

# Trois Drôles de Dames

*Les femmes ont raison de se rebeller contre les lois parce que nous les avons faites sans elles.*

*Michel de Montaigne*

*Les faiblesses des hommes font la force des femmes.*

*Voltaire*

*Ne regardez jamais une femme dans les yeux. C'est une offense à son mari.*

*Lord Algernon Blakely, Guide de la Vodacce*

*Les cartes, les dés et les femmes ne causent que des ennuis.*

*Proverbe de marin*

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

Les idées à l'origine de ce scénario ont été récupérées sur un forum consacré à Seventh Sea (dont je ne me souviens plus du nom, car c'était il y a pas mal de temps...) et proposées par un dénommé *Marauder*. Je l'ai seulement développé et adapté à la campagne. Je le remercie encore de ses excellentes idées.

## Notes liminaires

L'aventure est destinée à un petit groupe de personnages ayant déjà de bonnes relations avec la Ligue de Vendel. Avoir quelques membres de la Guilde des Spadassins parmi les héros seraient également intéressants. Ce scénario peut être joué très facilement à la suite de *Eurêka !* car nos héros viennent justement de fuir Insel pour Stein.

## Préambule

Au cours de l'année 1656, la famille Bernouilli a rompu ses liens avec la Guilde des Spadassins et a interdit celle-ci sur ses terres après que l'un de ses membres (Kirsten Hagelauer) est tué "lâchement" (selon la famille Bernouilli) Fausto di Bernouilli, neveu du duc Gespucci di Bernouilli et billet du seigneur de ce grand prince-marchand. La Guilde a bien entendu expulsé Kirsten, mais cela n'a pas suffi à calmer le prince marchand qui

refuse pour le moment de voir la Guilde revenir sur ses terres. A cela, il convient d'ajouter que Kirsten (*première drôle de dame*) veut se venger de la Guilde en faisant capoter le rapprochement que va tenter celle-ci via les héros. Pour cela, elle va s'entendre avec la famille Mondavi (qui, en plus, la rémunère pour ses services !) afin de les aider à placer leur bois d'œuvre alors que la famille marchande lui fournira la logistique nécessaire à sa vengeance. Ensuite, il faut ajouter que Clara di Bernouilli (*seconde drôle de dame*), qui se joindra plus tard au groupe des héros, n'est autre que la sœur cadette de Fausto et que venger la mort de son frère ne serait pas pour lui déplaire... Enfin, Julianna, alias *la volpe*, (*troisième drôle de dame*) une espionne qui travaille pour le duc Falisci, va venir mettre son grain de sel dans cette affaire déjà passablement compliquée...

## Introduction

Alors que les héros sont à Stein depuis quelques jours, profitant du charme de cette cité, ils reçoivent un message, via un porteur, les invitant à se rendre à la maison de la Guilde des Spadassins. Là, ils sont reçus par Gustav Ostingsonn, le gérant de cette antenne de la guilde. Il leur explique alors qu'ils ont été chaudement recommandés par Maître Val Mokk pour une mission de la plus haute importance pour la Ligue de Vendel. Il s'agit d'une mission diplomatique que Maître Mokk pense qu'ils sont les seuls à pouvoir réussir correctement (attention l'ego !). Bien entendu, s'ils lui viennent en aide, Maître Val Mokk n'oubliera pas ce coup de main... Il s'agit en fait de faire signer un contrat au prince de la famille Bernouilli afin que la Guilde des Spadassins puisse agir sur ses terres (elle en a récemment été chassée, et non, il ne sait pas pourquoi, sans doute la susceptibilité vodacci...). Si certains des héros sentent le coup fourré, essayez de désamorcer la situation en leur affirmant que Val Mokk est connu pour son honnêteté et sa probité...

## Acte I : Une affaire rondement menée

Trois coups de bâtons et le rideau se lève sur un ciel lourd, la neige tombe, les loups hurlent, la nuit va tomber, nos héros sont en route pour le soleil de Vodacce... Tant mieux, ils vont pouvoir quitter la froidure eisenore pour la douceur méridionale...

## Scène 1 : d'Eisen en Vodacce

**Décors :** les champs de ruine de l'Eisen

**Protagonistes :** des brigands, des déserteurs, des pillards, des victimes...

L'Eisen est ravagée par la guerre de la Croix. Les héros vont subir de multiples mauvaises rencontres pendant leur trajet. Assénez les dans l'ordre qui vous agréée mais faites en sorte que

vos héros comprennent bien que les eisenors sont allés très loin dans l'horreur et que cette guerre est sans doute l'une des pires qu'ait jamais connu Théah.

- nos héros assistent au pillage d'un village par des forces vaticines. Une dizaine de cavaliers mettent le feu aux chaumières pendant que certains de leurs camarades "s'occupent" des paysannes ou s'entraînent à lancer des couteaux sur un paysan qui leur sert de cible vivante... Sans parler du convoi d'esclaves qui se met en branle ;

- les héros croisent une petite fille qui fait la manche dans l'un des villages où ils vont passer. S'ils ont le malheur de lui donner une pièce, c'est une véritable marée de pauvres et de miséreux qui s'approchent d'eux pour tenter d'obtenir une obole. Nos héros aux grands cœurs vont donc être obligés de prendre la fuite ;

- des déserteurs protestataires (une trentaine de brutes menées par un homme de main) tentent de les dépouiller dans une comédie grossière du service des douanes sur un pont ;

- un homme supplie l'un des héros de prendre son fils à son service comme écuyer afin de le sauver de la misère. Son épouse et lui se sont entendus, il est prêt à laisser sa place dans sa couche pour la durée que souhaitera le héros si ce dernier prend son fils à son service ;

- un homme, qui a tout du bourgeois, vend sur une estrade ses semblables. Nos héros ne rêvent pas, il s'agit bien d'un marchand d'esclaves ! Or cela a été aboli depuis des siècles en Eisen ! Mais quand on s'approche et que l'on essaie de lui tirer les vers du nez, il est possible d'apprendre qu'ils remboursent ainsi la dette qu'ils ont envers lui, qu'ils ont mis leur force de travail à son service ;

- en approchant d'une petite ville, les héros voient des arbres qui semblent porter de gros fruits. En s'approchant, ils se rendent compte qu'il s'agit de têtes humaines attachées par les cheveux aux arbres, les yeux mangés par les corbeaux ; c'est une véritable horreur ;

- l'auberge dans laquelle descendent les héros proposent également de quoi réchauffer le lit en la personne de jeunes filles en fleur ou de jeunes garçons ne dépassant pas les quatorze ans ! Si les héros refusent de les prendre dans leurs lits, celles-ci se jettent aux genoux des héros en leur affirmant qu'elles feront tout ce qu'ils veulent s'ils les prennent dans leur chambre, mais qu'ils ne les repoussent pas, ce serait horrible ! En fait, l'aubergiste, si elles ne "servent" pas les enferment avec les valets qui se les "passent" pendant toute la nuit ;

- des moines sont en train de pousser vers un bûcher des familles entières sous prétexte qu'elles ne sont pas venues à l'église depuis une semaine, ce qui fait d'elles des protestataires, donc des enfants de Légion, qui doivent être purifiés par le feu ;

- nos héros aperçoivent une série de croix le long de la route au loin, en se rapprochant, ils reconnaîtront des formes humaines crucifiées sur ces dernières. S'ils tentent de les descendre de leurs piédestaux, une bande de coupe-jarrets se réclamant de défenseurs de l'église du Vaticine s'approcheront pour leur faire rendre gorge et les accrocher avec tous les autres hérétiques ;

- les héros croisent des gens qui marchent comme des zombies, habillés de hardes et le regard hagard. Ce sont des Waise, mais ils n'en ont pas encore le nom, ce sont les précurseurs. Mais si les héros en parlent pendant leur voyage, tout le monde dira en avoir croisé et il semblerait qu'ils soient de plus en plus nombreux ;

- etc. N'hésitez pas à faire appel à votre imagination pour faire de cette guerre une horreur absolument sans nom...

Enfin, les héros apprennent lors de l'une de ces rencontres qu'une tempête ahurissante à frapper les côtes orientales de Vodacce, en particulier la ville de Porto Spatia, le seul port de la province Bernouilli (en dehors de l'île Bernouilli et sa ville insulaire d'Amozare). Il se trouve donc que la plus grande partie de sa flotte est maintenant sous l'eau et que le commerce de cette famille avec l'Empire du Croissant est fortement perturbé.

## Scène 2 : vers l'île Bernouilli

**Décors :** Numa, Sant'Andra et les routes de Vodacce

**Protagonistes :** Juliana

Une fois en Vodacce, nos héros doivent gagner Sant'Andrea afin d'embarquer pour Amozare et le palazzo Bernouilli. Une fois dans ce charmant pays, la température s'adoucit, les gens sont charmants, la nourriture excellente et les vins de grande qualité. On sent la joie de vivre, au moins en apparence, surtout en comparaison avec la rigueur de l'hiver eisenor et la pauvreté de ce peuple qui doit faire face à une guerre inique. Nos héros vont passer par la cité de Numa sur leur trajet.

La ville est époustouflante plus grande qu'aucune autre en Vodacce. En s'étendant au fil des siècles, elle a développé plusieurs zones d'architecture concentriques : la partie périphérique de la capitale paraît très moderne alors que les "anneaux" intérieurs sont de plus en plus primitifs, passant de l'architecture gothique à de simples colonnes et structures numaines. Les ruines de l'ancienne Numa se dressent toujours au centre, parmi lesquelles l'extraordinaire *Hippodromos Magnificens*, un champ de course en pierre qui pouvait autrefois accueillir près de 250 000 spectateurs hurlant de joie, et dont la majesté éclipsait de nombreuses constructions modernes. Ici les impôts sont légers et la dîme est lourde ; mais au bout du compte, Numa est un endroit agréable à vivre – pour un dévot.

Dans la ville, ils vont être abordés par une magnifique ménestrel du nom de Juliana qui se dit d'origine cymbre (un peuple



correspondant à peu de chose près aux gitans de notre monde). Elle souhaite se joindre à eux, car elle doit également se rendre sur l'île Bernouilli, mais les routes de Vodacce n'étant pas très sûres, elle demande à un héros masculin susceptible de succomber à ses charmes d'accepter sa compagnie pour la suite de leur voyage.

A partir de ce moment-là, elle va les coller comme une sangsue et cherchera à recueillir toute information utile pour son prince, car il s'agit en réalité d'une espionne de grand talent à la solde de Donello di Falisci. Néanmoins, pour rendre le change et car elle n'est pas sans éprouver un début d'amitié pour les héros, elle se montrera d'une grande aide pour les héros tant que ceux-ci ne contrecarrent pas les plans de son maître. Un bon moment de roleplay en perspective.

Le reste du voyage jusqu'à Sant'Andrea se passera sans problèmes majeurs (à moins que vous n'en décidiez autrement...). Cette ville est mondialement connue pour ses travaux d'aiguille, qui remportent actuellement un franc succès en Montaigne. De plus, Sant'Andrea est l'un des ports les plus célèbres de Vodacce et une attraction populaire pour les voyageurs. Nos héros trouveront donc ici facilement un navire qui les emmènera vers les îles des princes de Vodacce. Le trajet maritime devrait être calme, faites en sorte de donner l'impression à vos héros qu'ils effectuent une croisière en eaux calmes... pêche, natation, cocktails, farniente sur le pont, etc.

Puis ils approcheront de Amozare. C'est une petite ville compacte faite de grands bâtiments et de passages voûtés parchés bien au-dessus des rues de la ville. L'eau ne coule pas seulement par les canaux qui passent par le centre de l'agglomération, mais au-dessus – propulsée au moyen de fontaines et de canalisations. L'archipel Bernouilli est peu profond, ce qui autorise des prouesses architecturales inhabituelles. De petites plaines plates affleurent à la surface des eaux comme des miettes de pain, reliées entre elles par des pièces d'architecture audacieuses ou des ponts imposants. Peu de gens peuvent aujourd'hui affirmer où finit une île et où une autre commence, bien que la distance entre deux parcelles de terre soit parfois de plus de huit cent mètres. Les constructions semblent jaillir de l'eau elle-même, ce qui crée l'illusion d'un sol sec là où il n'y en a pas. Au port, un carrosse aux armoiries de la famille Bernouilli les attendra pour les amener à travers les ponts et les passages suspendus au palazzo Bernouilli.

### Scène 3 : Palazzo Bernouilli

**Décors :** Palazzo Bernouilli

**Protagonistes :** cardinal Sergio Bilardo, Giuseppe Coradini, duca Gespucci di Bernouilli, Marchese Angelo di Vercelis, Cavaliere Pietro di Vercelis, Gallisus di Mondavi, Kirsten Hagelauer, Llorenço Benavides, Julianna

Une fois arrivé au Palazzo Bernouilli, le majordome de la famille les reçoit et leur annonce que le prince Bernouilli donne une réception ce soir et qu'ils y sont conviés. Celle-ci a lieu dans trois

heures, ce qui leur donne le temps de se changer ou de se rendre impérativement chez les meilleurs tailleurs d'Amozare pour se faire confectionner une tenue digne d'un tel événement.

C'est une soirée plutôt intime, à peine une cinquantaine d'invités. Un orchestre de chambre donne un récital alors qu'un buffet bien garni de mets typiquement vodaccis est dressé à proximité. De petits groupes se forment de-ci de-là. Le prince discute avec un cardinal (un jet de Politique ND 20 ou gratuitement pour ceux qui ont exercés un métier religieux permet de reconnaître le cardinal Sergio Bilardo) et deux autres hommes (un jet d'Esprit ND 20 pour des membres de la Guilde des Spadassins permettra de reconnaître l'un d'eux comme étant Pietro di Vercelis, le doyen de l'école Bernouilli et un jet de Politique ND 30, avec une augmentation pour les vodacce, permet à celui qui le réussit de reconnaître son père, Angelo di Vercelis, gouverneur de la province Bernouilli !). Un second groupe peut attirer l'attention de nos héros car il est plus international, un vodacci (Politique ND 30 pour reconnaître Gallisus di Mondavi), une blonde sans doute eisenore l'accompagne (Kirsten Hagelauer) et discutent avec un autre vodacci (Giuseppe Coradini) et un castillien (Llorenço Benavides).

Bien entendu, nos héros, avec le culot qui les caractérise presque irrémédiablement vont sans doute s'approcher de l'un de ces deux groupes :

- Le groupe du prince : s'ils ne disposent pas au minimum d'un titre de comte, les protagonistes de ce groupe s'arrêteront de parler lorsqu'ils approcheront et Pietro di Vercelis leur fait alors comprendre par quelques mots et un regard noir appuyé qu'ils feraient mieux d'aller voir ailleurs... S'ils sont d'un rang assez important, la discussion continue (mais un jet de comportementalisme ND 30 permet de se rendre compte qu'ils ont changé de sujet...), ils parlent et se moquent de la Ligue de Vendel et de ses dernières folies : le remplacement de la guilde des bijoutiers par celle des jennies au conseil de la Ligue, la création du fond de confiance des marins (la première assurance...), et la nomination d'Ivar Dags comme Lord-prévôt de Kirk... Il se peut que nos héros apportent leur propre regard sur ces questions (d'autant qu'ils y ont participés de près...), mais ce serait une mauvaise idée, ils ne manqueraient alors pas d'attirer l'attention de ces grands sur leur petite personne et il vaut mieux ne pas trop s'impliquer dans le *Grand Jeu*...

