

Dans la vie il faut savoir compter, mais pas sur les autres.

Paul-Jean Toulet

Généralement, les gens qui savent peu parlent beaucoup, et les gens qui savent beaucoup parlent peu.

Jean-Jacques Rousseau

Vendre son âme était une métaphore. Les vendelars en ont fait un style de vie.

Yngvild Olafssdottir

Un homme ne vaut que par ce qu'il rapporte.

Maître Ceelken Dezeeuw

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

Ce scénario pour Warhammer est originellement paru dans le magazine BACKSTAB numéro 32. *Scénario écrit par Gaël Oizel*. Je l'ai adapté à l'univers de *Seventh Sea* et il suit idéalement *Le Joyau de Kirk*.

Notes liminaires

Une aventure pour des héros débutants. Une enquête dans une ville d'intrigants qui nécessitera tact, diplomatie et ruse. Le hasard d'une rencontre va entraîner les héros dans une enquête urbaine. De leurs actions dépendra la survie d'une importante famille de marchands prête à les récompenser généreusement, du moins selon les critères vendelars.

Préambule

La famille Rubens était une famille marchande prospère jusqu'à l'assassinat, il y a douze ans, du couple Rubens et de leur fille Anna, lors d'une embuscade organisée par des brigands vestens pour le compte d'une famille concurrente, les Denbar. Depuis, c'est la grand-mère Hegna Rubens qui dirige l'affaire familiale. Elle tire le principal de ses revenus d'une concession accordée par la Ligue de Vendel. Cette dernière leur permet de diriger la

Guilde des Bijoutiers. Cette concession arrive bientôt à son terme et sans successeur, la famille Rubens ne peut la renouveler.

Un espoir subsiste. Hegna a entendu parler d'une fille d'une douzaine d'années surnommée "le corbeau" à cause d'un tatouage de corbeau situé sur son épaule (tous les membres de la famille se font tatouer un corbeau – emblème de la famille, peu après leur naissance – et cette jeune femme serait sans doute une petite-fille d'Hegna). Elle fait partie d'un groupe de vagabonds appelés *les Rats d'égouts*. Hegna a envoyé son homme de confiance, Bors, pour enquêter. Celui-ci a découvert où la fille était cachée et pensait la ramener auprès de sa grand-mère lorsque des esclavagistes ont enlevé la plupart des *Rats d'égouts*, dont Anna. Après avoir repéré le repaire de ces derniers, Bors est parti en hâte prévenir Hegna. Hélas, Ygern Dawson lui est tombée dessus avant. Avec son compagnon Ilafr, elle a été engagée par le maître Denbar, qui a compris le but des enquêtes de Bors, et qui refuse que la concession lui échappe. Ordre a été donné au duo de tuer la fille et tous ceux qui voudraient la récupérer.

Introduction

Décors : le quartier Hanns-Carlsen et le quartier du port de Kirk

Protagonistes : Bors, Ilafr, Ygern Dawson, Hegna Rubens

Kirk, l'un des plus grands ports de Théah, est une ville construite en partie sur l'eau. Où que vous soyez, la mer n'est jamais loin. Son odeur est partout et il y a peu de rues qui soient épargnées par ce mélange d'odeurs marines et d'immondices rejetées dans les canaux. C'est la capitale des marchands. Ils sont les garants de son indépendance et de sa prospérité. Mais cette réussite a un prix. À Kirk, les intrigues sont monnaies courantes. Entre deux spéculations, on complot pour faire tomber son concurrent. La diffamation, les escroqueries et les menaces sont le pain quotidien de tous les habitants un tant soit peu important. C'est dans cette cité où les complots se font et se défont au rythme des alliances que les héros débarquent. Ils ont sûrement entendu parler de Kirk de réputation mais il est temps pour eux de goûter à sa saveur unique. Et comme leur propose le capitaine du bateau qui les a amenés jusqu'ici : "Autant commencer par vider quelques chopines locales, rien de tel pour appréhender une culture étrangère !"

Les héros qui ont suivi le conseil de leur capitaine, se retrouvent atablés à une table proche de celle de Bors. Celui-ci est inquiet, se sentant suivi. Quelque part dans la salle, Ilafr provoque une bagarre, focalisant ainsi l'attention générale vers le comptoir. Ygern, postée à l'extérieur, décoche un carreau empoisonné sur Bors. Celui-ci s'effondre aux pieds des héros. Dans un dernier souffle, il murmure à l'oreille de l'un d'eux : "Hegna... allez voir la vieille Rubens... parlez-lui de la souris verte. Vous serez riches..." Après cet assassinat spectaculaire, le chahut se calme rapidement. La milice vient prendre la déposition des héros peu après. La victime est connue dans le quartier. Il se nomme Bors et travaille pour Hegna Rubens. Si les héros ne s'y rendent pas, de



leur propre chef, la matriarche les fera diligemment mander dans sa demeure pour entendre leur témoignage de vive voix.

À l'écoute du récit de ses hôtes, la vieille femme restera pensive un instant, avant de leur proposer de reprendre le travail de Bors. Étant des étrangers, personne ne se méfiera d'eux. Leur but : ramener une jeune fille d'une douzaine d'années qui porte un tatouage de corbeau sur l'épaule. Elle se trouve dans le quartier du port. Bors logeait au *Rat qui pète*, anciennement la *souris verte* ; Hegna invite les héros à démarrer leur enquête à cet endroit. Pour ce qui est du salaire, en dehors des vingt guilders qu'elle leur donne immédiatement, elle promet une récompense dix fois plus importante au final. Dernière recommandation, les héros ne doivent revenir dans sa demeure qu'en cas d'extrême urgence ou avec sa petite-fille, car les espions rôdent.

Acte I : Enquête sur le port

Nous vous proposons maintenant une description des événements et des acteurs de cette intrigue. Vous serez libres d'introduire vos propres éléments dans cette trame. Cette partie se veut le moins linéaire possible et demandera par conséquent plus de travail qu'un scénario classique.

Scène 1 : Le rat qui pète

Décor : l'auberge du *Rat qui pète*

Protagonistes : Surgof, Bardrarkr, Ilafr et Ygern Dawson

Surgof est le tenancier de cette petite auberge relativement propre. La salle commune est sale mais les trois chambres sont plus accueillantes, celle de Bors est vraiment confortable. En fait, la famille de Surgof s'est endettée auprès des Rubens et sert depuis les marchands qui utilisent l'auberge comme un pied à terre dans ce quartier qui leur est étranger. Le groupe sera logé dans les combles, sous le toit. Il aura ainsi le privilège d'être réveillé par les mouettes aux premières lueurs de l'aube. En effet les deux chambres sont occupées respectivement par un couple assez discret, Ilafr et Ygern, et un vieux pêcheur qui loue à l'année.

Surgof ne sait que peu de choses sur les activités de Bors. Le dernier soir, celui-ci est rentré plein de boue et inquiet. En dehors de cela, il a fait la tournée des tavernes locales et a reçu plusieurs fois la visite d'une jenny, "un joli brin de fille vodacci. Une brunette toujours en blanc, avec un de ces parfums ! Rien qu'à renifler ça promettait le paradis !". Ses affaires sont restées intactes dans sa chambre. Ses habits maculés d'une boue rougeâtre sont sur le lit. Une panoplie complète de ratier est rangée dans un placard.

L'apothicaire

Maître Bardrarkr, un apothicaire d'une trentaine d'années, passera à l'auberge de Surgof pour apporter à Bors des onguents contre les morsures de rat. Le tenancier le présentera aux héros. L'apothicaire peut leur apprendre que Bors comptait descendre dans les égouts et voulait se prémunir d'une infection.

Fausse piste : si les héros ont l'air un peu naïfs, il leur dira qu'il n'a pas pu avoir la quantité d'onguent nécessaire car un de ses concurrents a organisé un cambriolage de ses réserves. Si les héros acceptent de l'aider, il leur donnera les onguents. Cette histoire est bien évidemment montée de toutes pièces, mais l'apothicaire espère que ces bonnes poires l'aideront à mettre en difficulté son adversaire. Après une telle action, les héros devront se montrer discrets s'ils ne veulent pas avoir maille à partir avec le guet.

