

Dormez Tranquille, la Milice Veille !

a garde meurt mais ne se rend pas !

Cambronne

Je méprise profondément ceux qui aiment marcher en rangs sur une musique: ce ne peut être que par erreur qu'ils ont reçu un cerveau, une moelle épinière leur suffirait amplement.

Albert Einstein

La misère a cela de bon qu'elle supprime la crainte des voleurs.

Alphonse Allais

L'état est notre serviteur et nous n'avons pas à en être les esclaves.

Albert Einstein

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

Ce scénario pour Warhammer est originellement paru dans le magazine BACKSTAB numéro 33. *Scénario écrit par Gaël Oizel.* Je l'ai adapté à l'univers de *Seventh Sea* et il suit idéalement *Au Secours des Corbeaux*.

Notes liminaires

Ce scénario fait suite à *Au Secours des Corbeaux*. Ils peuvent être joués séparément. Le cadre reste Kirk et les héros habitués à récolter des fortunes seront déçus. Plus ou moins forcés de rejoindre la milice, les héros se retrouvent à jouer les gardes municipaux dans une ville où le mot illégalité est tant sujet à caution. L'histoire est un prétexte pour s'acclimater à une ville particulière et faire des connaissances. Les personnages auront l'occasion de jouer les héros sur la fin. Divisé en deux parties, le scénario vous propose une série d'événements, suivie d'une enquête à étaler le long de la semaine, dont les événements s'imbriquent au milieu de rencontres plus hasardeuses.

Préambule

Une vague de grippe, qui a collé au lit une partie des effectifs, oblige Otte Riebbek, le prévôt de nuit du quartier du port, à embaucher en hâte de nouveaux miliciens, en prévision des cinq jours de fête en l'honneur de l'indépendance de la Ligue de Vendel que va connaître la ville de Kirk, et en particulier le quartier du port. Le début des festivités commencera deux jours après l'enrôlement des héros. Ces derniers ont une journée pour se faire à leurs nouvelles responsabilités avant que la fête ne débute. N'oubliez donc pas que les personnages vont évoluer dans un décor festif : guirlandes et banderoles, musiques et bateleurs, ivrognes et mendiants, mais aussi jeunes demoiselles joyeuses et aguichantes qui les détourneraient bien de leurs rondes (certaines pour le compte de leur père commerçant – rassuré d'avoir des sentinelles près de son échoppe ; d'autres simplement attirées par l'uniforme). Bref, c'est une très longue fête, avec ses côtés agréables mais aussi ses problèmes : affluence de tire-laines, des mendiants et des ivrognes entre autres choses...

En fin d'après-midi du dernier jour, les dirigeants de la Guilde se rassembleront pour reconnaître la nouvelle dirigeante de la famille Rubens, maîtresse Hegna Rubens ayant décidé de passer le flambeau à sa petite fille Anna. Maître Val Mokka signera la passation de la guilde des bijoutiers devant tous ses pairs.

Introduction : Engagez-vous ki disé !

Kirk aux alentours de midi. Le marché aux poissons et autres crustacés s'est achevé il y a une petite heure, reste l'odeur. Si celle-ci dérangeait les héros il y a quelques semaines, elle passe dorénavant inaperçue. Ce n'est rien comparer aux effluves – mélange d'excréments et de cadavres de toutes sortes en putréfaction – qui remontent des canaux. Les héros sont maintenant des habitués de la ville et rien ne les fait plus sourciller ! Du moins le croient-ils...

Alors que les personnages déambulent dans la ville, ils croisent le chemin d'une patrouille. À peine l'ont-ils dépassée qu'ils sont interpellés. Les six sentinelles les accusent d'avoir manqué de respect à des représentants de l'ordre : ils ne les ont pas salués – du moins pas correctement. La punition est de 50 guilders par personne ! Alors que les héros tentent de s'expliquer, vient se rajouter une amende pour "faire perdre leur temps aux forces de l'ordre", une autre pour "n'avoir pas dit messieurs les gardes municipaux" et une dernière pour "avoir postillonné sur un uniforme officiel". En une poignée de secondes, les héros se retrouvent dans l'obligation de payer la modique somme de 147 guilders par personne – sans compter les frais de teinturier pour l'uniforme. En cas de refus d'obtempérer (les gardes sont maintenant au nombre de dix-huit), ce sont les geôles qui les attendent. L'arrivée providentielle d'un prévôt calme les tensions. Bon prince avec les étrangers, le prévôt Riebbek consent à réduire leur amende à 10 guilders en échange d'une participation plus active à l'amélioration de la ville : en devenant sentinelle



Dormez Tranquille, la Milice Veille !

pour une semaine sur le quartier du port. En plus de l'uniforme (Cf. Le joli chapeau noir à long bord de la couverture), ils logeront gratuitement à la caserne dans d'anciennes cellules humides, lieux de villégiature de colonies de rats – et auront une soupe gratuite le matin. Les repas du midi et du soir, ainsi que la boisson sont assurés gratuitement par les tenanciers du quartier. C'est un mensonge et les aubergistes nieront un tel accord avec la garde. Interrogé, Riebbek se montrera outré et leur donnera carte blanche pour faire respecter leur droit dans les auberges, mais sans violence excessive.