*NB : pour le MJ, en réalité, ils parlaient de la tempête qui a détruit les navires Bernouilli, ils soupçonnent la Ligue de Vendel d'en être responsable via un sorcier Laerdom, afin de s'approprier l'exclusivité du commerce avec l'Empire du Croissant).*

- Le groupe des commerçants : ce groupe s'observe en chiens de faïence. Ils sont tous là pour vendre leur bois d'œuvre à la famille Bernouilli. Trois factions commerciales s'opposent : Gallisus di Mondavi, accompagnée d'une belle blonde, qui semble être une courtisane d'origine eisenore, Giuseppe Coradini, un marchand indépendant qui achète son bois à de petits nobles eisenors des terres de Sieger pour un bon prix, et qu'il compte revendre avec un gros bénéfices et, enfin, Llorenço Benavides, un castillien qui, en raison d'excédents de production très importants, est prêt à



revendre son bois pour un prix relativement modique (il a besoin promptement de cash pour rembourser des créanciers forts pressants !). Ils essaient de se tirer réciproquement les vers du nez afin d'effectuer la proposition la plus avantageuse possible au prince Bernouilli, mais personne ne semble vouloir lâcher la moindre information. L'ambiance de ce groupe est lourde et pesante. Seul, Llorenço Benavides la fera un peu baisser lorsqu'il présentera quelques-unes de ses réalisations (il est passionné de maquettes maritimes et reproduit les bateaux les plus célèbres en maquettes), s'attirant les regards moqueurs de ses concurrents...

Quant à Julianna, elle passera sa soirée à passer d'un groupe à l'autre en faisant usage de ses charmes et de sa musique pour séduire à qui mieux-mieux (et en récupérant également un maximum d'informations pour le prince Donello di Falisci).

La soirée prendra fin au fumoir où tout ceux qui le désire pourront venir taquiner le tabac sous toutes ses formes (pipe, cigare, chique, prise, etc.). Le sujet de conversation de la soirée sera la récente nomination du cardinal Cristina après le décès scandaleux du cardinal Botello Noboa (il a été victime d'une crise cardiaque alors qu'il besognait une courtisane de la famille Caligari !). Les nobles vodaccis semblent plus scandalisés par la nomination d'un cardinal féminin que par les circonstances du décès de son prédécesseur (exception faite du cardinal Sergio Bilardo, cela va de soit).

Vers la fin de soirée, le marchese Angelo di Vercelis, fait savoir aux héros que son seigneur, le prince Gespucci di Bernouilli les recevra en son bureau le lendemain vers onze heures et qu'ils doivent faire antichambre à partir de dix heures trente.

## Scène 4 : Quelle soirée !

**Décors :** Palazzo Bernouilli

**Protagonistes :** cardinal Sergio Bilardo, Giuseppe Coradini, Cavaliere Pietro di Vercelis, Gallisus di Mondavi, Llorenço Benavides, Julianna, Kirsten Hagelauer (déguisée), six assassins masqués

Une fois la soirée terminée, tout le monde va se coucher. Tous les invités couchent dans la même aile du palais. Ainsi, nos héros sont-ils à proximité de la quasi-totalité des protagonistes (à l'exception des familles Bernouilli et di Vercelis).

Au cœur de la nuit, faites un jet de Qui-vive pour vos héros (ND 40, ils dorment) pour entendre quelques bruits suspects (bruits de métal, cris étouffés) venant des chambres du bout du couloir. S'ils se rendent sur place, ils remarqueront que les bruits viennent de la chambre du marchand castillien, mais la porte est fermée à clef. Il va falloir la défoncer ! Pour cela, il faut réussir un jet de Gaillardise ND 50 (on peut se mettre à deux pour avoir plus de chances, mais pas plus). A l'intérieur, notre homme se défend avec un tisonnier contre une demi-douzaine d'hommes masqués et habillés de vêtements de carnaval.

Nos héros vont sûrement prendre fait et cause pour le castillien. Un seul membre du groupe semble donner du fil à retordre à nos héros (il s'agit en fait de Kirsten), les autres ne sont que des brutes. Dès que la situation deviendra dangereuse, Kirsten s'enfuira par le balcon. Une poursuite pourra alors s'engager, mais faites en sorte que Kirsten les sème car elle interviendra plus tard dans l'histoire. Arrangez-vous toutefois pour qu'ils soupçonnent avoir eu maille à partir avec une femme (un morceau d'habit déchiré qui révèle l'aréole d'un sein par exemple). Si certaines des brutes sont K.O., nos héros ne pourront rien en tirer en dehors du fait qu'elles sont d'origines vodaccis. Aucun signe distinctif ne permettra de les identifier, dommage...

Une fois la bataille terminée, Pietro di Vercelis arrivera pour s'enquérir de ce qui s'est passé. Il remerciera les héros d'un ton froid. Gallisus di Mondavi, également présent (il loge dans la chambre voisine de celle du castillien) s'approchera alors des héros qui sont intervenus pour leur signifier qu'ils feraient mieux de se mêler de leurs affaires à l'avenir et que les nuits sont faites pour dormir, pas pour transpercer son prochain... De là à en conclure que Gallisus était dans le coup, il n'y a qu'un pas que nos héros franchiront certainement (et ils auront bien raison pour une fois...). Si les héros en viennent à soupçonner sa compagne, celle-ci fait alors son apparition en déshabillé de mousseline qui met particulièrement en valeur ses formes...

## L'Aventure en plus Gall, y suce...

Après le fiasco de l'élimination de Llorenço Benavides, Gallisus di Mondavi propose aux héros de faire cause commune et d'effectuer leurs propositions au prince Bernouilli conjointement afin de donner plus de poids à celles-ci. En réalité, c'est un piège, les héros n'ont rien à y gagner, mais lui, oui, il sait très bien que son offre est largement supérieure à celle du castillien et qu'il n'emportera pas le contrat, aussi, pourquoi ne pas tenter une dernière entourloupe...

## Scène 5 : Les contrats

**Décors :** Palazzo Bernouilli

**Protagonistes :** duca Gespucci di Bernouilli, Marchese Angelo di Vercelis, Cavaliere Pietro di Vercelis, Gallisus di Mondavi, Llorenço Benavides, Dama Clara di Bernouilli

Alors que les héros font antichambre devant le bureau du prince Bernouilli, ils peuvent effectuer des jets d'Observation ND 30 pour entendre ce qui se dit dans la pièce adjacente. Il semblerait que le contrat sur la livraison de bois d'œuvre soit attribué au castillien Llorenço Benavides, le mieux disant, au détriment de Gallisus di Mondavi et de Giuseppe Coradini. Ce dernier quitte rapidement le bureau du prince et passe devant les héros sans leur



jeter un œil. Quant au second, il porte des menaces à peine voilée à l'encontre des vodaccis qui ne respectent pas la priorité nationale... On entend alors le bruit d'une lame sortant de son fourreau. Le prince ordonne alors à Pietro Verselis de rengainer et que la famille Mondavi aurait dû penser à cette soi-disant priorité nationale il y a onze ans, lorsqu'il leur avait lui-même demandé de lui céder à bon prix des céréales lors de la famine de 1645, mais à l'époque, ils avaient préféré vendre à l'Eisen, qui payait mieux...

C'est écarlate et furibond que Gallisus di Mondavi passe devant les héros. Quant à Llorenço Benavides, un sourire béat sur le visage, il remercie encore les héros pour leur intervention nocturne et que s'ils ont besoin, un jour, d'un coup en Castille, qu'ils n'hésitent pas à s'adresser à lui.

Le chambellan annonce alors les héros. Dans le bureau sont présent le prince Gespucci di Bernouilli, Angelo di Vercelis et son fils Pietro. Sans préliminaires et sans ambages, Gespucci annonce alors qu'il a revu ses prétentions et est prêt à se montrer très généreux : il accepte de signer le contrat de la Guilde des Spadassins contre les quelques services et rétributions suivants :

- 10 hommes de la Guilde à son service en permanence ;
- Pietro di Vercelis, le doyen de l'école Bernouilli dirigera l'antenne vodacce de la guilde des spadassins dont l'une des maisons s'installera à Amozare ;
- une réduction sur le coût d'embauche des spadassins de 30% pour sa famille.

En échange, il accepte de réduire l'impôt de la Guilde sur ses terres de 20%. A prendre ou à laisser. Il acceptera alors de faire respecter la loi de la Guilde des Spadassins sur ses terres.

Enfin, afin que nos héros portent ce contrat juteux pour les deux parties jusqu'à Numa, il leur présente Clara, sa nièce, une fort belle duelliste et billet de la famille Bernouilli qui les raccompagnera jusqu'à Stein, afin de s'assurer qu'il ne leur arrive aucun ennui en chemin (en particulier après leur intervention nocturne). Impossible de refuser ce chien de garde...

## Acte III : Attention, chausse-trappes !!!

### Scène 1 : Sur le départ

**Décors :** Palazzo Bernouilli

**Protagonistes :** Dama Clara di Bernouilli, Julianna

Alors que nos héros regroupent leurs effets pour partir rapidement pour Stein, Clara rencontre Julianna. Aussitôt, une tension palpable se fait jour entre les deux femmes. Clara fait alors part de ses doutes sur l'identité de la femme qu'elle a en face d'elle, elle l'a déjà vu, elle ne sait pas où, mais elle sait que ce n'était pas sous ce nom ou sous cette apparence... Julianna lui répond qu'elle est folle, l'altercation se développe crescendo entre les deux femmes mais finit par tourner court alors que Julianna fait demi-tour, regagne sa chambre et, sans un mot d'adieu (sauf pour un héros qui se serait amouraché d'elle), s'en va. Il est absolument impossible de la suivre : elle connaît les rues de la ville comme sa poche. Clara s'enorgueillit alors de ne pas avoir été dupe. Elle parle d'une empoisonneuse payée par la famille Mondavi.

### Scène 2 : à travers les mers et les campagnes vodaccis

**Décors :** l'océan, *La Castafiore*, *Le Sainte-Irénée*

**Protagonistes :** Capitaine Eros Castiglione, Capitaine de corvette Fine-Yves Sarment d'Amaury, Dama Clara di Bernouilli, un équipage de vaisseau de guerre montagnois, y compris ses officiers

Alors qu'ils ont réussi à embarquer sur un petit navire, la *Castafiore*, aux ordres du capitaine Eros Castiglione, qui fait la navette entre les îles et le continent vodacce, les héros voient s'approcher un gigantesque navire de guerre montagnois (*le Sainte-Irénée*) qui semble vouloir les prendre en chasse. La poursuite tourne rapidement court avec l'abordage du *Castafiore* par le *Sainte-Irénée* et la mort du capitaine Eros Castiglione. Le commandant de ce bâtiment, une fois que tout le monde est maîtrisé fait amener les plus jolies femmes en sa cabine (y compris Clara). Pas besoin d'être devin pour connaître ses intentions. Une fois dans la cabine du capitaine Fine-Yves Sarment d'Amaury, les choses commencent à sentir le roussi pour les filles, les officiers du navire ayant l'air décidés à "s'en payer une tranche". Nos héroïnes vont donc devoir jouer de l'utilisation d'armes improvisées, du combat de rue, de la lutte, du pugilat, enfin bref, faire tout ce qu'elles peuvent pour se défendre.

### L'Aventure en plus

#### *Le trésor du capitaine Tête-Bêche*

Si les héros parviennent à fraterniser avec le capitaine Eros Castiglione, peut-être leur parlera-t-il de son passé tumultueux de marin sur le navire du capitaine Tête-Bêche : le *Black Woody*. Ce fameux pirate avait accumulé un trésor très important et il a semé tout un tas d'indices qui tous ensemble permettraient de retrouver son trésor.



Eros Castiglione n'a pas envie de se lancer de nouveau dans la recherche de ce trésor (il y a déjà perdu quinze années) aussi acceptera-t-il facilement de céder sa ceinture contre, disons, une centaine de sénateurs. C'est le premier élément que récupéreront les héros sur cette chasse au trésor (dont l'aventure en elle-même est prévue pour la fin de l'année 1662). Les héros récupéreront les indices les menant à celui-ci au fur et à mesure de leurs aventures et la ceinture en est la première étape.

Pendant ce temps-là, nos héros masculins sont attachés au mât et commence à être "gentiment" fouettés. Et les marins ne s'y prendraient pas autrement s'ils voulaient leur décoller la peau du dos... (ils encaisseront 7d10 blessures légères !).

C'est encore Clara, pour laquelle le capitaine Fine-Yves semble avoir un faible, qui va sortir nos héros d'affaire. Alors qu'elle est en très fâcheuse posture sur le lit du capitaine, ce dernier ayant la tête enfouie dans sa poitrine, elle se saisit d'un stylet camouflé dans sa crinière noire. Elle applique alors ce dernier à la base de la jugulaire de Sarment d'Amaury... Avec cet otage, nos héros parviennent ainsi à regagner la *Castafiore* et la côte continentale de Vodacce. Il ne leur reste ensuite plus qu'à libérer le capitaine assez loin dans les terres pour que ses hommes ne puissent rien contre les héros.

Bien entendu, un navire Mondavi qui passait par là ne fait pas mine de s'intéresser à ce qui se passe et reste à bonne distance pour observer la scène ; de là à y voir un lien de cause à effet, il n'y a qu'un pas que nos héros franchiront sans doute allègrement.

Une fois cet intermède dangereux pour l'éventuelle virginité des héroïnes du groupe passé et contrairement à ce qu'ils peuvent craindre, nos héros n'ont que peu d'ennuis avec les habitants de ce beau pays (sauf s'il passe par la principauté Mondavi, cf. *L'Aventure en plus* ci-dessous dans ce cas). C'est l'occasion d'aider un peu les souffrants et de gagner quelques points de réputation. Les héros doivent se sentir soulagés lorsqu'ils entreront sur les terres de l'Eglise, en la Sainte République de Numa. Confirmez leur impression avec une Clara confiante.

## L'Aventure en plus

### Discrédit

Si les héros veulent repasser par Sant'Andrea, ils traverseront sans doute la principauté Mondavi, ce serait une grave erreur. Si c'est le cas, ils vont tomber dans un piège visant à les discréditer vis-à-vis de la Guilde des Spadassins et de la famille Bernouilli. Alors qu'ils passent la nuit dans une auberge, un spadassin s'approche de l'un des héros et le provoque en duel (au premier sang). Ce que ne sait pas cet homme, c'est qu'il a été embauché pour mourir. Alors que le duel est en passe d'être gagné par le héros, un assassin vodacci utilise une arbalète de Ricardo pour

tirer un carreau minuscule dans l'une des plaies faite par le héros. En réalité, ce carreau n'est pas conçu pour faire mal mais pour s'introduire profondément dans la plaie et injecter du poison dans l'organisme de sa victime !

C'est alors que l'un des compagnons de la victime hurle à l'assassin, pour preuve, la couleur verte de la blessure de son ami ! Tous les clients de l'auberge tournent alors un regard haineux vers les héros. La fuite s'impose !

Toutefois, Clara parviendra à récupérer le dard lancé par l'assassin avant de s'enfuir aux côtés des héros. Une fois en selle, c'est elle qui les guidera jusqu'à la Rivière du Commerce en évitant les axes trop fréquentés. Il semblerait en effet que le Mondavi est décidé d'en finir avec les héros ou du moins, jeter le discrédit sur eux afin que le prince Bernouilli annule son offre à la Guilde des Spadassins (cela ferait deux fois que des membres de cette guilde ne respecteraient pas leurs engagements pour supprimer des vodaccis !).