Scène 2 : La piste des Jennys

Décor : *Le Bigorneau*

Protagonistes : Julia, la Ritsarine, Guilhelm Wurtz, Flanery

La jenny que Bors côtoyait se nomme Julia. Elle est en relation avec Flanery, à qui elle désigne certains clients. Bors voulait rentrer en contact avec les brigands et les *Rats d'égouts* par son intermédiaire. Julia est originaire de Vodacce et séjourne à l'auberge *Le Bigorneau*, un établissement faisant salon de thé, restaurant de fruits de mer (une des meilleures tables de la ville) et auberge. Mais c'est surtout un bordel de luxe. La propriétaire de cet établissement est la Ritsarine, surnommée ainsi en raison de ses origines usuranes nobles (une famille décimée lors d'un raid kosar). Elle distille un alcool de patate très apprécié dans l'enclave usurane. Son chef du personnel est Guilhelm Wurtz, un mercenaire à la retraite qui veille à la paix de ce lieu de plaisir où l'on côtoie pèle-mêle voleurs fêtant un cambriolage, riches marchands en affaire et miliciens en fin de service.

Comme partout, si les héros se montrent désagréables, voire violents, la Ritsarine affirmera que "la fille de Vodacce" est repartie dans son pays. S'ils se font passer pour des clients ou se montrent polis, ils pourront discuter avec la vodacci. Julia leur expliquera que Bors cherchait des informations sur une jeune fille avec un tatouage de corbeau sur l'épaule qui traînerait dans le quartier, apparemment membre d'un groupe de mendiants vivant dans les sous-sols – des *Rats d'égouts*.

Elle pourra mettre les héros en relation avec Flanery inquiet de la disparition de "son orpheline". Julia se montrera moins bavarde si les héros ne sont pas courtois et généreux. Il n'est pas impossible qu'elle contacte Flanery afin qu'il leur tombe dessus.

Flanery et ses hommes

Ils n'apprendront la disparition des *Rats d'égouts* qu'après quelques jours d'enquête des héros ou après une discussion avec Julia. S'ils remarquent le manège des héros, ils les suivront et essayeront un jour ou l'autre de rentrer en contact avec eux.



Suivant le comportement des personnages, ce sera une discussion prudente dans une taverne sûre ou une altercation musclée au coin d'une rue. Il serait plus sage de s'en faire des alliés. Flanery n'est pas un homme idiot et même si la première rencontre n'a pas été amicale, il se montrera raisonnable le temps de retrouver Anna. Ensuite...

Scène 3 : La piste des égouts

Décors : les égouts de Kirk

Protagonistes : un ratier, un fou, une famille vesten indigente, une patrouille d'égoutiers, des rats et un ours blanc

Tôt ou tard, les héros s'intéresseront aux égouts. L'accoutrement de ratier de Bors leur a peut-être mis la puce à l'oreille, à moins qu'ils n'aient rencontré l'apothicaire. Soignez votre expédition en n'oubliant pas de décrire l'infection qui règne dans les égouts. Le groupe ne trouvera pas obligatoirement quelque chose d'intéressant dès sa première descente, surtout s'il s'embarque sur une mauvaise piste !

Vous trouverez ci-dessous quelques saynètes qui vous permettront de les occuper lors de ces descentes :

Le prophète

C'est un vesten à moitié nu qui parle à tout ceux qu'il rencontre dans cet underground de l'arrivée des Walkyries et de la fin de la Ligue de Vendel. Si un vendelar fait partie du groupe de héros, il va le suivre partout en lui demandant d'en revenir à ses origines et de renier le dieu-guilder.

La famille vesten

Les héros rencontrent une famille vesten (le père, la mère et les six enfants) qui vivent dans une canalisation d'égout dont l'extrémité est effondrée. La misère est apparente et plusieurs des enfants souffrent de malnutrition. Les héros auront-ils pitié ? Aideront-ils cette famille qui a été chassée de ces terres pour construire un hôtel ?

Le ratier

Utilisez ce personnage si les héros traînent depuis trop longtemps dans les égouts. Habillé de fourrure et de peaux de rats, cet hurluberlu leur indiquera le repaire des *Rats d'égouts*, puisque c'en est un.

Des égoutiers

Les personnages rencontrent une unité d'égoutiers. Il s'agit de trois hommes qui patrouillent dans les égouts afin de nettoyer ceux-ci de la racaille et d'aider les personnes en danger. Elle vient d'être créée par le nouveau prévôt Ivar Dags. Et pour eux, tout ce qui vit dans les égouts ne mérite qu'une balle ou un coup d'épée.

Les rats

Une multitude de rats, une meute en fait, s'enfuit dans la direction des héros. Mais qu'est-ce qui peut bien les faire fuir ainsi ? A vous de décider, mais peut-être ne le sauront-ils jamais et suivront-ils les rats ?

Eau bouillante

La température de l'eau dans la zone des égouts où les personnages se trouvent commence à monter pour atteindre rapidement les 40°C. monter sur des hauteurs devient urgent s'ils ne veulent pas être ébouillantés ! Des cadavres d'animaux et d'hommes bouillis commencent à faire leur apparition sur les flots et une odeur immonde s'en dégage.

Un ours blanc !

Les héros tombent nez à... mufler avec un ours blanc ! Espérons qu'ils sont particulièrement alertes dans ce milieu inhospitalier, car l'ursidé est affamé !

Anna

Anna a été recueillie par les brigands qui ont tué ses parents. C'est une fille de caractère qui, après s'être violemment disputée avec Flanery le chef des brigands qui l'avait prise sous son aile, a quitté la bande. Elle a trouvé depuis une nouvelle famille, les *Rats d'égouts*.

Scène 4 : Le repaire des Rats d'Égouts

Décors : les égouts de Kirk

Protagonistes : les survivants des *Rats d'égouts*, Flanery et ses brigands



Les héros peuvent le trouver grâce à l'aide de Flanery ou après de nombreuses heures de recherche dans le dédale puant. Après une errance qui devrait sembler interminable aux personnages, faites-les déboucher dans une série d'alcôves. Là, ils découvriront des fils accrochés aux parois, auxquels des têtes de rats sont suspendues. Des cadavres gisent au milieu de la cachette en pagaille. Si les héros les scrutent attentivement, ils devraient facilement remarquer (jet d'Observation ND 15), qu'un des cadavres est trop bien en chair pour faire partie des occupants des lieux. Il porte un tatouage de crabe sur l'avant-bras.

Si les héros sont accompagnés des brigands, ils pourront rencontrer *les Rats d'égouts* qui ont survécus. Ils seront d'abord très réticents et soupçonneux. C'est uniquement en se montrant convaincants, en proposant de sauver leurs compagnons, que les personnages pourront obtenir l'aide des rescapés. Ce seront des informateurs relativement sûrs, mais ils ne risqueront pas leur vie pour les héros.

Les Rats d'égouts

C'est une communauté qui vit dans les égouts de Kirk. Ce sont des miséreux qui survivent de mendicité et de rapines. Leur vie est misérable, la faim ou la maladie fauchant régulièrement bon nombre d'entre eux. Ils sont réunis par un esprit communautaire très fort. C'est là qu'Anna a trouvé refuge après son départ de chez les brigands. En particulier auprès de "mamie", une vieille femme castilliane. Actuellement ils se sont retirés loin dans les égouts et se terrent dans un chenal à sec en attendant de trouver mieux.

Acte III : Marchands d'esclaves

Scène 1 : La piste des tatoués

Décor : les bas-fonds de Kirk

Protagonistes : *Les Tourteaux*, Hermud le colosse

Trouver des informations sur ce tatouage de crabe ne sera pas simple. C'est un tatouage assez populaire parmi les naufrageurs et les coupe-jarrets. Cependant à force de persuasion et de piécettes, les héros apprendront que des brutes vivant surtout du racket portent un crabe sur l'avant-bras en signe de reconnaissance. Le renseignement sera plus facile à obtenir s'ils sont en bon terme avec *les Rats d'égouts* ou les bandits de Flanery.

Le repaire des "Tourteaux" est une vieille maison de bois construite sur un ponton, dans le quartier de *La Petite Vesten*. Suivant l'heure, il y a de un à trois solides gaillards à l'entrée. À l'intérieur, les hommes ne sont pas plus de dix en comptant Hermud, un colosse vesten. En dehors de leur carrure et du nombre, ils ne sont pas très courageux ni fidèles pour un sou. En mauvaise posture, ils n'hésiteront pas avouer qu'ils ont servi de rabatteurs aux esclavagistes. Ils ignorent la localisation de la cachette de ces derniers mais soupçonnent qu'elle n'est pas directement à l'intérieur de la ville. En effet, les esclavagistes ont embarqué tout ce monde sur un petit bateau inadapté à la haute mer, quia fait voile vers la sortie du port. En insistant un peu, un Tourteau précisera que le repaire ne peut pas être bien loin. Leur bateau est souvent apponté aux quais les plus proches de l'entrée du port.