Acte I : quelle est belle, la vie de sentinelle...

Trois coups de bâtons et le rideau se lève sur nos héros en uniforme des gardes municipaux de Kirk en patrouille au milieu des guirlandes et des banderoles, de la musique des bateleurs et des sifflements des ivrognes. Ajoutez à cela, les vendelares, d'habitude si pudibondes, qui aguichent les gardes presque ouvertement...

Arnaque, amende et baratin

Vous avez toute latitude pour faire vivre une semaine mouvementée à vos héros. Soyez imaginatifs, les problèmes rencontrés par les personnages peuvent être très divers : une dispute de couple, un ivrogne un peu violent, des cambrioleurs, etc. Bref, les exemples ne manquent pas.

À vous d'organiser la semaine selon vos envies. Elle peut se résumer à une succession de petits problèmes ou tourner principalement autour d'une enquête plus longue – avec un groupe de voleurs par exemple. Les événements qui suivent ne sont qu'une suggestion, sur laquelle nous vous invitons à greffer vos propres scènes. L'important est de créer une ambiance.

Scène 1 : Délits en tout genre

Certains héros prendront leurs responsabilités au sérieux. Les occasions de redresser les torts ne manquent pas, voici quelques exemples.

Vol de haute voltige

Décor : le quartier du port de Kirk

Protagonistes : 3 monte-en-l'air

C'est le début de soirée. Les héros terminent leur énième patrouille, alors que partout déjà on s'active dans les cuisines des tavernes environnantes. Les tables sont sorties afin que les clients puissent profiter des derniers rayons de soleil. Les héros pensent

déjà au repas de ce soir, quant au coin d'une rue, ils surprennent trois individus descendant d'une fenêtre par une corde, un sac sur l'épaule. Les trois cambrioleurs n'ayant aucune envie de subir un contrôle, s'enfuient à leur vue. L'occasion pour vous de mettre en scène une formidable course-poursuite digne d'un film policier. Les fuyards traversent terrasses et places où les gens entament leur repas, renversant tables et chaises sur leur passage ; ils pénètrent dans les tavernes, les maisons closes, traversent les couloirs pour monter sur le toit ou sauter par une fenêtre (dans une charrette en contrebas ?) pour finir par tenter de s'échapper dans une barque ou en arrachant un chariot accroché à son propriétaire. Si vous avez des scènes fétiches dans le genre, c'est le moment de les placer.

NB : les voleurs agissaient pour le compte d'un riche marchand éperdument amoureux de la femme d'un concurrent avec laquelle il a eu une brève relation – lui-même est marié. Dans une crise de désespoir romantique, il a commandité le vol de toute la lingerie de son ancienne amante manufacturée en Vodacce – d'une valeur totale de 245 guilders ! Avec un peu d'insistance et pour éviter la prison, les voleurs indiqueront le prochain rendez-vous avec leur client. Aux héros de voir s'ils exploitent cette piste.

Erreur sur la personne

Décor : le quartier du port de Kirk

Protagonistes : une jolie jeune fille

C'est le marché sur les quais du port. Poissons frais et légumes importés se côtoient sur les étalages. Alors que les héros sont en stationnement au coin de deux rues non loin de là, une jeune fille vient buter sur l'un d'eux. Apeurée, elle désigne une direction derrière elle en affirmant que deux hommes veulent la capturer et la vendre. Ses poursuivants sont des marchands qu'elle vient de délester de leurs fruits – une denrée rare. En cas d'échec à un test d'Observation limité par Sincérité, faites en sorte que les joueurs soient convaincus du baratin de la gamine. Les marchands protesteront mais n'insisteront pas trop pour se faire rembourser, à moins que les héros se montrent trop honteux et confus.