## Scène 3 : Numa, le paradis sur terre, qui disent...

**Décors :** Numa

**Protagonistes :** Dama Clara di Bernouilli, bande de brutes des quartiers pauvres, un pickpocket, les gardiens de l'Eglise, Kirsten Hagelauer

Au moment où les héros arrivent au cœur de Numa, non loin de la maison de la guilde locale, une émeute éclate. Des magasins sont pillés par des pauvres des bas quartiers, affamés, des incendies éclatent et les gardiens de l'église n'hésitent pas à tabasser les émeutiers. Les héros devraient ne pas savoir où donner de la tête. Le porteur du traité tombe dans un piège alors qu'il est plus ou moins seul : deux ou trois grosses brutes tabassent un petit homme malingre. Alors qu'il intervient, l'homme se jette presque dans les bras de son sauveur et lui dérobe le traité tant convoité (test d'Observation+Panache ND 25, limité par Pickpocket pour se rendre compte du vol). Il s'agit d'un habile pickpocket qui profite du combat pour filer avec son butin.

Le combat terminé, un héros peut suivre le pickpocket (faites lui faire des jets pour qu'il croit réussir particulièrement bien sa filature) qui se fait tracter par la belle blonde (vous savez, celle qui était au bras de l'ambassadeur Mondavi) au détour d'une ruelle. Quand il surgit, le héros peut la voir entourée de 5 ou 6 gros bras, occupée à fouiller le corps de l'homme. Le héros devrait pouvoir la suivre sans problème particulier (utiliser au besoin les dés d'héroïsme du MJ). Elle se rend dans une auberge très en vue *Il Vino Verde*.



### Scène 4 : Duel de filles *(il ne manque plus que la boue... Tête de tigre, Felindra !)*

**Décors :** Numa, l'auberge *Il Vino Verde*

**Protagonistes :** Dama Clara di Bernouilli, Kirsten Hagelauer

Clara finit par se rendre à l'auberge en question dans l'espoir de récupérer le document. Il y va de son honneur. Les héros devraient l'accompagner. Après quelques échanges bien sentis, Clara finit par défier la belle blonde. Cette dernière avec un sourire aux lèvres, accepte le duel.

Le duel est totalement disproportionné. Les talents de Clara ne suffisent pas face aux dons de Kirsten et elle se fait battre par son ennemie, qui lui brise le fémur gauche. Cette dernière utilisait visiblement au moins trois écoles d'escrime, sans pour autant porter la broche de la Guilde des Spadassins. Elle dit s'appeler Kirsten Hagelauer. Ce nom devrait faire tilter les héros (surtout ceux qui sont spadassins). Elle a un rapport avec la guilde, c'est sûr. Après avoir ricané au nez des héros, elle s'en va avec le traité. Nos personnages doivent alors s'occuper de Clara, gravement blessée.

### Scène 5 : La maison de la guilde des Spadassins

**Décors :** la maison de la Guilde des Spadassins de Numa, les routes de Vodacce

**Protagonistes :** Giorgio Fitinelli, Dama Clara di Bernouilli, les victimes de Kirsten

Soit les héros se rendent à la maison de la guilde locale, soit Giorgio Fitinelli vient à eux. Ils en apprennent alors plus sur Kirsten. Il leur explique que c'est elle qui est à l'origine du traité brisé avec le prince Bernouilli. Elle a été expulsée de la guilde pour cela. Depuis, elle se venge systématiquement en forçant les duellistes qu'elle croise à la défier. Elle les tue le plus souvent possible, tout en restant dans les règles.

Giorgio enjoint les héros de la retrouver, de récupérer le traité et de se débarrasser d'elle si possible (Maître Mokka saura s'en souvenir). Quant à Clara, elle enrage. Elle en a pour plusieurs mois avant de pouvoir rentrer à Amozare. Son humeur est morose. Elle a échoué. Elle compte se présenter devant son prince et accepter son juste châtement. Les héros (surtout si l'un d'eux s'est amouraché de la jeune et jolie Clara) devraient avoir envie de retrouver Kirsten et de lui faire avaler son bulletin de naissance.

La piste de Kirsten n'est pas très dure à suivre, il suffit de suivre les cadavres de membres de la Guilde des Spadassins qui mènent au fleuve du Commerce et à l'Eisen, sa patrie natale. De plus, elle a clairement indiqué à tous ceux qu'elle rencontrait qu'elle se rend à Stein avec le traité, sans doute pour inciter les héros à la suivre.

## Acte III : Où tout se révèle

### Scène 1 : de Vodacce en Eisen

**Décors :** les routes d'Eisen

**Protagonistes :** divers eisenors

Et voilà nos héros de retour en Eisen. Si vous n'avez pas utilisé tous les éléments de la scène 1, acte I, libre à vous de les employer maintenant. Toutefois, les héros auront de toute façon quelques ennuis le long de leur route, car Kirsten n'a pas manqué de leur faire une très mauvaise réputation tout au long du chemin. Ils perdent quelques points de réputation (assez pour la haïr, si ce n'était déjà le cas). Le mauvais temps rencontré les empêche de la rattraper. Ils arrivent donc à Stein après quelques jours de voyage.

Voici quelques exemples des ennuis auxquels ils vont devoir faire face : des spadassins qui les défient en duel à mort afin d'éliminer ces tueurs de spadassins qui ont sévis en Vodacce ; des moines de l'Ordre de Saint-Victor qui veulent arrêter ces violeurs en série ; des aubergistes qui refusent de les héberger la nuit car ils sont soit de mauvais payeurs, soit des fouteurs de m... ; etc. N'hésitez pas à en rajouter, plus ils détesteront Kirsten, mieux ce sera.

### Scène 2 : Bienvenu à Stein

**Décors :** Stein et ses rues

**Protagonistes :** les habitants de Stein, Juliana, Maître Onke van Schoon

Retrouvez Kirsten dans une ville aussi grande et cosmopolite va être très difficile. Vos personnages vont être entraînés dans les atours qu'offre Stein pour les visiteurs. À la recherche d'informations, ils ne manqueront pas de se faire vider la bourse dans quelques auberges ou maisons closes. Les fausses pistes pullulent (surtout s'ils commencent à déboursier leur or). Alors que vous sentez que vos joueurs sont prêts à abandonner, les héros croisent à nouveau la route d'une belle jeune femme blonde qui leur rappelle étrangement quelqu'un. Nul ne peut l'affirmer avec certitude, mais elle ressemble étrangement à Juliana. A ceci près qu'elle est blonde, qu'elle parle un bon montagnais et un excellent eisenor (avec même l'accent du pays) et semble être la conseillère d'un riche marchand de la Guilde des Imprimeurs, Maître Onke van Schoon. Impossible de l'approcher en pleine rue, et elle ne semble pas faire attention aux héros, qui peuvent donc entreprendre une filature sans risques (du moins, c'est ce qu'ils croient...).



### Scène 3 (optionnelle) : Intrusion

**Décors :** Hôtel van Schoon

**Protagonistes :** Julianna, une douzaine de gardes

Cette scène ne devra être jouée que si les héros décident de s'introduire dans l'hôtel particulier de Maître Onke van Schoon pour confronter la belle Juliana.

Entrer dans le manoir van Schoon sera très facile : pas de chiens, pas de gardes. Les serrures des portes sont assez faciles à forcer (ND 20). En bref, on se demande comment cet homme a pût vivre dans cette maison sans y être assassiné pour ses biens.

Toutefois, cela va se compliquer au moment où ils vont rentrer dans la chambre de Juliana. Faites leur faire un test d'Observation ND 30 pour se rendre compte que quelque chose est bizarre mais sans qu'ils sachent trop quoi. En réalité, ils s'en rendront compte rapidement lorsqu'ils trouveront une servante dans le lit de la belle et tomberont dans un piège. De derrière une tenture, Juliana surgit avec une douzaine de gardes armés de pistolets. Elle les laisse un peu mariner pour s'être fait avoir aussi facilement et demande aux gardes et à la servante de les laisser. Elle payera grassement le capitaine des gardes pour qu'il garde l'incident pour lui et laisse les héros sortir sans problème.

Elle explique alors aux héros qu'elle sait pourquoi ils sont là et qu'elle veut bien les aider à mettre la main sur le traité en échange d'une petite faveur.

### Scène 3 (optionnelle) : Prise de contact

**Décors :** *Der Kleine Katz* (une maison close)

**Protagonistes :** Julianna

Cette scène ne devra être jouée que si les personnages ne tentent pas d'approcher la belle Juliana. Cette dernière attirera les héros sur une fausse piste qui semble être sortie de leurs rêves les plus fous : un homme les approche pour leur fournir un renseignement, il sait où se cache Kirsten mais réclame 500 marks. Quelles que soit le résultat des négociations, nos héros apprennent que Kirsten se cache chez sa mère, dans la maison close *Der Kleine Katz*. En réalité, c'est Julianna qui les attire dans cette maison (n'oubliez pas qu'elle fait partie des Filles de Sophie et a donc ses entrées dans ce genre de lieux) afin de leur parler. Elle se montrera méfiante à leur égard et prête à filer à la moindre occasion.

### Scène 4 : Le Plan

**Décors :** Stein

**Protagonistes :** Julianna, Gallisus di Mondavi, Erich von Sieger, Stanislas von Sieger.

Juliana explique aux personnages ce qu'elle fait ici. En fait, elle a suivi l'ambassadeur Gallisus di Mondavi. Elle ne pensait pas croiser les héros ici, mais elle a fini par apprendre que Kirsten tente de les faire tomber dans un piège. Sa mission est de rendre l'ambassadeur coupable d'un crime grave et de le faire expulser d'Eisen. Elle refusera catégoriquement de révéler héros est commun, et que moins ils en savent, mieux ils se portent. À partir de là, une fois que les héros auront exécuté ce qu'elle leur demande, elle leur promet de les aider à déjouer le piège de Kirsten et à récupérer le traité dans les meilleurs délais. Les héros ont maintenant toute latitude pour faire accuser l'ambassadeur des pires crimes. Ce ne sera pas dur car :

- il complotte avec Erich von Sieger pour que ce dernier récupèrent le trône de son père Stanislas von Sieger (ce qui constitue un crime d'espionnage et complot contre un eisenfürst !), d'ailleurs, les héros pourront assister à des échanges de lettre de change avec des soldats de la garde personnelle de la famille Sieger ;

- s'adonne à des fêtes orgiaques pendant lesquelles il arrive qu'il tue "par mégarde" une des prostituées, et le tout souvent en même temps.

Aux héros d'être inventifs. Juliana fournira tout le support et les informations qu'elle pourra mais refusera de s'impliquer.

N.B. : le 11 primus 1657, le complot de Gallisus di Mondavi réussira de toute façon, nos héros apprendront un peu plus tard l'événement suivant : Alors qu'il encerclé des protestataires, Stanislas von Sieger décide de les autoriser à se rendre pour éviter un massacre. Ne supportant pas que l'honneur de sa famille soit entaché par de la pitié, Erich, son fils, l'étrangle, sans que les gardes de ce dernier ne bougent (ils ont été payés par la famille Mondavi). Il prend ensuite la tête d'un contingent d'hommes et s'avance protégé par un drapeau blanc. Ils massacrent alors les protestataires par trahison. Erich von Sieger devient alors le baron von Sieger.

### Scène 5 : Le piège de Kirsten

**Décors :** l'auberge *Der Schwartz Adler*

**Protagonistes :** Kirsten Hagelauer, les hommes de mains de cette dernière, le baron Thomard-Hilaire Praisse de Rachecourt, Julianna



# Trois Drôles de Dames

Le piège de Kirsten est simple : elle compte attirer les héros dans une auberge de la ville grâce à une fausse piste menant à elle (un type les aborde et contre 600 marks, leur indique que Kirsten loge à l'auberge *Der Schwartz Adler*). Vos héros ont une impression de déjà-vu ? C'est normal...

En réalité, Kirsten compte les faire droguer, assassiner le puissant ambassadeur montagnois (le baron Thomard-Hilaire Praise de Rachecourt) qui y réside temporairement, déposer des ordres de mission dans la chambre des héros, et les faire arrêter par le guet, au moment où ils reprennent conscience. Juliana offre aux héros une potion qui leur permettra d'être immunisé au poison et donc de prendre Kirsten à son propre piège.

La scène devrait être épique, avec une Kirsten déchaînée alors qu'elle tente de fuir, et finalement très gravement blessée par un mousquet du guet ou par un héros déchaîné et hargneux (elle devrait y perdre un œil). Rappelez-vous qu'elle n'est pas seule et qu'elle est bien plus puissante que les héros. Au final, elle devrait être emmenée par le guet, entre la vie et la mort. On annoncera qu'elle n'aura pas passé la nuit (en réalité elle aura grassement payé quelques hommes du guet pour le faire croire - elle a amassé un butin remarquable ici en Eisen). Quoi qu'il en soit, les héros devraient trouver le traité sur sa personne.

## Conclusion

**Décors :** les routes eisenores et vodaccis qui mènent à Numa

**Protagonistes :** cavaliere Augusto di Mondavi

Lorsque nos héros vont aller rendre compte à Gustav Ostingsonn de la réussite de leur mission, celui-ci leur annonce que maître Val Mokk en personne voudrait les remercier. Pour cela, ils

doivent se rendre à Numa où ce dernier est en ambassade auprès du hiérophante.

Le voyage vers la Vodacce devrait se dérouler calmement, mis à part une minable petite tentative d'assassinat de la part d'Augusto di Mondavi, (il devrait pouvoir s'enfuir). Ils y retrouveront une Clara presque rétablie, radieuse de les voir revenir avec le traité. Elle leur sera éternellement reconnaissante (et pourquoi pas une petite romance avec un des héros ?). Bien sûr les personnages se seront fait de puissants ennemis en la personne de l'ambassadeur, mais surtout de Kirsten (bien diminuée par sa blessure et la perte de sa fortune). Mais la guilde sera satisfaite de leur prestation et le prince Bernouilli les considèrera d'un bon œil. Juliana devrait croiser de ci de là le chemin des héros, jamais vraiment une alliée, jamais totalement une ennemie.

## Récompenses

### Points d'expérience

- 1 point d'expérience pour sauver la vie de Llorenço Benavides ;
- 1 point d'expérience pour s'entendre avec Julianna ;
- 2 points d'expérience pour mettre hors circuit Kirsten Hagelauer.

### Points de réputation

- Théah : 2 points ;
- Eisen : 3 points ;
- Vodacce : 4 points ;
- Noblesse : 2 points ;
- Ligue de Vendel : 4 points ;
- Filles de Sophie : 3 points ;
- Guilde des spadassins : 5 points.

# Fin



# Le Générique

## Les rôles principaux

### Herzog Stanislas von Sieger

*Héros, Herzog perclus de remords*

#### Description

Stanislas von Sieger en a assez de la guerre. Cela fait maintenant vingt ans qu'il écume les champs de bataille, il veut pouvoir se retirer au calme sur ses terres. Malheureusement pour lui, il n'en aura pas l'occasion, son fils en a décidé autrement pour lui. Il va se faire tuer par sa progéniture, comme César par Brutus...

Grand, musclé, couturé de cicatrices, on lit l'usure de la guerre tant sur son visage que dans son regard.