L'Aventure en Plus

Les Murènes

C'est une fausse piste : l'un des hommes interrogés par les héros a assez de cran pour leur mentir. Selon lui, ce serait les Murènes – un groupe de voleurs du quartier bien plus sérieux – qui seraient les responsables de l'enlèvement (le menteur à une Sincérité de 3 et un Esprit de 2). Si les héros partent à la recherche de ce groupe, ils risquent d'avoir des problèmes plus importants que d'affronter quelques gros bras. Néanmoins, s'ils se montrent diplomates, cette fausse piste leur apportera des contacts et des relations dans la bande des Murènes (cambrioleurs et receleurs pour la plupart).

Scène 2 : Ilafir et Ygern Dawson

Décor : Kirk

Protagoniste : Ilafir et Ygern Dawson

Ilafir est un comédien né. C'est un homme charmant, courtois et un brin moqueur. Il a réussi à charmer la terrible Ygern Dawson. Depuis maintenant trois ans, ils opèrent en duo, travaillant pour les plus grandes familles de la ville. Après l'assassinat de Bors, Ygern va laisser son compagnon faire son travail de filature et d'enquête. C'est un bonus et un extra pour vous. Ilafir peut intervenir à n'importe quel moment pour aider les héros – afin de leur faciliter la tâche – ou leur mettre des bâtons dans les roues s'ils progressent trop vite. Avant d'arriver à la demeure Rubens, une confrontation avec l'espion sera inévitable. Bien sûr, Ilafir préférera enlever Anna pendant un moment d'inattention sans affronter les héros, mais si c'est nécessaire il attentera une action plus frontale : une embuscade menée par des dockers et des manutentionnaires en nombre lui servira de diversion. Il n'est pas nécessaire qu'il survive à cette tentative. Simplement, cela rendra Ygern plus impitoyable que jamais et si la vengeance d'un assassin expérimenté risque de signer l'arrêt de mort de vos héros, laissez plutôt Ilafir filer en boitillant.



L'Aventure en Plus

Fausses pistes

Tout le monde n'est pas prêt à aider les héros pour rien. Qui plus est des lourdauds d'étrangers ! L'un des sports nationaux étant le mensonge, les vendelars auront tendance à être imaginatifs dans leurs réponses. Les réactions des locaux dépendront du comportement des personnages à leur égard. Certains essaieront de leur soutirer quelques pièces, de les escroquer ou pire. Voici quelques exemples :

- Les mendiants sont des experts pour soutirer de l'argent à des étrangers trop naïfs. Après moult hésitations et après avoir répété une dizaine de fois que donner une telle information le met en péril, le vagabond lâche une fausse adresse dans les bas-quartiers, contre une forte somme évidemment. Une bourse trop voyante pourrait justifier une attaque dans les heures suivantes. Le mendiant n'hésitant pas à leur donner rendez-vous dans un endroit discret, une impasse par exemple. Si les héros sont véhéments ou trop méprisants, leur informateur leur tendra une embuscade avec dix de ses congénères, ne serait-ce que pour déverser des immondices depuis les toits sur les impolis.

- Les héros sont abordés par un homme étrange emmitoufflé dans un manteau sombre. Il les qualifie de débutants destinés à nourrir les poissons et leur conseille de quitter la ville. C'est un espion montagnois qui les a pris pour des agents eisenors. L'affaire peut encore se compliquer avec un véritable espion de l'Empire. Se faisant passer pour un marchand de Gottkirchen, Franz Krugelt, agent eisenor, mettra les héros en garde contre le montagnois en ces termes : "C'est un homme fou et dangereux qui s'en prend régulièrement à des innocents. On les retrouve à chaque fois empoisonnés. Hélas, personne ne fait rien. Il est sûrement protégé par quelqu'un de puissant. Si j'étais vous, je prendrais les devants... avant que l'on retrouve votre cadavre flottant dans le canal." Si les héros se laissent emporter dans cette histoire, les autorités montagnoises risquent de les considérer comme des sbires de l'Eisen avant qu'il n'est mis les pieds dans le pays de Léon-Alexandre XIV.

Scène 3 : Les esclavagistes

Décors : le repaire des esclavagistes

Protagonistes : des bergers, les esclavagistes, les esclaves, Flanery et ses brigands

Ils sont plus organisés et plus nombreux – une trentaine au total – que les *Tourteaux*. Leur commerce est interdit par la Ligue de Vendel, ce qui les rend plus méfiants et prudents. De ce fait, leur repaire est à l'extérieur de la ville dans une grotte naturelle dont l'accès est protégé par des récifs. Le bateau jette l'ancre le plus près possible des côtes et le transfert des prisonniers se fait en

barque à la nuit tombée. L'entrée est en partie dissimulée par une cascade, un petit cours d'eau dérivé par les esclavagistes. Dans le repaire, une trentaine de prisonniers – presque tous des *Rats d'égouts* – survivent dans des conditions lamentables. Ils sont enfermés dans deux grandes salles fermées par d'épaisses grilles en fer forgée. Le reste de l'espace est occupé par des barils contenant de nourriture, quelques tables à l'intention des gardes et une épave de bateau échouée près du quai. Cette dernière sert d'habitation à la douzaine d'esclavagistes qui stationnent en permanence dans le repaire. Actuellement, le reste des hommes livrent la précédente prise dans la province de Breg, en Avalon, pour travailler dans des mines d'argent au profit de Maître Ceelken Dezeeuw. Les habitants les plus proches sont des bergers qui font paître leurs moutons sur la côte escarpée. Par la peur et par l'appât du gain, les esclavagistes obligent ces éleveurs à les renseigner sur d'éventuels visiteurs et à égarer les fouineurs. À la moindre occasion raisonnable, les bergers les trahissent. Aux héros de se montrer assez déterminés pour les convaincre de parler.

En longeant discrètement la côte avec une petite embarcation, les héros ont une chance de ne pas se faire repérer. Les esclavagistes jettent de temps en temps des coups d'œil à l'extérieur, mais si les personnages se montrent prudents, ils devraient découvrir l'entrée de la grotte derrière la cascade sans donner l'alerte. Par les sentiers côtiers, ils tomberont presque obligatoirement sur le cours d'eau et ses rives pleines de la même boue rouge que celle qui maculait les vêtements de Bors. En suivant son cours, ils arriveront au pied de la cascade. La rivière détournée a provoqué des effondrements de terrain ; l'un d'entre eux débouche sur le repaire par un boyau souterrain – en prêtant l'oreille, on entend parfois les plaintes des prisonniers.

Vu les effectifs des esclavagistes sur place, la discrétion sera la méthode payante. La cachette troglodyte est très mal éclairée (surtout du côté des cellules) et les tours de garde sont presque inexistantes du fait de l'état de fatigue des esclaves. Arriver jusqu'aux geôles ne sera pas un problème (ND en déplacements silencieux facile ou moyen) mais sortir une trentaine de prisonniers ne tenant pas tous sur leurs jambes à la barbe de leur geôliers sera un exploit ! Le compromis serait d'éliminer les gardes un par un et de bénéficier de l'effet de surprise (et si les héros mettent le feu à l'épave ?).

Si Flanery participe au sauvetage, ce sera un jeu d'enfant. Dans ce cas, vous pouvez corser les choses en faisant revenir inopinément les esclavagistes partis livrer la dernière cargaison en Avalon. C'est la seule scène vraiment épique de cette aventure alors n'hésitez pas à décrire la foule des prisonniers qui fuient, les cris, ceux qui tombent ou qu'il faut porter. Les *Rats d'égouts* sont solidaires ils n'abandonneront pas les plus lents. Sans Flanery pour identifier directement "le corbeau", les héros seront obligés de sauver tout le monde. Et même s'ils ont Anna en leur possession, elle refusera de partir sans ses amis. Il faudra alors l'assommer ou lui promettre de revenir avec des renforts si les personnages ne se sentent pas l'âme de héros (dommage pour leur réputation...).



Conclusion

Décors : Kirk

Protagonistes : Flanery, Ygern Dawson, Anna Rubens, Hegna Rubens

Une fois Anna sauvée, tous les problèmes ne sont pas résolus : la jeune fille refuse d'aller voir sa soi-disant grand-mère et d'abandonner les *Rats d'égouts* ; Flanery s'il est présent prendra sa défense arme au poing si nécessaire ; Ilafr peut trouver le moment opportun pour intervenir – alors que tout le monde est fatigué voire blessé.

