailes volantes figurent dans l'Acte III, scène I de l'aventure.

## Système de respiration aquatique Frielingmatic

Un tuba primitif relié à un ballon rempli d'air qui marche très bien. Il pourrait servir à quiconque souhaite s'enfuir en nageant.

## Plumeur de poulet Frielingmatic

N'en demandez pas plus.

## Plumeur d'oie Frielingmatic

Une version plus grande du précédent.

## Bateau sous-marin

Sa description n'est pas vraiment nécessaire car les héros ne devraient pas pouvoir s'en servir, ni même en voir l'intérieur. Sachez toutefois qu'il fonctionne à l'aide d'un artefact syneth que Frielinghaus appelle le Blitzherz. C'est une boule d'énergie suspendue dans l'air entre quatre étais métallique qui se recharge via les éclairs d'un orage.