#### Caractéristiques

Gaillardise : 4      Finesse : 2      Esprit : 3  
Détermination : 3      Panache : 3      Réputation : 104

#### Background

**Arcane** : Courageux

**Epées de Damoclès** : Ennemi intime (Erich von Sieger, son fils...) (4 PP)

**Avantages** : Académie militaire ; Accent du Sud ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Age et sagesse ; Dracheneisen (armure complète) ; Expresson inquiétante (Angoissant) ; Grand ; Noble : Herzog ; Polyglotte : Eisenor (L/E), Haut eisenor (L/E), Théan (L/E), Vendelar, Vodacci ; Vétéran.

#### Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Drexel (Maître)** : Coup de pommeau (Epée à deux mains) 5, Désarmer (Epée à deux mains) 5, Exploiter les faiblesses (Epée à deux mains) 5, Fente en avant (Epée à deux mains) 5, Voir le style 5.

**Steil (Maître)** : Déchaîner 5, Exploiter les faiblesses (Epée à deux mains) 5, Feinte (Epée à deux mains) 5, Pressentir 5, Voir le style 5.

**Métiers** :

- ◆ **Commandement** : Artillerie 4, Cartographie 3, Commander 5, Diplomatie 3, Galvaniser 4, Guet-apens 3, Intimidation 4, Logistique 2, Observation 4, Qui-vive 3, Stratégie 5, Tactique 5.
- ◆ **Courtisan** : Danse 2, Diplomatie 3, Eloquence 3, Etiquette 3, Héraldique 4, Intrigant A, Jouer A, Lire sur les lèvres A,

Mémoire A, Mode, Observation, Pique-assiette A, Politique A, Séduction A, Sincérité A, Trait d'esprit A.

- ◆ **Eclaireur** : Cartographie 3, Déplacement silencieux 2, Equitation 4 (ND : 25), Escalade 2 (ND : 20), Guet-apens 3, Langage des signes 3, Observation 4, Perception du temps 2, Pister 3, Qui-vive 3, Sens de l'orientation 2, Signes de piste 2, Survie (forêts) 2.

**Entraînements** :

- ◆ **Athlétisme** : Course de vitesse 3 (ND : 22), Escalade 2 (ND : 20), Jeu de jambes 4 (ND : 20), Lancer 2, Nager 1 (ND : 17), Pas de côté 3, Roulé-boulé 2 (ND : 20), Sauter 3 (ND : 22), Soulever 2.
- ◆ **Cavalier** : Dressage 2, Equitation 4 (ND : 25), Soins des chevaux 2.
- ◆ **Combat de rue** : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 3, Coup à la gorge 2, Coup de pied 2, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 20).
- ◆ **Epée à deux mains** : Attaque (Epée à deux mains) 5, Parade (Epée à deux mains) 4 (ND : 25).

### Herzog Erich von Sieger

Reportez-vous aux suppléments *Eisen* page 115 pour ses caractéristiques et aux suppléments *Eisen* pages 64 et 65 et *Guide du Maître* pages 60 à 62 pour sa description.

### Baron Thomard-Hilaire Praise de Rachecourt

*Scélérat, Ambassadeur Porté*

#### Description

Le baron Thomard-Hilaire Praise de Rachecourt n'aime pas particulièrement l'ambiance de guerre qui règne en Eisen. Il n'a jamais demandé à être envoyé dans ce panier de crabes. Lui, ce qu'il voulait, c'était le soleil, la mer, etc. en bref la Castille ou la Vodacce, avec une nette préférence pour la première destination. Malheureusement, le roi Léon-Alexandre en a décidé autrement.

Apparemment, il avait besoin d'un ambassadeur Porté en Eisen afin que son représentant puisse se rendre de la cour d'un herzog à l'autre très rapidement. Aussi se retrouva-t-il dans le bourbier eisenor. Et tout ici est sujet à se faire raccourcir... Autant dire qu'un ambassadeur se doit d'être doué d'une grande finesse pour aborder certains sujets qui fâchent... C'est lui qui en 1648 a organisé les pourparlers de Montsange qui ont toujours semlés



être un échec pour des yeux in avertis... C'est également lui qui veille à ce que l'éducation de Cassandre de Montsange se passe au mieux. Apparemment, le roi a de grandes ambitions pour cette enfant...

Son objectif actuel est simple : revenir en Montaigne... Par tous les moyens, il en a assez de ce tas de m...

Rondouillard, une barbiche au menton et des cheveux longs et touffus qui ressemblent à s'y méprendre à une perruque blanche mais qui sont tout à fait vrais, voilà un rapide portait de Thomard-Hilaire. Pour camoufler ses bras et ses avant-bras ensanglantés, Thomas-Hilaire porte des chemises aux manches longues et bouffantes qui lui cachent jusqu'aux ongles.

## Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 2      Esprit : 4  
Détermination : 3      Panache : 3      Réputation : 47

## Background

**Arcane** : -

**Épées de Damoclès** : Exilé (Montaigne) (2 PP)

**Avantages** : Accent de l'ouest ; Flegmatique ; Hémophile ; Noble : baron ; Polyglotte : Castillian (L/E), Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E).

## Acquis & connaissances

**Ecole de sorcellerie ; Porté (Compagnon)** : Attirer 4, Atteindre 4, Ensanglanter 4, Harmonisation 4, Poche 4.

**Métiers** :

- ♦ **Courtisan** : Cancanier 3, Danse 3, Diplomatie 4, Eloquence 4, Etiquette 5, Héraldique 4, Intrigant 4, Jouer 2, Lire sur les lèvres 2, Mémoire 3, Mode 3, Observation 3, Politique 4, Séduction 1, Sincérité 4, Trait d'esprit 3.
- ♦ **Diplomate** : Code secret 3, Comportementalisme 3, Corruption 3, Diplomatie 4, Eloquence 4, Etiquette 5, Héraldique 4, Histoire 3, Intrigant 4, Observation 3, Politique 4, Sincérité 4, Trait d'esprit 3.
- ♦ **Espion** : Code secret 3, Corruption 3, Déguisement 2, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 1, Falsification 2, Filature 2, Fouille 3, Interrogatoire 2, Lire sur les lèvres 2, Mémoire 3, Observation 3, Poison 1, Qui-vive 2, Séduction 1, Sincérité 4, Trait d'esprit 3.

**Entraînements** :

- ♦ **Cavalier** : Equitation 2 (ND : 15), Soins des chevaux 1.
- ♦ **Escrime** : Attaque (Escrime) 2, Parade (Escrime) 2 (ND : 15).
- ♦ **Pistolet** : Tirer (Pistolet) 3.

## Capitaine de corvette Fine-Yves Sarment d'Amaury

*Vilain, capitaine endetté envers les Mondavi*

## Description

Le capitaine Fine-Yves Sarment d'Amaury est un homme plein de vices. Il aime le jeu, l'alcool, les femmes, la violence et il aime encore plus quand tout cela se mélange allégrement. Malheureusement, le jeu lui a valu de grosses dettes envers la famille Mondavi et celle-ci n'a pas hésité à utiliser ce levier pour faire en sorte que Fine-Yves utilise son navire de combat pour attaquer le petit bateau des héros. Enfin, ils n'ont pas eu trop à insister lorsqu'il a appris qu'il y avait quelques jolies femmes à bord...

Les cheveux noirs et rares, des rides en patte d'oie aux coins des yeux, les interlocuteurs d'Yves-Fine n'ont qu'une envie : effacer ce sourire permanent et vicieux qu'il affiche avec hauteur. Un uniforme un peu trop grand et une façon de parler hautaine montre qu'il a toujours eu "plus grands yeux que grand ventre".

## Caractéristiques

Gaillardise : 3      Finesse : 2      Esprit : 2  
Détermination : 3      Panache : 3      Réputation : -34

## Background

**Arcane** : Envieux

**Épées de Damoclès** : Endetté (famille Mondavi) (3 PP)

**Avantages** : Accent de Dechainé ; Charge - capitaine ; Gaucher ; Noble - baron ; Polyglotte : Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E).

## Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ♦ **Capitaine** : Artillerie navale 2, Cartographie 2, Commander 2, Corruption 3, Diplomatie 2, Guet-apens 2, Intimidation 2, Observation 3, Stratégie 2, Tactique 2.
- ♦ **Contrebandier** : Canotage 1, Connaissance des bas-fonds 2, Corruption 3, Déplacement silencieux 2, Evaluation 2, Marchandage 2, Observation 3.
- ♦ **Courtisan** : Danse 1, Diplomatie 2, Eloquence 1, Etiquette 3, Héraldique 1, Jouer 3, Mode 1, Observation 3, Pique-assiette 2, Politique 2, Séduction 1, Sincérité 2, Trait d'esprit 2.

**Entraînements** :

- ♦ **Athlétisme** : Amortir une chute 2, Course de vitesse 2 (ND : 10), Escalade 4 (ND : 15), Jeu de jambes 2 (ND : 05), Lancer 1, Nager 3 (ND : 12), Pas de côté 2, Roulé-boulé 1 (ND : 07), Sauter 3 (ND : 12).



- ◆ *Escrime* : Attaque (Escrime) 3, Parade (Escrime) 3 (ND : 12).
- ◆ *Pistolet* : Tirer (Pistolet) 3.

## Cardinal Sergio Bilardo

Reportez-vous au supplément *L'Eglise Vaticine* page 111 pour ses caractéristiques et pages 68 et 69 pour sa description.

## Cavaliere Augusto di Mondavi

### Scélérat, Billet du Seigneur Mondavi

#### Description

Le cavaliere Augusto di Mondavi a toujours été un spadassin très doué qui a toujours sur remplir à merveille les missions qui lui étaient confiées. Jusqu'à ce qu'il devienne Billet du Seigneur Mondavi...

En effet, à partir de ce moment là, tout a semblé lui filer entre les doigts comme du sable. Toutes les missions qu'il doit accomplir sont à chaque fois très proches du fiasco intégral. Il ne parvient à réussir ses missions que d'un cheveu, comme un simple tâcheron ! Pour le moment, personne ne s'en est rendu compte. Et heureusement, sinon, il aurait fini avec des bracelets de plomb au fond de l'océan.

Aujourd'hui, il n'espère qu'une seule chose : que la chance tourne...

De taille moyenne, plutôt baraqué, Augusto n'en impose pas, mais il ne faut pas s'y tromper, lorsqu'il se met à bouger, on se rend immédiatement compte dans ses gestes mesurés que l'on a affaire à un émérite praticien des arts de l'escrime. Augusto porte a des cheveux bouclés qu'il tente de maintenir droits en les rabattant vers l'arrière grâce à un catogan. Il a les yeux et les cheveux noirs et porte une barbiche qui fait le tour de sa bouche serrée. Des sourcils épais, un nez en bec d'aigle et des yeux froncés terminent le personnage.

#### Caractéristiques

Gaillardise : 3      Finesse : 5      Esprit : 3  
Détermination : 3      Panache : 3      Réputation : -45

#### Background

**Arcane** : Prudent

**Epées de Damoclès** : Maudit (tant qu'il est au service du prince Mondavi, la poisse lui colle à la peau) (3 PP)

**Avantages** : Accent de Mantua ; Appartenance – Billet du Seigneur ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Dur à cuire ; Noble – Cavaliere ; Polyglotte : Eisenor, Théan (L/E), Ussuran,

Vodacci (L/E) ; Sens de l'équilibre ; Trait légendaire – Finesse ; Volonté indomptable.

#### Acquis & connaissances

**Ecoles d'escrime ; Ambrogia (Maître)** : Coup de pommeau (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 5, Voir le style 5.

**Trécy (Compagnon)** : Désarmer (Escrime) 4, Feinte (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Voir le style 5.

#### Métiers :

- ◆ *Chasseur de primes* : Comportementalisme 2, Contact 3, Course de vitesse 4 (ND : 37), Déplacement silencieux 4, Equitation 2 (ND : 32), Filature 3, Fouille 3, Guet-apens 4, Interrogatoire 3, Intimidation 3, Observation 4, Qui-vive 3, Tirer (Pistolet) 3.
- ◆ *Courtisan* : Danse 1, Etiquette 2, Héraldique 3, Mode 1, Observation 4, Politique 3, Sincérité 2, Trait d'esprit 3.
- ◆ *Garde du corps* : Attaque (Combat de rue) 3, Comportementalisme 2, Discrétion 2, Dissimulation 1, Fouille 3, Guet-apens 4, Interposition 2, Intimidation 3, Observation 4, Orientation citadine (Profeta Chiesa) 2, Qui-vive 3.
- ◆ *Incendiaire* : Calcul 2, Cartographie 2, Dissimulation 1, Observation 4, Orientation citadine (Profeta Chiesa) 2, Sciences de la nature 2.
- ◆ *Monte-en-l'air* : Acrobatie 4 (ND : 37), Amortir une chute 3, Connaissance des bas-fonds 4, Connaissance des pièges 2, Contorsion 2, Déplacement silencieux 4, Equilibre 4 (ND : 37), Escalade 4 (ND : 37), Fouille 3, Langage des signes 3, Observation 4, Orientation citadine (Profeta Chiesa) 2, Qui-vive 3, Sauter 3 (ND : 35).

#### Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : Acrobatie 4 (ND : 37), Amortir une chute 3, Course de vitesse 4 (ND : 37), Escalade 4 (ND : 37), Jeu de jambes 3 (ND : 30), Lancer 2, Nager 1 (ND : ), Pas de côté 2, Roulé-boulé 3 (ND : 35), Sauter 3 (ND : 35).
- ◆ *Cavalier* : Equitation 2 (ND : 32), Soins des chevaux 1.
- ◆ *Couteau* : Attaque (Couteau) 3, Lancer (Couteau) 3, Parade (Couteau) 5 (ND : 40).
- ◆ *Escrime* : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 3 (ND : 37).
- ◆ *Pugilat* : Attaque (Pugilat) 4, Direct 3, Jeu de jambes 3 (ND : 32), Uppercut 1.

### Cavaliere Pietro di Vercelis

*Vilain, profil traduit de Swordsman's Guild  
(donc en 1669)*

#### Description

Pietro est le fils de Angelo di Vercelis, le conseiller financier, bras droit et gouverneur du prince Gespucci di Bernouilli. Le prince Gespucci l'a nommé doyen de l'école de Bernouilli quand il s'est rendu compte que ses fils et les autres membres de sa famille manquaient de la discipline nécessaire pour administrer le style familial. Gespucci a également estimé qu'en plaçant le seul fils d'Angelo dans une position de pouvoir, il s'assurerait encore plus la fidélité de son financier.

Pietro est un spadassin et un professeur doué, mais a peu d'intérêt pour la politique. Cela et le fait qu'il fasse preuve d'une obéissance à toute épreuve à l'égard de son père, sont les raisons principales pour lesquelles Gespucci l'a choisi diriger l'école familiale. Ce qui est intéressant, c'est que Pietro n'a aucun intérêt pour l'Empire du Croissant. Il n'a jamais voyagé jusque là-bas et connaît seulement leur langue et styles de combat par l'intermédiaire du défunt père de Gespucci, l'ancien doyen de l'école de Bernouilli qui lui a tout appris.

Pietro dirige l'école Bernouilli depuis 1654. Il est un administrateur efficace, et Gespucci et Angelo le laissent traiter des sujets courants pendant qu'ils s'occupent de leurs propres tâches. Il leur fait un rapport annuel, autrement, ils le laissent se débrouiller. Cela lui convient parfaitement : il n'est pas enclin à l'hédonisme qu'apprécient les fils de Gespucci, et semble se complaire dans un constant état de désespoir à dix-milles pieds au-dessus de la décadence qui l'entoure. Pietro dirige également des affaires de la guilde des spadassins, puisqu'elle dispose d'une académie sur l'île Bernouilli. Bien qu'il accepte lui-même la présence de la guilde en Vodacce, il sait que les autres princes s'y opposent. Pietro passe beaucoup de son temps à protéger le relais de la guilde contre un "accident" occasionnel.