Bref, les héros ont des détails à régler avant de pouvoir encaisser leur récompense auprès de la vieille Hegna Rubens. Elle leur remet une caissette pour un montant de 200 guilders. Dans les jours qui suivent alors qu'ils se prélassent dans la suite d'un petit hôtel cosu au frais de leur employeur (le lieu appartient aux Rubens), des miliciens en arme font irruption dans leur chambre. Ils sont en nombre suffisant pour dissuader les héros de toutes actions violentes. Ces derniers sont accusés d'utiliser des produits de luxe de contrebande : les savons et les essences qui parfument leurs bains ! Ils ont le choix entre deux mois de prison et une amende d'un montant presque équivalent à leur récompense (laisser leur une dizaine de guilders par personnes). S'ils retournent voir la vieille Rubens, à l'origine de l'escroquerie, elle leur dira qu'ils devraient être heureux d'avoir reçu une leçon qui, somme toute, ne leur a pas coûté un sou.

À la fin de cette première aventure, faites le bilan. Les héros se sont-ils fait des ennemis (tenaces ou momentanés) ? Ont-ils tissé des liens avec d'autres et entretiendront-ils ces amitiés ? Se sont-ils parfois montrés particulièrement ridicules en public, au point de passer définitivement pour des comiques ? Dans ce cas, ils ne pourront pas trouver de travail auprès de certaines personnes, d'un autre côté, on les sous-estimera. Bref, posez-vous les questions essentielles qui détermineront en partie le ton de leurs prochaines aventures à Kirk qui, sans nul doute, ne tarderont pas !

Récompenses

Points d'expérience

- 2 points d'expérience pour avoir compris l'intrigue (à la discrétion du MJ) ;
- 2 points d'expérience pour avoir libéré Anna.

Points de réputation

- Théah : 1 point ;
- Vendel : 2 points ;
- Ligue de Vendel : 4 points ;
- Police et Justice : 1 point ;
- Truanderie : - 3 points.

Fin



Le Générique

Les rôles principaux

Ilafir

Scélérat, Beau parleur

Description

Ilafir est un comédien né. C'est un homme charmant, courtois et un brin moqueur. Il a réussi à charmer la terrible Ygern Dawson. Depuis maintenant trois ans, ils opèrent en duo, travaillant pour les plus grandes familles de la ville. Gigolo à ces heures, il a cessé ce type de travail lorsqu'il a rencontré Ygern. Depuis, sa vie aventureuse lui plaît énormément. Il ne s'en rend pas encore compte, mais il est terriblement amoureux d'Ygern et vivrait sa mort comme une déchirure.

Les yeux bleus, les cheveux noirs, un petit sourire toujours collé sur le visage, Ilafir est un bel homme un peu inquiétant qui plaît énormément aux femmes et sait en jouer. Il répugne à la violence, préférant obtenir ce qu'il désire par le charme et la persuasion. Mais à force de côtoyer Ygern, il est en train de revoir son jugement.

Caractéristiques

Gaillardise : 3 Finesse : 4 Esprit : 3
Détermination : 2 Panache : 3 Réputation : -27

Background

Arcane : Libertin

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent vendelar ; Appartenance – Ecole d'escrime ; Orateur ; Polyglotte : Avalonien, Théan, Vendelar ; Relation (Maître Frerik Dunbar) ; Scélérat ; Séduisant : Eblouissant.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Snedig (Compagnon) : Coup puissant 4, Exploiter les faiblesses : Escrime 4, Feinte 4, Fente en avant 4, Voir le style 4.

Métiers :

♦ *Arnaqueur* : Comédie 3, Comportementalisme 3, Corruption 2, Déguisement 3, Eloquence 4, Jouer 2, Observation 3, Pique-assiette 3, Séduction 5, Sens des affaires 4, Sincérité 3.

♦ *Guide* : Déplacement silencieux 2, Equitation 1 (ND : 20), Escalade 3 (ND : 25), Guet-apens 3, Observation 3, Orientation citadine (Kirk/Västeras) 4/2, Pister 2, Qui-vive 2, Survie (cité) 3.

♦ *Malandrin* : Connaissance des bas-fonds 3, Contact 1, Débrouillardise 2, Fouille 3, Observation 3, Orientation citadine (Kirk/Västeras) 4/2, Sens des affaires 4.

♦ *Médecin* : Diagnostic 3, Observation 3, Premiers secours 3, Vétérinaire 1.

Entraînements :

♦ *Athlétisme* : Acrobatie 3 (ND : 25), Amortir une chute 3, Course de vitesse 3 (ND : 25), Escalade 3 (ND : 25), Jeu de jambes 4 (ND : 22), Lancer 2, Pas de côté 2, Roulé-boulé 3 (ND : 25), Sauter 2 (ND : 22).

♦ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque (Combat de rue) 3, Coup de pied 2, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) a (ND : 25) 3.

♦ *Escrime* : Attaque 4, Parade 4 (ND : 27).

Maîtresse Hegna Rubens

Scélérat, Ligueuse retorse

Description

Âgée d'une soixantaine d'années, Hegna Rubens est toujours en bonne forme mais elle s'inquiète de ce qu'elle va laisser après elle. Maîtresse de la Guilde des Bijoutiers, elle souhaiterait transmettre ce patrimoine à ces descendants, hors son fils Blig et son épouse se sont fait assassiner, il y a une douzaine d'années. Hegna a toujours suspecté un coup de l'un de ses opposants à la Ligue : Maître Frerik Dunbar (concurrent de la guilde des bijoutiers qui convoite sa place) ou Maîtresse Kaatje Fanse (la maîtresse de la guilde des jennies qui souhaiterait prendre son siège au conseil de la ligue) sans jamais pouvoir le prouver. Aujourd'hui, un nouvel espoir apparaît en Anna et elle se refuse à le voir disparaître. Elle fera tout pour sauver la jeune femme et en faire son héritière. Elle peut compter sur l'aide de sa grande amie Maîtresse Agnès Neveu, la dirigeante de la Guilde des Tailleurs.

Plutôt rondouillarde, des plis de chair sous le menton et âgée d'une soixantaine d'années, Hegna Rubens n'est pourtant pas laide. Toujours à la mode, elle affectionne les coupes de cheveux compliquées et les chapeaux avaloniens. Les cheveux blonds et les yeux bleus comme la grande majorité de ses compatriotes, elle aime porter une mouche sous son œil gauche à la façon montagnaise.

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 4
Détermination : 5 Panache : 3 Réputation : 67

Background

Arcane : Psychologue



Epées de Damoclès : Parent perdu (Anna) 2 PP, Ennemi intime (Maître Frerik Dunbar) 2 PP

Avantages : Accent vendelar ; Appartenance – guilde des bijoutiers ; Dock personnel ; Magouilleur de première ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E) ; Relations (Maîtresse Agnès Neveu) ; Siège à la Ligue de Vendel ; Troqueur.

Acquis & connaissances

Métiers :

◆ *Courtisan* : Cancanier 3, Danse 2, Diplomatie 4, Eloquence 3, Etiquette 3, Héraldique 2, Intrigant 4, Mode 4, Observation 3, Pique-assiette 2, Politique 5, Séduction 2, Sincérité 4.

◆ *Marchand* : Banquier 3, Comptabilité 4, Evaluation 6, Joaillier 4, Marchandage 5, Observation 3, Orfèvre 5.

◆ *Receleur* : Connaissance des bas-fonds 2, Contact 4, Evaluation 6, Marchandage 5, Numismatique 4, Observation 3, Sens des affaires 4.

Entraînements :

◆ *Couteau* : Attaque 2, Lancer 2, Parade 2 (ND : 15).

Ygern Dawson

Vilain, Assassin expérimenté

Description

Ygern Dawson est né en Inishmore dans une province très pauvre. Un peu à la manière de Meaghan O'Faolain dont l'histoire a bercé son enfance, Ygern se révolta contre sa condition et s'enfuit de son île pour l'Avalon. Là, elle apprit à se servir d'une épée et d'une arbalète et ne tarda pas à vendre ses compétences au plus offrant. Après quelques années de cette vie, l'air de l'île commença à sentir le vicié, elle embarqua alors pour Krik. C'était il y a quatre années. Cette ville moderne mais dangereuse lui apporta moult occasions de travailler. Et c'est l'année dernière qu'elle fit la connaissance d'Ilafr qui la séduisit. Pour la première fois de sa vie, elle aime quelqu'un et fera tout pour le protéger. Lorsqu'il se fera tuer, cela rendra Ygern plus impitoyable que jamais et la vengeance d'un assassin expérimenté risque de signer l'arrêt de mort de vos héros.

Grande (presque 1,80m), Ygern a de longs cheveux roux bouclés qui cascaden jusque sur ses hanches et ses yeux verts damneraient n'importe quel homme normalement constitué. Malgré tout, dotée d'une musculature toute en finesse et d'une agilité féline, Ygern est un assassin talentueux, aussi bien de loin (avec une arbalète) que de près (avec sa rapière). Lorsqu'elle est en mission, elle porte un pantalon moulant gris sombre, une chemise bouffante resserré à la taille par un gilet de cuir et un bonnet gris sombre sur ses cheveux flamboyants afin de les dissimuler.

Caractéristiques

Gaillardise : 3 Finesse : 5 Esprit : 3
Détermination : 4 Panache : 4 Réputation : -41

Background

Arcane : Présomptueuse

Epées de Damoclès : Exilé 1 PP,

Et lorsque Ilafr sera mort : Amour perdu (Ilafr) 2 PP, Vendetta (tous ceux qui ont participé à sa mort) 3 PP

Avantages : Accent Inish ; Appartenance – Ecole d'escrime ; Grand buveur ; Polyglotte : Avalonien, Théan, Vendelar ; Relations (Maître Frerik Dunbar) ; Trait légendaire : Finesse ; Réflexes de combat.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Andrews (Compagnon) : Exploiter les faiblesses : escrime 4, Fente en avant 4, Feinte 4, Riposte 5, Voir le style 4.

Höpken (Maître) : Coup de pommeau 5, Désarmer 5, Tir d'adresse 5, Tir en cloche 5, Voir le style 5.

Métiers :

◆ *Assassin* : Attaque (Arbalète) 5, Attaque (Couteau) 3, Attaque (Escrime) 5, Déguisement 3, Déplacement silencieux 4, Dissimulation 2, Escalade 5 (ND : 35), Filature 4, Guet-apens 4, Observation 4, Parade (Couteau) 2 (ND : 27), Parade (Escrime) 4 (ND : 32), Piéger 4, Poison 2, Qui-vive 3.

◆ *Chasseur* : Déplacement silencieux 4, Guet-apens 4, Observation 4, Piéger 4, Pister 2, Qui-vive 3, Signes de piste 2, Survie (montagnes) 2, Tanner 2.

◆ *Chasseur de primes* : Contact 3, Course de vitesse 4 (ND : 32), Déplacement silencieux 4, Equitation 3 (ND : 30), Filature 4, Fouille 3, Guet-apens 4, Interrogatoire 3, Observation 4, Pister 2, Qui-vive 3.

◆ *Mercenaire* : Attaque (arbalète) 5, Jeu de jambes 4 (ND : 27), Marchandage 3, Observation 4, Parade (couteau) 2 (ND : 27), Premiers secours 3, Qui-vive 3, Tactique 3.

◆ *Paysan* : Agriculture 2, Conduite d'attelage 2, Perception du temps 2, Piéger 4, Sens de l'orientation 2, Vétérinaire 2.

Entraînements :

◆ *Arbalète* : Attaque 5, Facteur d'arcs 3, Recharger 4.

◆ *Athlétisme* : Acrobatie 5 (ND : 35), Amortir une chute 4, Course de vitesse 4 (ND : 32), Escalade 5 (ND : 35), Jeu de jambes 4 (ND : 27), Lancer 3, Pas de côté 4, Roulé-boulé 2 (ND : 27), Sauter 3 (ND : 30).

◆ *Escrime* : Attaque 5, Parade 4 (ND : 32).

◆ *Pugilat* : Attaque 4, Claqué sur l'oreille 2, Direct 3, Jeu de jambes 4 (ND : 27), Uppercut 3.

Flanery

Scélérat, Opportuniste

Description

Flanery commande une bande de racailles des bas-quartiers de Kirk. Autrefois marin highlander, il a été laissé dans ce port après avoir manigancé une nouvelle fois une mutinerie pour prendre le



contrôle du navire sur lequel il servait. Son ancien capitaine fit en sorte que tous ses homologues sachent que l'on ne pouvait lui faire confiance, aussi se retrouva-t-il sans travail et se recycla-t-il dans la rapine. Il n'hésite devant aucun moyen : esclavagisme, proxenetisme, meurtre, torture, etc. Tous les moyens lui sont bons pour pouvoir se refaire.

Aigri, le cheveu en bataille, la barbe de trois jours, des anneaux aux oreilles, des tenues de marins, tout rappelle dans sa tenue l'homme de mer qu'il a été.

Caractéristiques

Gaillardise : 3 Finesse : 2 Esprit : 3
Détermination : 4 Panache : 2 Réputation : -34

Background

Arcane : Envieux

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent de Wandesboro ; Dur à cuire ; Grand buveur ; Polyglotte : Avalonien, Montaginois, Théan, Vendelar ; Scélérat.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; McLellan (Compagnon) : Corps à corps 4, Coup de pommeau 4, Coup puissant 4, Exploiter les faiblesses : Escrime 4, Voir le style 4.

Métiers :

◆ **Arnaqueur** : Comédie 3, Corruption 3, Déguisement 2, Discrétion 2, Eloquence 4, Jouer 3, Observation 3, Séduction 3, Sens des affaires 4, Sincérité 3, Tricher 2.

◆ **Détrousser** : Attaque (Arme improvisée) 4, Connaissance des bas-fonds 3, Déplacement silencieux 3, Filature 3, Fouille 2, Guet-apens 3, Intimidation 2, Observation 3, Orientation citadine (Kirk/Luthon) 3/2, Qui-vive 2.

◆ **Malandrin** : Connaissance des bas-fonds 3, Contact 2, Débrouillardise 3, Fouille 2, Observation 3, Orientation citadine (Kirk/Luthon) 3/2, Sens des affaires 4.

◆ **Marin** : Canotage 2, Connaissance de la mer 2, Connaissance des nœuds 3, Equilibre 3 (ND : 25), Escalade 4 (ND : 27), Gréer 3, Nager 2 (ND : 22), Navigation 2, Perception du temps 3, Piloter 2, Sauter 3 (ND : 25), Sens de l'orientation 2.

Entraînements :

◆ **Athlétisme** : Acrobatie 1 (ND : 20), Amortir une chute 3, Course de vitesse 3 (ND : 25), Escalade 4 (ND : 27), Jeu de jambes 3 (ND : 20), Lancer 2, Nager 2 (ND : 22), Pas de côté 2, Roulé-boulé 2 (ND : 22), Sauter 3 (ND : 25).

◆ **Combat de rue** : Attaque (Armes improvisées) 4, Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 3, Coup aux yeux 2, Coup de pied 2, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 25).

◆ **Escrime** : Attaque 5, Parade 4 (ND : 27).

Maître Ceelken Dezeeuw

Vilain, Marchand brillant et retors

Description

Ceelken est le maître de la Guilde des Mineurs. Individu retors et brillant, c'est grâce à la force de son poignet qu'il s'est extirpé des mines en direction des bureaux de la Ligue de Vendel. Né dans une famille pauvre, son but était d'atteindre les sommets. Débutant mineur, il ne tarda pas à devenir contremaître (suite à un fâcheux accident au fond de la mine où dix-huit personnes trouvèrent la mort, certains parlent alors d'un attentat vesten... en réalité, c'est Ceelken qui a posé une bombe) puis directeur de mine (après que l'on est retrouvé celui-ci ivre mort en compagnie d'une dizaine de très jeunes enfants... encore un coup de Ceelken).

Quelques années plus tard, il rencontra Hardr Snollsson, le maître de la guilde des mineurs. Les deux hommes, aussi diaboliques l'un que l'autre s'entendent alors comme larrons en foire. Ceelken propose alors des méthodes peu "orthodoxe" à Hardr afin d'optimiser le travail des mines. En fait, il parle d'esclavage, un trafic s'organise alors en pillant les villages vestens isolés de leurs habitants (les femmes sont revendues à des croissantins à destination de l'Empire du Croissant et les hommes sont envoyés dans des mines isolées) et les bas quartier des villes vendelars (comme la rafle dont les *Rats d'égouts* ont été victimes).

C'est tout naturellement qu'à la mort de Hardr, Ceelken fut désigné maître de la guilde des mineurs (il disposait de quoi faire chanter ou menacer la plupart des votants...).

Les héros ne devraient pas avoir affaire à lui dans cette histoire, à moins qu'ils ne le croisent dans le repaire des esclavagistes. Toutefois, il en voudra énormément aux héros d'avoir démantelé une partie de son réseau.