Pietro est l'un des hommes les plus dangereux de la Vodacce, et il est même plus rusé que le talentueux Giovanni di Villanova. Pendant plus de quinze années (en 1669), il a soigneusement œuvré afin que son père devienne le gouverneur de la province Bernouilli, en commençant par la mise en scène de la mort pour "causes naturelles" du père du prince Gespucci's en 1655. Puis Pietro s'est rapidement rendu compte que les fils de Gespucci étaient incompetents, et que le prince pourrait très bien faire de son bras droit son héritier.

Depuis lors, Pietro s'est assuré que Gespucci ne donne pas naissance à un quatrième enfant. Il a engagé un chimiste du Collège Invisible pour produire un breuvage qui réduit la fertilité, et suborne un domestique de la cour du prince afin qu'il glisse le poison dans les mets de Gespucci de façon régulière. Pietro règle ses affaires avec le chimiste et le domestique grâce à des intermédiaires afin que ceux-ci ignorent tout de sa participation.

Dans le même temps, Pietro a secrètement courtoisé plusieurs femmes célibataires de la famille Bernouilli. Il exige de chacune d'elles qu'elles gardent leur romance secrète, ce qu'elles trouvent toutes terriblement romantique. Quand le temps sera venu, il choisira celle qui est la plus proche de la ligne de la succession et annoncera leurs fiançailles. Il ne croit pas que prince Bernouilli le désavouera sur ce sujet car ce mariage cimentera encore plus les lignées Bernouilli et di Vercelis.

Pietro sait que Gespucci a choisi son père comme successeur. Il projette d'attendre que Gespucci meure de des causes naturelles, ou arrangera un "accident" s'il se rend compte qu'il préférerait un autre héritier que son père. Cela laisserait Angelo comme dirigeant temporaire de la principauté Bernouilli. Alors seulement Pietro interviendrait et arrangerait la mort de son père. En tant que membre de la famille Bernouilli par mariage, et avec son père comme régent avant sa mort, il pense pouvoir s'asseoir sur le trône. Il ne pense pas que trois fils de Gespucci ont les moyens de s'opposer à lui (et il a sans doute raison).

Le seul vrai souci de Pietro est que Gespucci pourrait offrir ses terres à l'église du Vaticine. Beaucoup pensent actuellement que le prince agira ainsi, même si pour le moment, tout indique qu'Angelo est l'héritier pressenti par le Prince Gespucci. Pietro s'est préparé à cette éventualité et à projeter de faire endosser le meurtre de Gespucci ou d'Angelo, ou des deux par le cardinal Ciosa. Son Confident est un membre haut placé de l'Eglise capable de cacher des preuves convaincantes qui détruiront la réputation d'incorruptibilité du cardinal Ciosa.

Pietro est un homme remarquablement patient, et il a calmement préparé son plan au cours des quinze dernières années. Il n'est pas pressé. Actuellement, il agit lentement afin de garder ses plans secrets. Il ne croit pas que Gespucci vivra plus de quelques années, et n'accéléra ses plans secrets de mariage que lorsqu'il sera certain que Gespucci est proche de la mort.

Aucun des autres Princes ne suspecte Pietro jusqu'à présent. Alvaro Arciniega sait que quelqu'un de puissant dans la hiérarchie voddaci achète de la drogue qui rend impuissant, mais il ne sait pas qui en a fait l'acquisition ou quel prince en est la cible. Étant donné qu'Arciniega est un membre du NOM, personne ne sait exactement comment il réagirait s'il découvrait les manigances du spadassin. Alvaro pourrait essayer de sceller une sorte d'alliance avec Pietro, ou même l'introduire dans le NOM. Alternativement, il pourrait considérer l'homme comme une menace pour son grand plan et le tuer.

Pietro a les sourcils touffus et le front saillant qui plongent efficacement ses yeux dans l'ombre. Ceux qui parviennent à les entrapercevoir jurent qu'ils sont gris-argent, une allumette pour la crinière impétueuse et désordonnée qu'il maintient vers l'arrière de grâce à de la graisse. Un nez en bec d'aigle surmonte une bouche aux lèvres fines et serrées. Le visage de Pietro affiche une perpétuelle mimique de dégoût, comme s'il était mécontent de tout ce qui l'entoure. Il vit simplement et spartiatement, préférant



# Trois Drôles de Dames

le dur environnement de l'académie à la décadence de l'île de Bernouilli's.

## Caractéristiques

Gaillardise : 3      Finesse : 4      Esprit : 4  
Détermination : 4      Panache : 3      Réputation : -42

## Background

**Arcane** : Prudent

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Académie militaire ; Accent insulaire ; Appartenance – Billet du Seigneur ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Gaucher ; Lame épaissie (3 dés du destin) ; Polyglotte : Croissantin, Montaginois (L/E), Vodacci (L/E) ; Relations (2 informateurs, 1 confident, tous avec des obligations) ; Scarovese (3 PP) ; Serviteur (Valet vodacci).

## Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Ambrogia (Maître)** : Coup de pommeau (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 5, Voir le style 5.

**Bernouilli (Maître)** : Corps à corps (Pugilat) 5, Coup puissant (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Fente en avant (Escrime) 5, Voir le style 5.

**Métiers** :

- ◆ *Courtisan* : Danse 1, Eloquence 2, Etiquette 2, Héraldique 2, Intrigant 3, Mode 1, Observation 4, Politique 3, Séduction 4, Sincérité 4.
- ◆ *Médecin* : Diagnostic 3, Observation 4, Premiers secours 3.
- ◆ *Fausseur* : Calligraphie 2, Code secret 4, Dissimulation 2, Falsification 5, Observation 4, Papetier 1, Recherches 2.

**Entraînements** :

- ◆ *Combat de rue* : Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 3, Coup de pied 3.
- ◆ *Escrime* : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 5 (ND : 37).
- ◆ *Pistolet* : Recharger (Pistolet) 2, Tirer (Pistolet) 3.
- ◆ *Pugilat* : Attaque (Pugilat) 4, Claque sur l'oreille 3, Direct 1, Jeu de jambes 4 (ND : 30).

## Gallissus di Mondavi

### Vilain, Gouverneur intimidant

#### Description

Gallissus di Mondavi est le fils aîné d'Alcide Mondavi et le gouverneur de la province. Bien qu'il passe une grande partie de son temps sur l'île Mondavi avec sa famille, il est considéré

comme le principal gouverneur de la partie occidentale de la Vodacce.

Grand et sec, il affectionne les fraises et les vêtements moulants. Contrairement à la mode vodacci, il porte ses cheveux bruns en brosse et à la peau glabre. Des yeux sombres perçants et un regard intimidant complète ce physique pour le moins inquiétant.

Lui et sa femme, Nemice d'Arrange di Mondavi, se livrent une véritable guerre ouverte depuis que Gallissus, respectant la tradition vodacci, prit une courtisane en la personne de Marifi, l'une des plus belles de toute la Vodacce. Enfin, il affectionne particulièrement la torture sur les personnes du beau sexe.

## Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 2      Esprit : 3  
Détermination : 3      Panache : 2      Réputation : -17

## Background

**Arcane** : Impitoyable

**Epées de Damoclès** : Ennemi intime (Nemice d'Arrange di Mondavi, son épouse) 3 PP

**Avantages** : Accent de Mantua ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Expression inquiétante (inquiétant) ; Gouverneur ; Noble ; Polyglotte : Castillian (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E) ; Scarovese.

## Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Ambrogia (Compagnon)** : Coup de pommeau 4, Exploiter les faiblesses : Escrime 4, Feinte 4, Riposte 5, Voir le style 4.

**Métiers** :

- ◆ *Bourreau* : attaque (pugilat) 4, comportementalisme 4, diagnostic 3, interrogatoire 5, premiers secours 4.
- ◆ *Courtisan* : danse 2, éloquence 3, étiquette 4, héraldique 3, intrigant 4, mode 2, observation 3, politique 5, séduction 2, sincérité 4.
- ◆ *Espion* : code secret 3, corruption 4, déplacement silencieux 3, dissimulation 2, filature 1, fouille 2, interrogatoire 5, mémoire 2, observation 3, poison 4, qui-vive 2, sincérité 4.
- ◆ *Intendant* : commander 4, comptabilité 2, corruption 4, droit 3, étiquette 4, évaluation 2, observation 3, politique 4, régisseur 2, sens des affaires 2.

**Entraînements** :

- ◆ *Athlétisme* : acrobaties 2 (ND : 22), course de vitesse 3 (ND : 25), escalade 3 (ND : 25), jeu de jambes 5 (ND : 25), lancer 2, pas de côté 4, roulé-boulé 3 (ND : 25), sauter 3 (ND : 25), soulever 3.
- ◆ *Cavalier* : équitation 4 (ND : 27), sauter en selle 2.
- ◆ *Escrime* : attaque 5, parade 4 (ND : 27).
- ◆ *Pugilat* : attaque 4, claque sur l'oreille 3, direct 4, jeu de jambes 5 (ND : 25), uppercut 3.



## Duca Gespucci di Bernouilli

Reportez-vous au supplément *Vodacce* pages 110 et 111 pour ses caractéristiques et pages 64 et 65 pour sa description.

## Dama Clara di Bernouilli

### *Héros, Billet du Seigneur Bernouilli*

#### *Description*

Clara et son frère jumeau Fausto di Bernouilli ont toujours été très proches, aussi, lorsqu'elle apprit sa mort, elle se trouva choquée. Depuis, elle ne souhaite qu'une chose : venger sa mort. Malheureusement, même si elle a réussi à faire croire le contraire à son oncle, le prince Gespucci di Bernouilli, Clara n'est pas une grande escrimeuse et elle risque de perdre la vie en affrontant l'assassin de son frère (qui n'est autre que Kirsten Hagelauer). Clara est une senzavista (ni streggha, ni courtisane) qui n'y entend rien au grand jeu. Attachante, gentille et prévenante, elle ne correspond en rien à ce que l'on attend habituellement d'une vodacci.

Agé de tout juste dix-neuf ans, Clara est une jolie femme aux belles proportions. Elle a la taille fine, une poitrine avenante et une courbure des reins enjôleuse, en bref, au moins un de nos héros devrait craquer... Elle a les cheveux noirs de jais et de grands yeux plus noirs encore dans lesquels tout homme normalement constitué rêverait de se noyer...

#### *Caractéristiques*

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

#### *Background*

**Arcane** : Passionnée

**Epées de Damoclès** : Code de l'honneur (3 PP), Ennemie intime (Kirsten Hagelauer) (3 PP).

**Avantages** : Accent insulaire ; Appartenance – Billet du Seigneur ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Beauté du diable ; Gaucher ; Intrépide ; Noble – Dama ; Polyglotte : Eisenor, Montaginois, Théan (L/E), Vodacci (L/E) ; Séduisante – Eblouissante ; Volonté indomptable.

#### *Acquis & connaissances*

**Ecole d'escrime ; Bernouilli (Apprentie)** : Corps à corps (Pugilat) 3, Coup puissant (Escrime) 3, Exploiter les faiblesses (Escrime) 2, Fente en avant (Escrime) 4, Voir le style 3.

**Métiers** :

- ♦ *Courtisan* : Danse 2, Eloquence 2, Etiquette 3, Héraldique 1, Jouer 3, Mémoire 2, Mode 2, Observation 2, Pique-assiette 3, Politique 3, Séduction 3, Sincérité 2.
- ♦ *Estudiant* : Calcul 1, Contact 2, Débrouillardise 2, Héraldique 1, Histoire 2, Jouer 3, Orientation citadine (Amozare) 3, Théologie 3.
- ♦ *Guide* : Cartographie 2, Comportementalisme 2, Contact 2, Débrouillardise 2, Déplacement silencieux 3, Escalade 3 (ND : 17), Guet-apens 2, Marchandage 1, Observation 2, Orientation citadine (Amozare) 3, Qui-vive 2, Séduction 3, Sincérité 2.

#### **Entraînements :**

- ♦ *Athlétisme* : Acrobatie 2 (ND : 15), Amortir une chute 1, Course de vitesse 3 (ND : 17), Escalade 3 (ND : 17), Jeu de jambes 3 (ND : 12), Lancer 1, Nager 1 (ND : 12), Pas de côté 3, Roulé-boulé 2 (ND : 15), Sauter 2 (ND : 15).
- ♦ *Cavalier* : Equitation 2 (ND : ), Sauter en selle 1, Soins des chevaux 1.
- ♦ *Escrime* : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 3 (ND : 17).
- ♦ *Pugilat* : Attaque (Pugilat) 3, Claque sur l'oreille 2, Direct 2, Jeu de jambes 3 (ND : 12), Uppercut 1.

## Julianna

### *Héros, Espionne de la famille Falisci*

#### *Description*

Julianna (cymbre), alias Beate Stern (eisenore), alias Frédérique Saint-Antoine (montaginoise), alias Lysje Coers (vendelare), alias Rosalia Cojuango (castilliane), alias Eriu Mc Murrough (highlander), alias qui elle veut... Mais toutes ces identités ont un vécu, un passé, des amis, en bref, sont inattaquables. Elle y a en effet travaillé plusieurs années durant pour ne pas les détruire du jour au lendemain.

Les héros ne devraient avoir affaire qu'à Julianna (identité qu'elle utilise en Vodacce) et Beate Stern (en Eisen). Intellectuellement, c'est une fille très intelligente et capable de comprendre facilement les choses avec très peu d'éléments. Agée aujourd'hui d'une petite trentaine d'années, elle est au service de la famille Falisci depuis près de quinze ans. Moralement, elle n'est pas prête à toutes les extrémités pour parvenir à ses fins et elle sait qu'elle soutient l'un des princes les moins violents, tyranniques et fous de Vodacce... En réalité, sa loyauté va à cet homme par amour et non par devoir, mais un amour passionnel, pas fraternel.

Physiquement, Julianna, nous l'appellerons ainsi par simplicité, est une femme au visage agréable et attirant, de ceux qui appellent à la confiance (ça tombe bien, c'est son métier...). De taille et de poids moyens, la couleur de ses cheveux, de sa peau, ou de ses yeux ne peut être donnée car elle change en fonction de ses identités. En bref, c'est un caméléon.



# Trois Drôles de Dames

## Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 3      Esprit : 5  
Détermination : 3      Panache : 3      Réputation : 00

## Background

**Arcane** : Amicale

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Accent des Highlands (Eriu Mc Murrough), Accent de Soldano (Rosalia Cojuango), Accent du Sud (Beate Stern), Accent de l'ouest (Frédérique Saint-Antoine), Accent vendelar (Lysje Coers), Accent cymbre (Julianna) ; Beauté du diable ; Homme de volonté (enfin femme de volonté...) ; Linguiste ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillian (L/E), Eisenor (L/E), Montagninois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E) ; Relations (très nombreuses, très variées suivant les identités) ; Relations cymbres ; Sens aiguisés.

## Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Chariot de Thespis (Compagnon)** : Fente en avant (Escrime) 4, Feinte (Escrime) 4, Marquer (Escrime) 4, Riposte (Escrime) 4, Voir le style 4.