Grand, musclé, les cheveux blancs et le nez en bec d'aigle, Ceelken est intimidant. Affable, il est très sociable. Tout le monde parle de lui comme d'un visionnaire apportant la richesse aux plus isolés et arriérés des vestens grâce à ses mines. Il affectionne particulièrement les vestes en peau de phoque retourné, les cannes-épées ouvragées et il a un goût immodéré pour le whisky highlander et les belles inishs aux cheveux roux.

Caractéristiques

Gaillardise : 4 Finesse : 2 Esprit : 5
Détermination : 4 Panache : 3 Réputation : 78

Background

Arcane : Mégalomaniaque

Epées de Damoclès : Rivalité (Maître Val Mokka) 3 PP

Avantages : Accoutumance au froid ; Appartenance – guilde des mineurs ; Appartenance – NOM ; Appartenance – Ecole d'escrime ; Expression inquiétante (Angoissant) ; Ile cachée ; Polyglotte : Castillian (L/E), Eisenor (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E) ; Séduisant : séduisant ; Siège à la Ligue de Vendel ; Troqueur.



Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Swansson (Maître) : Coup de pommeau 5, Double Parade (Canne-épée/Fourreau) 5, Exploiter les faiblesses : Escrime 5, Feinte 5, Voir le style 5.

Métiers :

- ◆ *Courtisan* : Danse 2, Diplomatie 4, Eloquence 4, Etiquette 4, Héraldique 2, Intrigant 4, Lire sur les lèvres 2, Mode 2, Observation 3, Politique 4, Séduction 3, Sincérité 3.
- ◆ *Diplomate* : Code secret 2, Comportementalisme 3, Corruption 4, Diplomatie 4, Eloquence 4, Etiquette 4, Héraldique 2, Histoire 2, Intrigant 4, Observation 3, Politique 4, Sincérité 3.
- ◆ *Incendiaire* : Calcul 3, Dissimulation 3, Observation 3, Orientation citadine (Kirk) 3, Sciences de la nature 4.
- ◆ *Malandrin* : Connaissance des bas-fonds 3, Contact 5, Débrouillardise 2, Observation 3, Orientation citadine (Kirk) 3, Sens des affaires 4.
- ◆ *Marchand* : Banquier 3, Charpentier 1, Comptabilité 3, Evaluation 4, Fabricant d'Armes à feu 3, Forgeron 2, Marchandage 3, Observation 3, Régisseur 5, Tailleur de pierres 2.
- ◆ *Prospecteur* : Conduite d'attelage 2, Débrouillardise 2, Evaluation 4, Fonderie 3, Fouille 2, Marchandage 3, Observation 3, Sciences de la nature 4, Sens de l'orientation 2, Survie (montagnes/mines) 3/3.

Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : Acrobatie 2 (ND : 32), Amortir une chute 2, Course de vitesse 2 (ND : 32), Escalade 4 (ND : 37), Jeu de jambes 3 (ND : 30), Lancer 3, Pas de côté 4, Roulé-boulé 3 (ND : 35), Sauter 4 (ND : 37), Soulever 4.
- ◆ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 4, Attaque (Combat de rue) 4, Coup à la gorge 3, Coup aux yeux 5, Coup de pied 3, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 5 (ND : 40).
- ◆ *Escrime* : Attaque 5, Parade 4 (ND : 37).
- ◆ *Pistolet* : Attaque 4, Recharger (Arme à feu) 2.

Les seconds rôles

Maître Frerik Dunbar

Description

La famille Dunbar a toujours été la famille concurrente de la famille Rubens au sein de la guilde des bijoutiers. Cela fait maintenant vingt ans que Frerik Dunbar convoite la place de maître de la guilde occupée par Hegna. C'est lui qui est effectivement à l'origine de l'assassinat de Blig Rubens et de son épouse il y a douze ans. Pour cela, il avait engagé Flanery qui devait tuer TOUTE la famille Rubens. Seulement, ce dernier décida de garder Anna (alors âgée de six ans) pour lui et de la vendre à des pervers afin de gagner quelque monnaie supplémentaire. Pour cacher cet enlèvement à la barbe de son

employeur, il mit le feu à la maison des Rubens et y laissa le corps d'un enfant mort d'une pneumonie quelques jours plus tôt.

Lorsqu'il apprend qu'Hegna Rubens recherche une jeune fille avec un tatouage de corbeau sur l'épaule, Frerik demande à Flanery d'enquêter sur cette histoire et de tuer cette jeune fille afin qu'Hegna ne puisse remettre son titre à qui que ce soit. Il ne sait absolument que la fille en question est Anna et que Flanery lui a fait un petit dans le dos.

Toujours vêtu de noir, Frerik est toujours impeccable. Le bouc et les moustaches bien taillés, des cheveux courts et un chapeau de velours mou vissé sur le crâne complètent sa tenue. Une boucle d'oreille et un sceau aux armoiries de sa famille sont les seuls bijoux qu'il porte malgré le fait que sa famille travaille dans l'orfèvrerie.

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 4
Détermination : 3 Panache : 2 Réputation : -37

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : Vendetta (la famille Rubens) 3 PP

Avantages : Accent vendelar ; Appartenance – guilde des bijoutiers ; Magouilleur de première ; Polyglotte : Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E) ; Siège à la Ligue de Vendel.

Acquis & connaissances

Métiers :

- ◆ *Courtisan* : Danse 2, Eloquence 2, Etiquette 3, Héraldique 2, Intrigant 3, Mémoire 2, Mode 2, Observation 3, Pique-assiette 2, Politique 3, Séduction 2, Sincérité 4.
- ◆ *Malandrin* : Connaissance des bas-fonds 2, Contact 4, Débrouillardise 3, Observation 3, Orientation citadine (Kirk) 2, Sens des affaires 3.
- ◆ *Marchand* : Comptabilité 4, Evaluation 3, Joaillier 5, Marchandage 3, Observation 3, Orfèvre 5.

Entraînements :

- ◆ *Escrime* : Attaque 3, Parade 3 (ND : 17).

La Ritsarine

Description

La Ritsarine, surnommée ainsi en raison de ses origines usuranes nobles (une famille décimée lors d'un raid kosar), dirige l'auberge *Le Bigorneau*, un établissement faisant salon de thé, restaurant de fruits de mer (une des meilleures tables de la ville) et auberge. Mais c'est surtout un bordel de luxe. Elle distille également un alcool de patate très apprécié dans l'enclave usurane. Cette petite mamie ne paye pas de mine, mais c'est elle qui dirige les criminels usurans à Kirk.

Caractéristiques

Gaillardise : 1 Finesse : 2 Esprit : 4
Détermination : 3 Panache : 2 Réputation : 12

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : Exilée 2 PP

Avantages : Accent de la Gallenia ; Appartenance : Filles de Sophie ; Dure à cuire ; Polyglotte : Théan, Ussuran (L/E), Vendelar (L/E).

Acquis & connaissances

Métiers :

◆ **Arnaqueur** : Comédie 3, Comportementalisme 3, Corruption 4, Discrétion 2, Eloquence 3, Observation 4, Pique-assiette 3, Séduction 2, Sens des affaires 4, Sincérité 4.

◆ **Courtisan** : Danse 2, Eloquence 3, Etiquette 3, Héraldique 2, Lire sur les lèvres 2, Mode 3, Observation 4, Pique-assiette 3, Politique 1, Séduction 2, Sincérité 4.

◆ **Malandrin** : Connaissance des bas-fonds 5, Contact 4, Débrouillardise 3, Fouille 2, Observation 3, Orientation citadine (Kirk) 4, Sens des affaires 4.

◆ **Marchand** : Aubergiste 4, Comptabilité 2, Cuisinier 2, Evaluation 4, Marchandage 3, Observation 3, Régisseur 4, Service 4.

Entraînements :

◆ **Pistolet** : Attaque 4.

Bardrarkr

Description

Bardrarkr est membre de la guilde des apothicaires. Il aimerait bien trouver un moyen de réduire la concurrence à Kirk dans son domaine. Cela fait quelques années qu'il cherche et il pense avoir trouvé. Vous en saurez plus sur ce sujet dans le scénario suivant *Dormez Tranquille, la Milice Veille !*

Bardrarkr est un apothicaire d'une trentaine d'années avec une superbe moustache noire en guidon de vélo. Il passera à l'auberge de Surgof pour apporter à Bors des onguents contre les morsures de rat.

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 3
Détermination : 3 Panache : 2 Réputation : 21

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent vendelar ; Appartenance – guilde des apothicaires ; Polyglotte : Montagninois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E) ; Siège à la Ligue de Vendel.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Swansson (Apprenti) : Coup de pommeau 2, Double Parade (Canne-épée/Fourreau) 2, Exploiter les faiblesses : Escrime 2, Feinte 3, Voir le style 2.

Métiers :

◆ **Apothicaire** : Charlatanisme 2, Connaissance des herbes 4, Diagnostic 3, Fabrication de médicaments 4, Marchandage 3, Poison 3, Premiers secours 3.

◆ **Herboriste** : Charlatanisme 2, Composés 3, Cuisinier 3, Diagnostic 3, Flore 3, Poison 3, Premiers secours 3.

◆ **Malandrin** : Connaissance des bas-fonds 2, Contact 2, Observation 3, Orientation citadine (Kirk) 3, Sens des affaires 3.

◆ **Marchand** : Bouilleur de cru 2, Comptabilité 2, Confiseur 1, Cuisinier 3, Evaluation 3, Jardinier 4, Marchandage 3, Observation 3, Savonnier 1.

Entraînements :

◆ **Escrime** : Attaque 3, Parade 3 (ND : 20).

Guilhelm Wurtz

Description

Guilhelm Wurtz est un mercenaire à la retraite qui veille à la paix de ce lieu de plaisir qu'est *Le Bigorneau*. Ancien capitaine des forces protestataires sous les ordres du général Stefano Wulf, Guilhelm a rejoint la Ligue de Vendel qui avait annoncé il y a quelques années qu'elle accueillerait tout protestataire persécuté voulant fuir son pays.

Agé d'une cinquantaine d'années, Guilhelm porte toujours son armure malgré le fait qu'il ne soit plus sur un champ de bataille. Il a rencontré la ristarine il y a de cela deux années et ils se sont particulièrement bien entendus, aussi a-t-il accepté sa proposition de devenir son chef de la sécurité. Les filles de la maison l'aime bien.

Portant une barbe fournie mais bien taillée, Guilhelm a les cheveux coupés à la façon du moyen-âge. Ses yeux sont bleus et ses cheveux blonds. Il éclate régulièrement en de sonore éclats de rire.

Caractéristiques

Gaillardise : 5 Finesse : 2 Esprit : 3
Détermination : 4 Panache : 3 Réputation : 17

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : Exilé 2 PP

Avantages : Académie militaire ; Accent du Nord ; Dracheneisen (panzerfaust, cuirasse et gantelet 14 PP) ; Polyglotte : Eisenor (L/E), Montagninois, Théan (L/E), Vendelar ; Résistance à la douleur ; Vétéran.

Acquis & connaissances

Métiers :

◆ **Commandement** : Artillerie 2, Cartographie 2, Commander 3, Galvaniser 2, Guet-apens 3, Intimidation 4, Observation 3, Qui-vive 2, Stratégie 1, Tactique 3.

◆ *Mercenaire* : Attaque (arme lourde) 4, Course d'endurance 3, Jeu de jambes 3 (ND : 20), Marchandage 3, Observation 3, Parade (arme lourde) 5 (ND : 30), Premiers secours 4, Qui-vive 2, Tactique 3.

◆ *Sentinelle* : Connaissance des bas-fonds 3, Contact 2, Course d'endurance 3, Course de vitesse 3 (ND : 25), Etiquette 3, Fouille 4, Interrogatoire 3, Intimidation 4, Observation 3, Orientation citadine (Kirk/Tannen) 2/3, Qui-vive 2.

Entraînements :

Ecole d'escrime ; Eisenfaust (Compagnon) : Coup puissant (Escrime) 4, Désarmer (Gant de combat) 5, Exploiter les faiblesses (Gant de combat) 4, Emprisonner (Gant de combat) 4, Voir le style 4.

◆ *Athlétisme* : Course d'endurance 3, Course de vitesse 4 (ND :), Escalade 2 (ND : 22), Jeu de jambes 3 (ND : 20), Lancer 2, Pas de côté 2, Roulé-boulé 2 (ND : 22), Sauter 3 (ND : 25), Soulever 3.

◆ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 3, Coup de pied 1, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 25).

◆ *Escrime* : Attaque 4, Parade 5 (ND : 30).

◆ *Gant de combat* : Attaque 5, Parade 4 (ND : 27), Uppercut 4.

Hermud le colosse

Description

Hermud est le chef des *Tourteaux*, une bande de racailles qui hante les bas-quartiers de Kirk et vend ses muscles au plus offrants.

Très grand (environ 2,10m) et musculeux comme un ours, Hermud est vraiment très impressionnant. Chauve, il fume des cigarettes de chanvre ce qui lui donne un regard vague mais l'aide à résister aux coups (bonus de 2 augmentations à l'encaissement).

Caractéristiques

Gaillardise : 6 Finesse : 2 Esprit : 1
Détermination : 4 Panache : 3 Réputation : -19

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent de Handels ; Accoutumance au froid ; Grand ; Polyglotte : Vendelar ; Résistance à la douleur.

Acquis & connaissances

Métiers :

◆ *Bagnard* : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 5, Connaissance des bas-fonds 3, Débrouillardise 2, Dissimulation 2, Intimidation 5, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 10), Qui-vive 2.

◆ *Détrousseur* : Attaque (Arme improvisée) 3, Connaissance des bas-fonds 3, Déplacement silencieux 2, Filature 2, Fouille 2, Guet-apens 3, Intimidation 5, Observation 3, Orientation citadine (Kirk) 3, Qui-vive 2.

Entraînements :

◆ *Athlétisme* : Amortir une chute 2, Course de vitesse 3 (ND : 10), Escalade 3 (ND : 10), Jeu de jambes 3 (ND : 05), Lancer 3, Roulé-boulé 1 (ND : 05), Sauter 2 (ND :), Soulever 5.

◆ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 5, Coup à la gorge 4, Coup aux yeux 3, Coup de pied 4, Lancer (Armes improvisées) 3, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 10).

◆ *Hache à deux mains* : Attaque 4, Parade 3 (ND : 10).

Surgof

Description

Surgof est le tenancier du *Rat qui pète*, une petite auberge relativement propre fréquentée essentiellement par des marins et des bateliers.

Gros, plutôt mal rasé, Surgof a une coupe au bol tout ce qu'il y a de plus médiéval. Il porte également de fines moustaches et transpire dès que du danger approche ou dès qu'il s'active trop. Pour autant, il est toujours propre, enfin, autant qu'on peut l'être quand on est aubergiste d'une taverne de marins !

Caractéristiques

Gaillardise : 3 Finesse : 2 Esprit : 2
Détermination : 2 Panache : 2 Réputation : 06

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent vendelar ; Appartenance – Guilde des aubergistes ; Polyglotte : Avalonien, Montagnois, Théan, Vendelar.

Acquis & connaissances

Métiers :

◆ *Malandrin* : Connaissance des bas-fonds 2, Contact 3, Débrouillardise 2, Observation 3, Orientation citadine (Kirk) 2, Parier 2, Sens des affaires 3.

◆ *Marchand* : Aubergiste 3, Brasseur 2, Cuisinier 3, Evaluation 2, Marchandage 3, Observation 3, Service 2.

Entraînements :



◆ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque (Combat de rue) 3, Coup Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 12).

◆ *Mousquet* : Attaque 3 (un mousquet est caché derrière le comptoir).

Julia

Description

Julia est une streggha del sorte que les Filles de Sophie ont fait sortir de son pays d'origine. Battue comme plâtre par son père et ses trois frères pour utiliser ses pouvoirs, son seul avenir était alors de mourir dans de terribles souffrances. Mais, grâce à une femme vendelare rencontrée dans une soirée, elle put fuir pour la Vendel.

Elle trouva alors refuge chez la ritsarine afin de se refaire une "santé". Cela fait maintenant six mois qu'elle s'y trouve et n'a vendu ses charmes que le nombre de fois nécessaire pour se faire un petit pactole et recommencer sa vie. Il y a de cela quelques mois, elle a également rencontré Bors, dont elle est tombée amoureuse. Ce grand gaillard de vesten a un je-ne-sais-quoi de charme douteux qui lui plut immédiatement. Elle sera anéantie par sa mort.

1,70m, 50 kg, de grands yeux bruns, une bouche bien dessinée et des cheveux longs auburn en font une femme fatale magnifique. Mais tout ce qu'elle recherche, elle, c'est un homme gentil avec lequel elle pourra élever de beaux enfants.

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 4
Détermination : 3 Panache : 3 Réputation : 03

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : Recherché (son ancienne famille) 3 PP

Avantages : Accent de Teramo ; Beauté du diable ; Noble ; Polyglotte : Théan, Vendelar, Vodacci ; Séduisante : Eblouissante.