**Métiers** :

- ♦ **Arnaqueur** : Comédie 4, Comportementalisme 3, Corruption 3, Déguisement 5, Discrétion 3, Observation 4, Pique-assiette 3, Séduction 4, Sincérité 5.
- ♦ **Bateleur** : Chant 2, Comédie 4, Compère 2, Comportementalisme 3, Danse 3, Déguisement 5, Dressage 2, Eloquence 4, Mémoire 2, Séduction 4, Spectacle de rue 1, Trait d'esprit 3.
- ♦ **Courtisan** : Cancanier 3, Danse 3, Diplomatie 2, Eloquence 4, Etiquette 4, Héraldique 3, Intrigant 2, Lire sur les lèvres 2, Mémoire 2, Mode 4, Observation 4, Pique-assiette 3, Politique 3, Séduction 4, Sincérité 5, Trait d'esprit 3.
- ♦ **Espion** : Code secret 2, Corruption 3, Déguisement 5, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 2, Filature 2, Fouille 2, Interrogatoire 2, Langage des signes 2, Lire sur les lèvres 2, Mémoire 2, Observation 4, Poison 1, Qui-vive 3, Séduction 4, Sincérité 5, Trait d'esprit 3.
- ♦ **Malandrin** : Connaissance des bas-fonds 3, Contact 4, Débrouillardise A, Fouille 2, Observation 4, Orientation citadine (Numa, Charousse, Stein, Kirk, Carleon, San Cristobal, La Cité du Vaticine) 3.

**Entraînements** :

- ♦ **Athlétisme** : Acrobatie 3 (ND : 30), Amortir une chute 2, Course de vitesse 3 (ND : 30), Escalade 3 (ND : 30), Jeu de jambes 3 (ND : 25), Lancer 1, Roulé-boulé 3 (ND : 30), Sauter 3 (ND : 30).
- ♦ **Cavalier** : Dressage 2, Equitation 2 (ND : 27), Soins des chevaux 2.
- ♦ **Combat de rue** : Attaque (Combat de rue) 3, Coup aux yeux 2.

- ♦ **Couteau** : Attaque (Couteau) 3, Lancer (Couteau) 3, Parade (Couteau) 2 (ND : 27).
- ♦ **Escrime** : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 4 (ND : 32).

## Kirsten Hagelauer

### Vilain, Spadassin expulsé de la Guilde

#### Description

Kirsten Hagelauer est un spadassin qui n'a qu'un objectif : gagner, par tous les moyens. Aussi, a-t-elle toujours cherché à affronter les adversaires les plus forts qu'elle pouvait trouver. "Affronter les meilleurs pour devenir la meilleure". Seulement voilà, elle est allée trop loin, elle a tué Fausto di Bernouilli, un escrimeur somme toute moyen, sans tenir compte de ses soutiens. Et cela lui est revenu dans les dents. Même si elle a respecté les règles, il y a des choses qui ne se font pas, comme tué le neveu de l'un des sept princes vodaccis...

Quoi qu'il en soit, la Guilde a maintenant retiré le collier qui retenait encore le berger allemand qu'est Kirsten. Aujourd'hui, son seul objectif est de détruire la Guilde elle-même, par tous les moyens.

Blonde, les cheveux ondulés, des yeux bleus aciers, Kirsten serait une très belle femme si elle n'affichait pas constamment une moue boudeuse. Ajoutez à cela des cicatrices un peu partout sur son corps, le port d'une armure en dracheneisen, une taille de 1m90 et un caractère impossible et vous aurez compris qu'elle n'est pas des plus fréquentables.

#### Caractéristiques

Gaillardise : 3      Finesse : 3      Esprit : 3  
Détermination : 4      Panache : 4      Réputation : -58

#### Background

**Arcane** : Rancunière

**Epées de Damoclès** : Mise à pied (Guilde des Spadassins) (3 PP)

**Avantages** : Accent de la République ; Beauté du diable ; Dracheneisen (2 brassards, 1 cuirasse, 2 cuissards, 2 gantelets, 2 jambières, soit 20 points) ; Grande ; Polyglotte : Eisenor (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E) ; Poigne ferme ; Réflexes éclairs.

#### Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Ambrogia (Compagnon)** : Coup de pommeau (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 4, Riposte (Escrime) 5, Voir le style 5.

**Andrews (Compagnon)** : Fente en avant (Escrime) 4, Feinte (Escrime) 4, Riposte (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Voir le style 5.



# Trois Drôles de Dames

**Hainzl (Maître) :** Marquer (Escrime) 5, Mur d'acier (Escrime) 5, Riposte (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Voir le style 5.

**Métiers :**

- ◆ *Chasseur de primes :* Attaque (Pistolet) 4, Contact 2, Course de vitesse 3 (ND : 30), Déplacement silencieux 1, Equitation 4 (ND : 32), Filature 1, Fouille 2, Guet-apens 3, Interrogatoire 3, Intimidation 5, Observation 3, Qui-vive 3.
- ◆ *Courtisan :* Danse 2, Eloquence 2, Etiquette 3, Héraldique 3, Mode 1, Observation 3, Politique 0 (d'où sa gaffe...), Séduction 2, Sincérité 1, Trait d'esprit 2.
- ◆ *Détrousseur :* Attaque (Arme improvisée) 3, Connaissance des bas-fonds 2, Déplacement silencieux 1, Filature 1, Fouille 2, Guet-apens 3, Intimidation 5, Observation 3, Orientation citadine (Stein) 3, Qui-vive 3.
- ◆ *Maître d'armes :* Commander 2, Entraîner 1, Etiquette 3, Galvaniser 1, Guet-apens 3, Intimidation 5, Jeu de jambes 4 (ND : 27), Observation 3, Pas de côté 5, Premiers secours 4, Qui-vive 3, Trait d'esprit 2.

**Entraînements :**

- ◆ *SPECIAL : ND +10 et ses adversaires gardent 2 dés de moins (effets de son armure).*
- ◆ *Athlétisme :* Acrobatie 3 (ND : 30), Course de vitesse 3 (ND : 30), Escalade 2 (ND : 27), Jeu de jambes 4 (ND : 27), Lancer 1, Pas de côté 5, Roulé-boulé 4 (ND : 32), Sauter 3 (ND : 27).
- ◆ *Cavalier :* Dressage 2, Equitation 4 (ND : 32), Sauter en selle 2 (ND : ), Soins des chevaux 2.
- ◆ *Escrime :* Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5 (ND : 35).
- ◆ *Pistolet :* Recharger (Pistolet) 3, Tirer (Pistolet) 4.
- ◆ *Pugilat :* Attaque (Pugilat) 4, Claque sur l'oreille 2, Direct 3, Jeu de jambes 4 (ND : 27), Uppercut 3.

## Marchese Angelo di Vercelis

*Héros, Gouverneur de la province Bernouilli*

### Description

La famille di Vercelis a toujours été au service de la famille Bernouilli. De fidèles serviteurs pour une famille honorable. Angelo ne déroge pas à la règle : c'est un administrateur de talent, un grand ami du prince Gespucci et un admirateur de ses idées de paix et de religion. S'il se doutait de ce que prépare son fils, il le tuerait lui-même de ses propres mains. Jusqu'à aujourd'hui, la famille di Vercelis a toujours été sans tâches. Ils sont l'antithèse de toute la noblesse qui dirige actuellement la Vodacce.

Angelo di Vercelis, quant à lui, est un homme intègre, travailleur et humain qui fait tout ce qui est en son pouvoir pour que la province Bernouilli rapporte des sénateurs sans pour autant la saigner à mort et les habitants de cette province lui en sont reconnaissants.

Angelo est grand (environ 1,95 m), il apprécie les vêtements cintrés qui mettent en valeur sa silhouette longiligne et les cols amidonnés qui donnent encore plus une impression de hauteur à sa personne. Il porte une barbe bien taillée et des cheveux longs toujours parfaitement propres. Agé de presque cinquante ans, il n'a pas un seul cheveu blanc.

### Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 2      Esprit : 4  
Détermination : 3      Panache : 2      Réputation : 85

### Background

**Arcane :** Altruiste

**Epées de Damoclès :** Ennemi intime (Pietro di Vercelis, son fils) (3 PP)

**Avantages :** Accent insulaire ; Flegmatique ; Gouverneur ; Grand ; Noble : Marchese ; Polyglotte : Croissantin (L/E), Eisenor (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E) ; Relation (prince Gespucci di Bernouilli) ; Troqueur.

### Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Bernouilli (Apprenti) :** Corps à corps (Pugilat) 2, Coup puissant (Escrime) 3, Exploiter les faiblesses (Escrime) 2, Fente en avant (Escrime) 4, Voir le style 2.

**Métiers :**

- ◆ *Avoué :* Comportementalisme 2, Droit 4, Eloquence 3, Etiquette 3, Interrogatoire 2, Observation 3, Politique 4, Recherches 3, Sincérité 3, Trait d'esprit 3.
- ◆ *Courtisan :* Danse 2, Diplomatie 3, Eloquence 3, Etiquette 3, Héraldique 3, Mémoire 2, Mode 3, Observation 3, Politique 3, Séduction 2, Sincérité 3A, Trait d'esprit 3.
- ◆ *Intendant :* Commander 3, Comptabilité 2, Diplomatie 3, Droit 4, Etiquette 3, Evaluation 3, Logistique 3, Marchandage 3, Observation 3, Politique 3, Régisseur 5, Sens des affaires 4.

**Entraînements :**

- ◆ *Cavalier :* Equitation 3 (ND : 22), Soins des chevaux 2.
- ◆ *Escrime :* Attaque (Escrime) 3, Parade (Escrime) 4 (ND : 25).
- ◆ *Pugilat :* Attaque (Pugilat) 3, Direct 3, Jeu de jambes 4 (ND : 20), Uppercut 2.

## Maître Onke van Schoon

*Scélérat, Ambassadeur vendelar en Eisen*

### Description

Ambassadeur de la Ligue de Vendel en Eisen, maître Onke van Schoon est également membre de la Ligue des Imprimeurs et une bonne partie de ses ateliers se trouvent maintenant à Stein. En



effet, en raison de la guerre de la Croix, les coûts de la masse salariale sont inférieures dans ce pays à ceux de la Ligue de Vendel. Aussi est-il devenu un précurseur en matière de délocalisation d'entreprises. Ensuite, en raison du poids économique qu'il représente en Eisen, la Ligue lui a demandé de la représenter en Eisen, ce qu'il a accepté avec enthousiasme, lui donnant ainsi encore plus de poids dans ce pays.

Hors, cette influence commence à gêner ses concurrents, en particulier la famille Falisci qui a donc décidé d'envoyer Julianna enquêter un peu sur son compte et trouver quelques secrets inavouables afin d'avoir barre sur lui. Ce qu'ils ne savent pas c'est que lui-même à un espion à la cour de la famille Falisci et qu'il connaît la mission de Julianna, il l'utilise donc pour lui fournir de faux renseignements, de la désinformation en quelque sorte... En réalité, il travaille pour la fonction protestataire des eisenors et leur fourni des fonds et de l'équipement (qui provient de Vendel via les caisses de papier et d'encre). C'est un ami de Stefano Wulf, ils ont été sur les mêmes bancs d'école.

De taille moyenne, les cheveux et la barbe rousse avec des yeux verts, Onke pourrait facilement passer pour un inish. Il porte les vêtements à la mode vendelare et aime les vêtements de couleur cramoisie. Un sourire perpétuel vissé sur le visage, il parvient à lui donner un air tantôt amical, tantôt inquiétant.

## Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 2      Esprit : 4  
Détermination : 3      Panache : 3      Réputation : 43

## Background

**Arcane** : Intrigant

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Accent vendelar ; Appartenance – Guilde des Imprimeurs ; Expression inquiétante – inquiétant ; Polyglotte : Eisenor (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E) ; Relation (Stefano Wulf) ; Siège à la Ligue de Vendel.

## Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Rasmussen (Compagnon)** : Coup de pommeau (Pistolet) 4, Tir d'adresse (Pistolet) 5, Tir d'instinct (Pistolet) 5, Tir précis (Pistolet) 5, Voir le style 4.

**Métiers** :

- ♦ **Diplomate** : Code secret 4, Comportementalisme 4, Corruption 5, Diplomatie 3, Eloquence 3, Etiquette 3, Héraldique 3, Histoire 2, Intrigant 3, Observation 3, Politique 4, Sincérité 4, Trait d'esprit 4.
- ♦ **Espion** : Code secret 4, Corruption 5, Déplacement silencieux 2, Falsification 3, Filature 2, Fouille 2, Interrogatoire 3, Mémoire 2, Observation 3, Poison 3, Qui-vive 2, Sincérité 4, Trait d'esprit 4.

- ♦ **Marchand** : Banquier 3, Comptabilité 2, Evaluation 3, Fabricant d'Armes à feu 4, Imprimeur 2, Marchandage 3, Observation 3, Sens des affaires 2.

**Entraînements** :

- ♦ **Athlétisme** : Course de vitesse 2 (ND : 25), Escalade 2 (ND : 25), Jeu de jambes 3 (ND : 22), Lancer 2, Sauter 2 (ND : 25).
- ♦ **Escrime** : Attaque (Escrime) 2, Parade (Escrime) 3 (ND : 27).
- ♦ **Pistolet** : Recharger (Pistolet) 4, Tirer (Pistolet) 5.
- ♦ **Pugilat** : Attaque (Pugilat) 3, Direct 3, Jeu de jambes 3 (ND : 22), Uppercut 2.

## Les seconds rôles

### Capitaine Eros Castiglione

#### Description

Le capitaine Eros Castiglione commande *La Castafiore*, un petit bâtiment qui s'est spécialisé dans le transport de passagers entre les îles vodaccis et le continent de cette même nation. Mais le capitaine Castiglione n'a pas toujours été un "gentil" capitaine faisant du cabotage. Autrefois, il était marin sur un navire pirate : le *Black Woody*, le navire du capitaine Tête Bêche. Il détient d'ailleurs la ceinture de ce fameux capitaine qu'il acceptera de céder aux héros (enfin, surtout à une héroïne) pour une centaine de sénateurs. Il leur racontera également tout ce qu'il sait sur le capitaine et le trésor. Il mourra dans l'attaque du navire montagnois.

Les cheveux et l'œil auburn, le capitaine Eros Castiglione a perdu le second dans sa jeunesse. Il porte donc un bandeau sur son orbite gauche. Il porte constamment un bandana sur la tête et a une barbe peu touffue et rasée de prêt. Il affectionne les pantalons moulants et les chemises bouffantes au col empesé sur lesquelles il ajuste une veste de cuir élimée.

#### Caractéristiques

Gaillardise : 3      Finesse : 2      Esprit : 2  
Détermination : 2      Panache : 3      Réputation : 11

#### Background

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : Véritable identité (pirate) (2 PP)

**Avantages** : Accent de Mantua ; Estomac bien accroché ; Polyglotte : Castillien, Montagnois, Vodacci ; Propriété : *La Castafiore* ; Sens de l'équilibre.

#### Acquis & connaissances

**Métiers** :



- ♦ *Capitaine* : Cartographie 1, Commander 3, Corruption 2, Galvaniser 2, Guet-apens 3, Intimidation 2, Observation 3, Qui-vive 2, Stratégie 1, Tactique 3.
- ♦ *Forban* : Attaque (Escrime) 2, Canotage 3, Connaissance de la mer 2, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 4 (ND : 15), Escalade 3 (ND : 12), Fouille 2, Gréer 3, Intimidation 2, Nager 3 (ND : 12), Navigation 2, Observation 3, Sauter 3 (ND : 12).
- ♦ *Marin* : Canotage 3, Cartographie 1, Connaissance de la mer 2, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 4 (ND : 15), Escalade 3 (ND : 12), Gréer 3, Nager 3 (ND : 12), Navigation 2, Perception du temps 1, Piloter 3, Sauter 3 (ND : 12), Sens de l'orientation 2.