Acquis & connaissances

Ecole de sorcellerie ; Sorte (Apprentie) : Arcane 3, Bâtons 2, Coupes 3, Deniers 1, Epées 2.

Métiers :

◆ *Courtisan* : Cancanier 2, Danse 2, Eloquence 2, Etiquette 3, Héraldique 2, Mode 2, Observation 3, Politique 1, Séduction 3, Sincérité 1.

◆ *Jenny* : Cancanier 2, Chant 2, Connaissance des bas-fonds 2, Danse 2, Discrétion 2, Dissimulation 2, Jenny 2, Marchandage 3, Observation 3, Séduction 3.

Entraînements :

◆ *Couteau* : Attaque 3, Parade 2 (ND : 16).

Anna Rubens

Description

Anna fut enlevée par Flanery à la mort de ses parents. Il l'utilisa pour la louer à quelques pédophiles pendant les huit années qui suivirent. Elle n'a aucun souvenir de la période qui précède sa vie avec Flanery et ne se doute absolument pas qu'elle faisait avant partie de la "haute" de Kirk. C'est une fille de caractère qui, après s'être violemment battue avec Flanery le chef des brigands qui l'avait prise sous sa coupe, a fui et trouvé une nouvelle famille, les *Rats d'égouts*. Flanery aimerait lui remettre la main dessus car elle rapportait bien. Quant à elle, elle ne veut que rejoindre les *Rats d'égouts*. Si les héros parviennent à lui faire rencontrer sa grand-mère, elle acceptera cependant de rester avec elle si maîtresse Rubens lui promet d'aider ses anciens compagnons d'infortune.

C'est une superbe brune (sa mère était vodacci) aux yeux bleus métalliques (et son père vendelar). Agée aujourd'hui de dix-huit ans, c'est une superbe fille, sans doute la plus belle prise des esclavagistes dans le repaire des *Rats d'égouts*. Elle n'hésitera pas à abuser de ses charmes pour s'enfuir et aider ses amis à disparaître. Son corps et sa pudeur ne lui importent absolument plus depuis ce qu'elle a déjà vécu.

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 4 Esprit : 3
Détermination : 4 Panache : 2 Réputation : -05

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : Amnésique (3 PP)

Avantages : Accent vendelar ; Double nationalité (vendelar/vodacci) ; Gaucher ; Polyglotte : Vendelar ; Séduisante : intimidante ; Troqueur.

Acquis & connaissances

Métiers :

◆ *Galopin* : Débrouillardise 3, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 2, Observation 3, Orientation citadine (Kirk) 4, Pickpocket 3, Sincérité 4, Survie (cité) 4.

◆ *Jenny* : Cancanier 2, Chant 2, Comportementalisme 2, Connaissance des bas-fonds 3, Corruption 2, Danse 2, Discrétion 2, Dissimulation 2, Fouille 2, Jenny 4, Marchandage 3, Observation 3, Séduction 4.

◆ *Mendiant* : Comédie 3, Connaissance des bas-fonds 3, Débrouillardise 2, Déguisement 2, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 2, Filature 2, Mendicité 3, Observation 3, Orientation citadine (Kirk) 4, Pickpocket 3.

Entraînements :

◆ *Athlétisme* : Acrobatie 4 (ND : 17), Amortir une chute 3, Course de vitesse 4 (ND : 17), Escalade 5 (ND : 20), Jeu de jambes 5 (ND : 15), Lancer 2, Roulé-boulé 3 (ND : 15), Sauter 4 (ND : 17).



♦ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 4, Attaque (Combat de rue) 4, Coup aux yeux 3, Lancer (Armes improvisées) 3, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 15).

ND pour être touché : 15

Compétences : attaque (arme lourde) 1.

Lours blanc

Description

Un gros ours blanc maculé de boue et de détritrus rendu à moitié fou par l'odeur et le fait de tourner comme un fou dans le dédale des égouts.

Caractéristiques

Gaillardise : 5 Finesse : 2 Esprit : 1
Détermination : 3 Panache : 2 Réputation : 0
Jet d'attaque : 4g2 (griffes), 4 g2 (morsure)
Dommages : 5g3 (griffes), 4g2 (morsure)
Compétences : Prise 2, Etreinte 4
Capacités spéciales : aucune

Les figurants

Les égoutiers

Caractéristiques

Niveau de menace : 3
Avantages : La Vendel, Rats d'égouts
Armes utilisées : rapière, mousquet
ND pour être touché : 20
Compétences : orientation citadine (Kirk) 2.

Les gardes du Bigorneau

Caractéristiques

Niveau de menace : 2
Avantages : L'Eisen
Armes utilisées : épée bastarde, panzerfaust

Les brigands de Flanery

Caractéristiques

Niveau de menace : 2
Avantages : La Vendel
Armes utilisées : rapière, mousquet
ND pour être touché : 15
Compétences : course de vitesse 1, jeu de jambes -1.

Les Tourteaux

Caractéristiques

Niveau de menace : 3
Avantages : Le Vestenmannavnjar, Coriaces
Armes utilisées : armes improvisées, couteau
ND pour être touché : 20
Compétences : orientation citadine (Kirk) 1.

Les soldats du guet

Caractéristiques

Niveau de menace : 3
Avantages : La Vendel, Méfiantes
Armes utilisées : rapière, mousquet
ND pour être touché : 20
Compétences : course de vitesse 1, orientation citadine (Kirk) 1.

Les esclavagistes

Caractéristiques

Niveau de menace : 2
Avantages : La Vendel
Armes utilisées : Armes d'hast, arbalètes
ND pour être touché : 15
Compétences : -.



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.

04 secundus 1656

Maîtresse Hegna Rubens découvre qu'elle a une petite fille et donc une héritière potentielle. Elle envoie son homme de main, Bors, à sa recherche.

07 secundus 1656

Maître Fredrik Dunbar, qui fait surveiller sa concurrente, se rend compte de ce qu'elle recherche et engage deux assassins : Ilafr et Ygern pour s'occuper de Bors et liquider l'héritière potentielle.

11 secundus 1656

Bors retrouve la trace d'Anna Rubens par l'intermédiaire de Julia, une jenny du *Bigorneau*.

12 secundus 1656

09h00

Entrée des héros dans l'histoire au bar où ils ont leurs habitudes.

11h00

Bors se fait tuer par un carreau empoisonné d'Ygern. Il implique les héros dans l'histoire avant de mourir et les envoie auprès de la vieille Rubens. A partir de ce moment là, les héros sont sous la surveillance d'Ilafr et d'Ygern.

12h00

Les héros vont déjeuner avec Maîtresse Hegna Rubens qui leur propose de reprendre le travail de Bors.

14h00

Enquête au *Rat qui Pète*, l'auberge où logeait Bors. Surgof, le tavernier, leur parle d'une Jenny, Julia en fait.

19h00

Les héros rencontrent Julia au *Bigorneau*. Elle les présente à Flanery et les met sur la trace d'Anna, qui est membre des *Rats d'égouts*.

13 secundus 1656

Début des recherches des héros dans les égouts. Celle-ci durera au moins quatre jours (jusqu'au 17).

15 secundus 1656

Les Tourteaux, sur les ordres des esclavagistes, font une descente dans le repaire des *Rats d'égouts*, et en enlève un maximum qu'ils livrent à leurs employeurs (dont Anna). Ils sont aussitôt transférés dans le repaire de ces derniers.

17 secundus 1656

Découverte du repaire des *Rats d'égouts*. Ils ont disparus, quelques cadavres sont découverts, dont un bien trop gras pour être membre de la bande de mendiants. Ce dernier a un tatouage de crabe.

18 secundus 1656

Enquête dans les officines de tatouages. Ils finiront par découvrir qu'une bande de brutes épaisses se faisant appelée *Les Tourteaux* utilise ce tatouage comme signe de reconnaissance. Ils vivent dans la *Petite Vesten*. Les *Tourteaux* finiront par avouer qu'ils travaillent pour des esclavagistes qui embarquent leurs captures sur le port, mais que leur repaire ne doit pas être loin.

20 secundus 1656

Descente des héros (peut-être accompagnés de Flanery) sur le repaire des esclavagistes. Sauvetage d'Anna.

21 secundus 1656

Intervention de Flanery pour l'aider à quitter les héros. Ilafr et Ygern interviennent également. Mort d'Ilafr, fuite d'Ygern, fuite de Flanery. Anna est remise à sa grand-mère, Maîtresse Hegna Rubens. Ils reçoivent la récompense.

24 secundus 1656

Intervention de la milice et perte de leur récompense.



La Gazette

Plan du repaire des esclavagistes