## Entraînements :

- ♦ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque (Combat de rue) 2, Coup de pied 2, Lancer (Armes improvisées) 1, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 10).
- ♦ *Hache* : Attaque (Hache) 4, Lancer (Hache) 3, Parade (Hache) 4 (ND : 15).
- ♦ *Pistolet* : Recharger (Pistolet) 2, Tirer (Pistolet) 3.

## Giorgio Fitinelli

### Description

Giorgio Fitinelli dirige la maison de la maison de la Guilde des Spadassins de Numa. Ce n'est pas la Guilde qui l'a nommé à ce poste (elle aurait sans doute préféré un spadassin) mais l'Eglise du Vatican qui voulait l'un de ses membres dans cette organisation particulièrement influente.

Giorgio travaille donc pour la Guilde mais rend compte de tous les événements marquants à l'Eglise, au grand dam de la Guilde qui ne peut pas y faire grand chose si elle ne veut pas perdre son antenne de Numa.

Du point de vue humain, Giorgio est un homme plutôt caractériel qui s'emporte facilement mais s'excuse rapidement de ses emportements auprès de sa victime. Marié, avec quatre enfants à charge, il ne cherche pas l'aventure et le danger, c'est pourquoi il occupe ce poste depuis presque dix ans et risque d'y rester encore très longtemps.

Du point de vue physique, Giorgio accuse un petit excès de poids au niveau de la ceinture abdominale, il y a longtemps que ses abdominaux en tablette de chocolat se sont transformés en pot de nutella... Par contre, son visage semble presque ne pas correspondre à son corps. Presque émacié, il porte une fine moustache et une barbiche et les cheveux tirés vers l'arrière au-dessus d'un front haut. Ses petits yeux de fouine noirs en intimide plus d'un même s'il ne sait pas se battre.

### Caractéristiques

Gaillardise : 1      Finesse : 2      Esprit : 3  
Détermination : 2      Panache : 2      Réputation : 14

### Background

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : Non assermenté (2 PP)

**Avantages** : Accent de Teramo ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Polyglotte : Eisenor, Théan (L/E), Vodacci (L/E) ; Sens de l'humour – Humour noir.

### Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ♦ *Diplomate* : Comportementalisme 3, Corruption 2, Diplomatie 3, Eloquence 2, Etiquette 3, Héraldique 1, Histoire 1, Intrigant 1, Observation 3, Politique 2, Sincérité 3, Trait d'esprit 4.
- ♦ *Intendant* : Commander 2, Comptabilité 3, Corruption 2, Diplomatie 3, Droit 2, Etiquette 3, Evaluation 2, Marchandage 2, Observation A, Politique 2, Régisseur 3, Sens des affaires 3.

**Entraînements** :

- ♦ *Pistolet* : Tirer (Pistolet) 3.

## Giuseppe Coradini

### Description

Giuseppe Coradini est un influent marchand vodacci. Il bénéficie du soutien de la famille Lucani et a ainsi pu éviter d'être précipité au cœur du *Grand Jeu*. Le bois d'œuvre qu'il fournit vient des forêts vodaccis et est d'une excellente qualité mais d'un prix relativement élevé. Hors la famille Bernouilli a besoin de ce bois en grande quantité, donc la qualité passera au second plan.

Sinon, bien entendu, le bois de la famille Coradini aurait été privilégié à celui de Llorenço Benavides. Giuseppe est un très bel homme que l'on verrait plus jouer les dilettantes dans les soirées vodaccis que les marchands de bois. Cependant, il fait très bien son travail et s'inclinera avec élégance devant le choix du prince Bernouilli. Il ne faut cependant pas le prendre pour un jeune lapereau et la prochaine fois qu'il aura affaire à Benavides, celui-ci a intérêt à protéger ses arrières...

Physiquement, il est plutôt grand, beau, avec des yeux et des cheveux sombres qu'il retient par un catogan. Il porte des vêtements moulants et affectionne particulièrement les jabots de couleur claires (mauve, parme, crème, lilas, etc.).

### Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 2      Esprit : 3  
Détermination : 3      Panache : 2      Réputation : -17



# Trois Drôles de Dames

## Background

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Accent d'Arène Candide ; Appartenance – Guilde des Marchands ; Orateur ; Polyglotte : Castillian, Eisenor, Montaginois, Théan (L/E), Vodacci (L/E) ; Séduisant – Eblouissant ; Troqueur.

## Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ◆ **Arnaqueur** : Comédie 2, Comportementalisme 2, Corruption 3, Jouer 3, Observation 3, Pique-assiette 3, Séduction 4, Sens des affaires 5, Sincérité 4, Tricher 3.
- ◆ **Marchand** : Banquier 3, Charpentier 4, Comptabilité 3, Ebéniste 2, Evaluation 4, Maçon 3, Marchandage 4, Observation 3, Régisseur 2, Sens des affaires 5, Tonnelier 2, Vannier 1.

**Entraînements** :

- ◆ **Cavalier** : Equitation 2 (ND : 12), Soins des chevaux 1.
- ◆ **Escrime** : Attaque (Escrime) 2, Parade (Escrime) 2 (ND : 12).

## Gustav Ostingsonn

### Description

Gustav Ostingsonn gère l'antenne de la Guilde des Spadassins de Stein (future Freiburg). Vesten "converti" aux préceptes vendelars sur le tard, il apprécie encore beaucoup des éléments de la culture vesten tout en s'appropriant certains autres de la culture vendelare. Il pourrait être l'exemple d'une synthèse réussie entre les deux cultures.

Il a gardé sa foi dans les runes et n'entend rien aux Prophètes, mais apprécie le confort moderne. Il comprend le principe des guildes et approuve entièrement celle des spadassins qui pourrait diminuer d'une quantité substantielle le nombre de morts au Vestenmannavnjar, par contre, il désapprouve les débaptisations de villes et de lieux dans l'archipel vendelar/vesten qui coupe le lien avec une certaine tradition.

Il essaie de faire en sorte de rassembler les deux communautés.

Grand, ridé, Gustav a des cheveux et une barbe (sans moustache) blancs. Ses cheveux sont longs et en liberté, quoi que rabattus vers l'arrière pour plus de confort. Des yeux aux iris presque transparents donne l'impression à ses interlocuteurs qu'ils sont rouge en raison des vaisseaux sanguins. Ce regard en dérange plus d'un et il en joue. Quant à ses tenues, il apprécie la praticité et emprunte autant au style vesten (pour les fourrures en hiver par exemple) qu'au style vendelar (pour les vêtements en coton plus agréables par exemple), dérangeant ainsi volontairement les intégristes des deux bords.

## Caractéristiques

Gaillardise : 4

Finesse : 2

Esprit : 3

Détermination : 3

Panache : 2

Réputation : 21

## Background

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : Expatrié (de l'archipel vendelo-vesten) (2 PP)

**Avantages** : Accent de Bodils ; Accoutumance au froid ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Expression inquiétante – Angoissant ; Grand ; Polyglotte : Eisenor (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E).

## Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Halfdansson (Compagnon)** : Coup de pommeau (Lance légère) 4, Désarmer (Lance légère) 4, Exploiter les faiblesses (Lance légère) 4, Fente en avant (Lance légère) 4, Voir le style 4.

**Urofstifter (Compagnon)** : Coup puissant (Escrime) 4, Double parade (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Feinte (Escrime) 4, Voir le style 4.

**Métiers** :

- ◆ **Baleinier** : Connaissance de la mer 2, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 3 (ND : 25), Lancer (Lance légère) 4, Nager 3 (ND : 25), Observation 3, Perception du temps 1, Poison 2, Sauter 3 (ND : 25).
- ◆ **Marchand** : Construction navale 2, Evaluation 2, Fabricant de voiles 2, Marchandage 2, Observation 3, Régisseur 3, Sens des affaires 2, Service 3.

**Entraînements** :

- ◆ **Athlétisme** : Amortir une chute 2, Course de vitesse 2 (ND : 22), Escalade 3 (ND : 25), Jeu de jambes 3 (ND : 20), Lancer 2, Nager 3 (ND : 25), Pas de côté 2, Roulé-boulé 3 (ND : 25), Sauter 3 (ND : ), Soulever 2.
- ◆ **Escrime** : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 3 (ND : 25).
- ◆ **Lance légère** : Attaque (lance légère) 5, Lancer (lance légère) 4, Parade (lance légère) 4 (ND : 27), Réception de charge 3.
- ◆ **Lutte** : Casser un membre 3, Coup de tête 3, Etreinte 3, Prise 4, Se dégager 3.

## Lorenzo Benavides

### Description

Lorenzo est un commerçant castillian qui doit écouler le bois que ses scieries coupent chaque jour en grandes quantités. Grâce aux modernisations de son frère Auderico qui a étudié dans quelques unes des meilleures universités de Théah. Aujourd'hui à



# Trois Drôles de Dames

la tête d'une entreprise qui fournit une très grande quantité de bois d'œuvre, ils doivent réussir à trouver chaque jour de nouveaux débouchés pour l'écouler. Ça c'est le travail de Llorenço qui parcourt les routes de Théah pour vendre sa production.

Petit, mais trapu, Llorenço a des avant-bras musculeux, héritage de longues journées passées à la scierie. Un visage aux traits simples encadré par un collier de barbe brun et un bonnet de cuir sur la tête termine sa description physique. Enfin, il affectionne les vêtements d'artisans simples, même si aujourd'hui, il pourrait se payer beaucoup mieux.

## Caractéristiques

Gaillardise : 4      Finesse : 2      Esprit : 3  
Détermination : 2      Panache : 2      Réputation : 12

## Background

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Accent de Torrès ; Appartenance – Guilde des charpentiers ; Dur à cuire ; Polyglotte : Castillian (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E) ; Troqueur.

## Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ♦ **Ingénieur** : Architecture 2, Bricoleur 2, Calcul 4, Comptabilité 3, Dessin 2, Fonderie 2, Rédaction 1, Sciences de la nature 2.
- ♦ **Marchand** : Bricoleur 2, Charpentier 4, Comptabilité 3, Construction navale 3, Ebéniste 1, Evaluation 2, Marchandage 2, Observation 2, Sens des affaires 2, Service 2, Tonnelier 1.

**Entraînements** :

- ♦ **Combat de rue** : Attaque (Combat de rue) 2.
- ♦ **Hache à deux mains** : Attaque (hache à deux mains) 3, Parade (hache à deux mains) 2 (ND : 12).

## Officiers du Saint-Irénée

### Description

Des officiers influencés par le caractère détestable de leur capitaine. Habités à infliger le pire, ils ont finis par y prendre goût.

### Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 2      Esprit : 2  
Détermination : 2      Panache : 2      Réputation : -10

## Background

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Accents variables ; Charge – officier de marine ; Polyglotte : Montaginois (L/E), Théan ; un au choix parmi : réflexes de combat, réflexes éclairs, grand ou sens de l'équilibre.

## Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ♦ **Capitaine** : Commander 2, Galvaniser 2, Guet-apens 2, Intimidation 3, Observation 2, Stratégie 1, Tactique 2.
- ♦ **Marine** : Attaque (Escrime) 3, Canotage 2, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 4 (ND : 15), Escalade 3 (ND : 12), Intimidation 3, Nager 2 (ND : 10), Observation 2, Sauter 3 (ND : 12), Tirer (Mousquet) 3.

**Entraînements** :

- ♦ **Combat de rue** : Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque (Combat de rue) 2, Coup de pied 2, Parade (Armes improvisées) 1 (ND : 07).
- ♦ **Escrime** : Attaque (Escrime) 3, Parade (Escrime) 4 (ND : 15).
- ♦ **Pistolet** : Recharger (Pistolet) 1, Tirer (Pistolet) 3.

## Les figurants

### Assassins masqués en Vodacce

#### Caractéristiques

**Niveau de menace** : 3

**Avantages** : La Vodacce, Les Billets du Seigneur

**Armes utilisées** : rapière, mousquet

**ND pour être touché** : 20

**Compétences** : course de vitesse 1, orientation citadine 1.

### Marins du Sainte-Irénée

#### Caractéristiques

**Niveau de menace** : 2

**Avantages** : La Montaigne

**Armes utilisées** : sabre d'abordage, mousquet

**ND pour être touché** : 15

**Compétences** : équilibre 1, jeu de jambes -1.



### Brutes des quartiers pauvres de Numa

#### Caractéristiques

Niveau de menace : 1

Avantages : La Vodacce

Armes utilisées : gourdin, pierres

ND pour être touché : 10

Compétences : -

### Les gardiens de l'Eglise de Numa

#### Caractéristiques

Niveau de menace : 4

Avantages : La Vodacce, les Gardiens de l'Eglise, Incorruptibles

Armes utilisées : hallebarde, mousquet

ND pour être touché : 25

Compétences : course de vitesse 1, équitation -1.

### Les gardes de Kirsten à Stein

#### Caractéristiques

Niveau de menace : 2

Avantages : l'Eisen

Armes utilisées : épée longue, hache, mousquet

ND pour être touché : 15

Compétences : -

## 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 01 decimus 1656, en Eisen, Dirk Grossenkir place son fils dans une famille d'adoption. Clara, l'épouse de Dirk vient de donner naissance à un fils. Selon les principes de l'Ordre, le garçon doit être placé dans une famille d'accueil et ne jamais découvrir ses véritables parents, à moins qu'il ne devienne un jour lui-même un chevalier. Il demande à Jacques Renault de l'aider à trouver une bonne famille d'accueil. Les deux hommes placent le garçon dans une bonne famille de Stein. Clara ne supporte pas cette séparation de son enfant. **Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre des Kreuzritter.**

---

Le 04 decimus 1656, en Eisen, Clara Grossenkir devient une veilleuse. Ne supportant plus son époux, après qu'il est placé leur fils en famille d'adoption, Clara demande à être affectée dans l'Empire du Croissant comme Veilleuse. Sa demande est acceptée.

Elle assure alors la garde d'un dangereux édifice syneth. **Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre des Kreuzritter.**

---

Le 17 decimus 1656, en Eisen, Erika Brigitte Durkheim est nommée évêque. Toujours avec l'appui de Gunther Schmidl (qui a l'oreille du cardinal d'Eisen, Varek Lindenauer), Erika Brigitte Durkheim, sa protégée, est nommé évêque.

---

Le 11 primus 1657, en Eisen, Stanislas von Sieger décède et Erich von Sieger, son fils, devient herzog. Alors qu'il encercle des protestataires, Stanislas von Sieger décide de les autoriser à se rendre pour éviter un massacre. Ne supportant pas que l'honneur de sa famille soit entaché par de la pitié, Erich, son fils, l'étrangle, sans que les gardes de ce dernier ne bougent (ils ont été payés par la famille Mondavi). Il prend ensuite la tête d'un contingent d'hommes et s'avance protégé par un drapeau blanc. Ils massacrent alors les protestataires par trahison. Erich von Sieger devient alors le baron von Sieger.

---

# 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.

## 26 octavus 1656

Kirsten Hagelauer tue Fausto di Bernouilli, billet du seigneur Bernouilli, lors d'un duel.

## 29 octavus 1656

Le duca Gespucci di Bernouilli annule le traité qu'il avait signé avec la Guilde des Spadassins afin de faire respecter les règles de celle-ci sur ses terres.

## 07 nonus 1656

La Guilde des Spadassins expulse Kirsten Hagelauer afin d'essayer de calmer la colère du prince Bernouilli.

## 12 nonus 1656

Une tempête ravage la ville de Porto Spatia, en particulier le port et les navires de la famille Bernouilli. Le prince Bernouilli soupçonne la Ligue de Vendel d'en être responsable, à la fois pour se venger de sa résiliation du traité avec la Guilde des Spadassins et pour pouvoir avoir l'exclusivité du commerce avec l'Empire du Croissant. En réalité, c'est bien un sorcier Laerdom qui a causé cette tempête, mais à la solde de la famille Mondavi, qui a besoin d'argent pour financer la campagne de son allié Erich von Sieger (qui lui a fourni le bois nécessaire à la reconstruction de la flotte Bernouilli).

## 20 nonus 1656

Kirsten Hagelauer approche Gallisus di Mondavi et lui propose son aide pour placer leur bois d'œuvre en échange du soutien de cette famille pour accomplir sa vengeance à l'encontre de la Guilde des Spadassins.

## 27 nonus 1656

Actuellement à Numa, *la volpe*, une espionne du prince Falisci entend parler de rumeur sur un complot organisé par Gallisus di Mondavi à l'encontre de la famille Bernouilli. Elle décide d'en apprendre plus pour son seigneur.

## 30 nonus 1656

Les héros sont recrutés par le responsable de la maison de la Guilde des Spadassins de Stein, Gustav Ostingsonn.

## Du 30 au 10 decimus 1656

Voyage à travers la désolation eisenore.

## 10 decimus 1656

Arrivée des héros à Numa où il rencontre Julianna qui se joint à eux.

## 14 decimus 1656

Arrivée des héros à Sant' Andrea.

## 16 decimus 1656

Arrivée des héros à Amozarre et au palazzo Bernouilli. Le soir même ils se retrouvent à une réception intime donnée par le prince Bernouilli.

## Dans la nuit

Les héros sauvent la vie de Llorenço Benavides et s'attirent l'inimitié de Gallisus di Mondavi.

## 17 decimus 1656

Les héros parviennent à faire signer leur contrat au prince Bernouilli, immédiatement après que Llorenço Benavides est fait signer le sien pour la livraison de bois d'œuvre. Le prince Bernouilli impose aux héros que son nouveau billet du seigneur, Clara di Bernouilli, les accompagne.

Ce même jour, Julianna quitte le groupe discrètement en raison de tension avec Clara.

## 18 decimus 1656

Attaque de la *Castafiore*, le bateau qui mène les héros sur la Vodacce continentale par le *Sainte-Irénée*, un vaisseau de guerre montagnais à la solde des Mondavi.



## 22 decimus 1656

Arrivée des héros à Numa où nos héros se retrouvent au cœur d'une véritable émeute d'affamés. Un pickpocket en profite pour voler le contrat. L'un des héros parvient à le suivre, puis sa commanditaire, Kirsten, qui se rend à l'auberge *Il Vino Verde*.

## 23 decimus 1656

Kirsten Hagelauer brise le fémur de Clara di Bernouilli dans un duel à l'aube. C'est dans cette journée que nos héros apprennent également l'origine de la haine de Kirsten pour la Guilde des Spadassins via Giorgio Fitinelli.

## 02 jour de la Messe des Prophètes

Arrivée des héros à Stein.

## 04 jour de la Messe des Prophètes

Les héros rencontrent accidentellement Julianna déguisée. Ils se rencontreront de nouveau dans la nuit. Elle leur explique alors que Kirsten veut les piéger mais qu'elle peut les aider à contrer son plan.

## 02 primus 1657

Les héros font tomber Gallisus di Mondavi qui doit quitter Stein.

## 03 primus 1657

Confrontation entre les héros et Kirsten dans l'auberge Der Schwartz Adler.

## 09 primus 1657

Augusto di Mondavi tente d'assassiner les héros pendant leur retour en Vodacce.

## 11 primus 1657

Alors qu'il encercle des protestataires, Stanislas von Sieger décide de les autoriser à se rendre pour éviter un massacre. Ne supportant pas que l'honneur de sa famille soit entaché par de la pitié, Erich, son fils, l'étrangle, sans que les gardes de ce dernier ne bougent (ils ont été payés par la famille Mondavi). Il prend ensuite la tête d'un contingent d'hommes et s'avance protégé par un drapeau blanc. Ils massacrent alors les protestataires par trahison. Erich von Sieger devient alors le baron von Sieger.

## 12 primus 1657

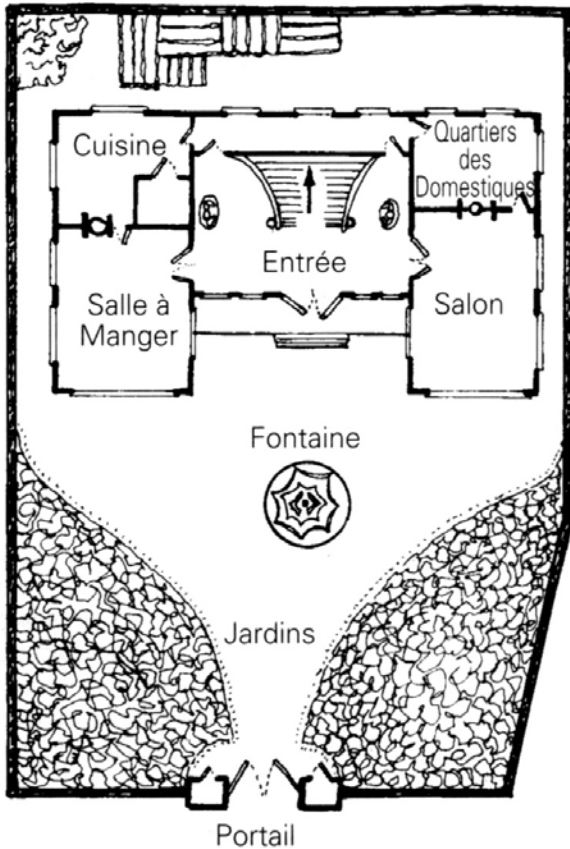
Arrivée des héros à Numa



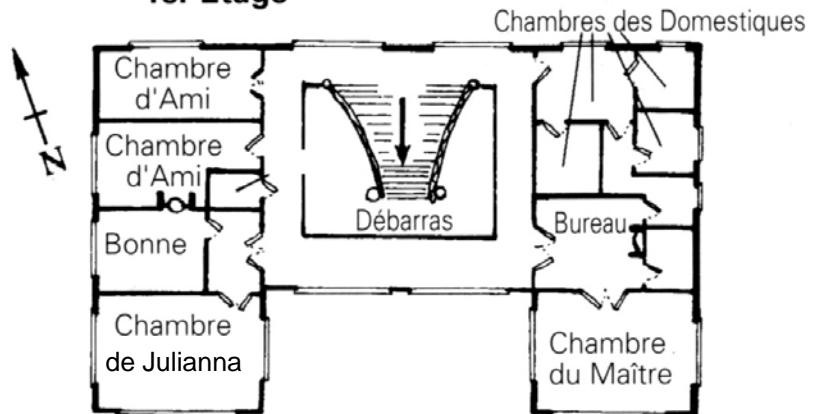
# La Gazette

## Plan du manoir Van Schoon

Rez-de-chaussée



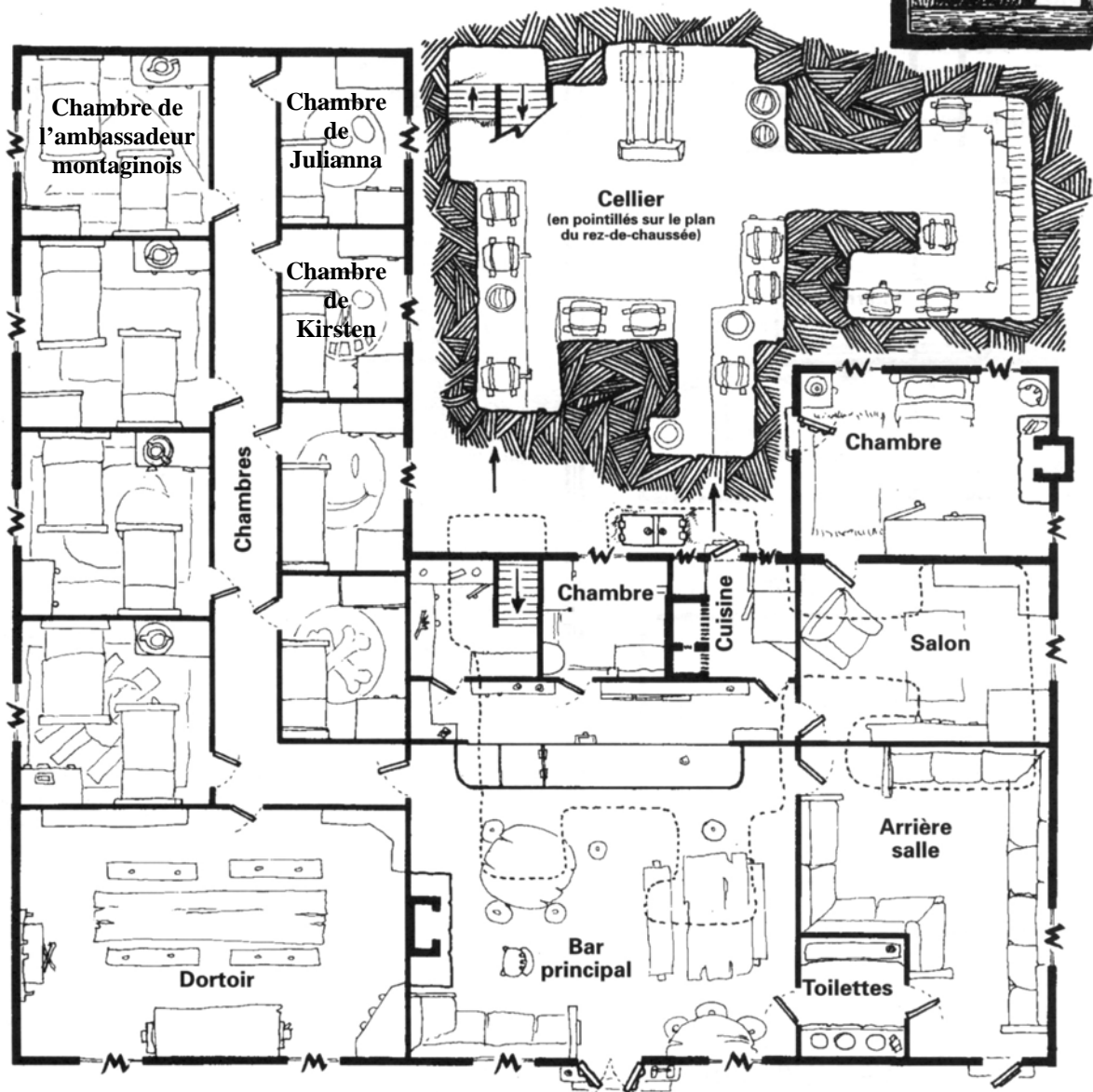
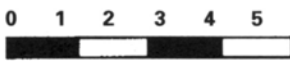
1er Etage



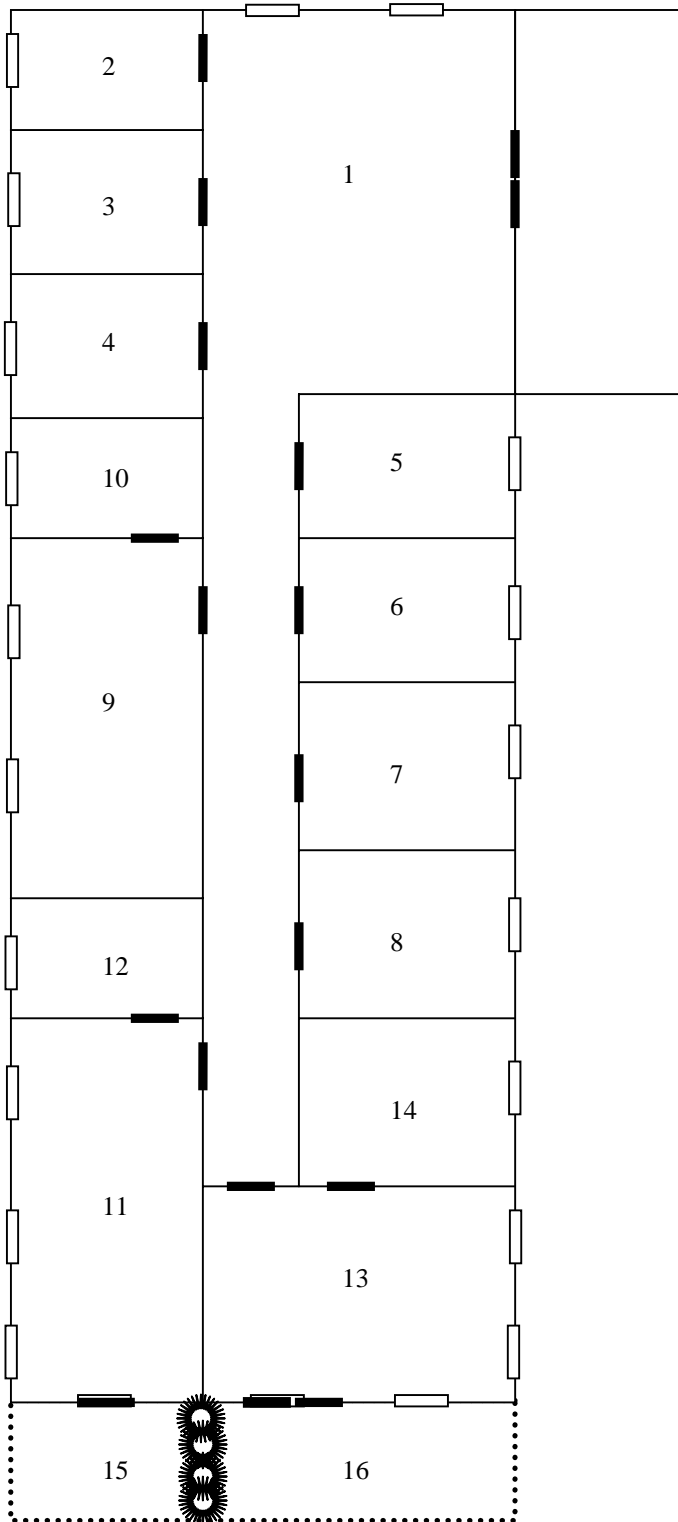
# Plan de Der Schwartz Adler



Mètres



## Plan de l'aile des invités du Palazzo Bernoulli



- 1 Antichambre et couloir
- 2 Chambre de Julianna
- 3 à 7 : Chambres disponibles pour les héros
- 8 Chambre de Giuseppe Coradini
- 9 Chambre du cardinal Sergio Billardo
- 10 Cabinet de toilette attenant
- 11 Chambre de Llorenço Benavides
- 12 Cabinet de toilette attenant
- 13 Chambre de Gallisus di Mondavi et Kirsten Hagelauer
- 14 Cabinet de toilette attenant
- 15 Balcon de la chambre de Llorenço
- 16 Balcon de la chambre de Gallisus