Scène de ménage

Décor : le quartier du port de Kirk

Protagonistes : Ingrid, son mari et son père

Un aubergiste se précipite vers les héros en patrouille. Il leur demande de calmer une cliente, enragée selon lui. Elle s'est enfermée à l'étage et s'acharne à lancer tout le mobilier par la fenêtre. Son futur mari est au rez-de-chaussée et tente de la raisonner. La tâche ne sera pas si facile car Ingrid, une vesten, est une force de la nature. Les personnages seront obligés de l'assommer pour mettre hors d'état de nuire cette femme qui manie si bien le balai ! Au fait, c'est la fille adorée de son père, un ancien Faucon vesten... Les héros les retrouveront le jour précédent la fête. Le mariage tant attendu qui se déroule sur un bateau a dégénéré lorsque les deux familles ont entamé une discussion religieuse opposant leur foi entre les runes d'un côté et

Dormez Tranquille, la Milice Veille !

les prophètes de l'autre. Variante : s'étant renseigné sur les deux familles, le propriétaire du bateau – un riche armateur – demande aux personnages de calmer d'éventuelles disputes entre les deux familles lors de la cérémonie, en espérant que cela n'empiète pas sur leurs heures de travail.

Le clown assassin

Décors : le quartier du port de Kirk

Protagonistes : une noble vodacci, un assassin déguisé en clown

La fête populaire bat son plein dans les grandes artères qui mènent au port. Les héros entendent malgré le vacarme des appels au secours dans une rue adjacente. Une noble vodacci en pleur est agenouillée devant la dépouille de son époux, un homme vêtu d'habits colorés s'enfuit à l'autre bout de la ruelle. Un homme déguisé en clown jongleur a assassiné son mari. Elle leur crie de capturer vivant l'assassin (elle tient à se faire justice elle-même) et leur promet une forte récompense. C'est le début d'une vendetta entre deux familles vodacci de passage à Kirk. Les aventuriers y prendront-ils part ? Toujours est-il qu'ils se retrouvent sur les talons du fugitif, qui rejoint une des rues principales. Il se fond dans la foule parmi les nombreux bateleurs qui portent le même costume que lui. Si vous voulez leur faciliter la recherche, le fugitif peut être blessé.

Un trafic louche

Décors : le quartier du port de Kirk

Protagonistes : 2 dockers, un marchand castillien

“Je sais que l'odeur est infecte et je parie que la cargaison est illégale mais la paye est plus que bonne. Il reste quatre caisses à transporter jusqu'à sa cave. Je veux pas savoir ce que c'est, je pensais que c'était des morceaux de cadavres mais le type affirme que c'est pour sa consommation personnelle. Pouah ! Encore un détraqué qui bouffe du macchabée. Tiens le coup cousin, ce soir ce sont les quatre dernières, ensuite on aura de quoi se payer une cuite d'une semaine.” Ces deux dockers se trompent. Nostalgique, le client est un marchand castillien qui importe, à l'insu de sa femme, du fromage de sa région - une sorte de fromage corse plus que fait (“caramba ! Goûtez sergent, c'est meilleur avec des vers dedans”). Cependant, lorsque les héros entendent cette conversation dans une taverne, ils l'ignorent encore.

Les amendes

Les gardes municipaux perçoivent des amendes pour des motifs souvent très subjectifs. Seule une mince partie des recettes de cette activité finit dans les caisses de la ville. Le quidam interpellé n'a que peu de chances d'échapper à la contravention. En général, gardes et passants s'entendent sur le montant. Les paiements en nature sont les plus courants. En cas de refus

catégorique, le contrevenant est envoyé en geôle en attendant son procès, presque toujours perdu d'avance. La prison est plus rare et crée des rancunes plus profondes que la perception d'une simple amende ; un pouvoir à utiliser avec parcimonie.

Scène 2 : Arnaques

Les grands chapeaux des personnages ne dissimulent que partiellement leurs visages étrangers. Des personnes pourraient profiter de la naïveté légendaire de ces derniers, exemples :

Le faux lieutenant

Décors : le quartier du port de Kirk

Protagonistes : un faux lieutenant

Le fait que des étrangers aient été embauchés à l'occasion des festivités n'a pas échappé à tout le monde. Un groupe de cambrioleurs a décidé de vider le magasin d'un apothicaire sous la protection des gardes municipaux (une guerre entre apothicaires et herboristes s'est déclarée il y a quelques semaines). Ce sont les héros qui sont en faction au moment où le chef des voleurs se présente, habillé d'un uniforme de lieutenant de la milice. Après une brève inspection de leur équipement, il les somme d'un ton autoritaire de rentrer à la caserne pour briquer leurs affaires. Obéiront-ils aux ordres sans attendre la relève ? Vont-ils apercevoir quelques imperfections dans le déguisement (test d'Observation ou de Qui-vive limité par Déguisement) ? S'ils sont dupés, retrouver les onguents deviendra une tâche prioritaire s'ils ne veulent pas payer de leur bourse. Indice : les voleurs s'en prennent uniquement aux “miliciens intérimaires” travaillant dans plusieurs quartiers, et ils ne vont pas s'arrêter là. Une fois le système compris, il suffit de tendre une embuscade. L'un des gardes est dans le coup, un milicien toujours derrière son bureau qui voit ces embauches de miliciens d'un sale oeil et qui ne le cache pas.

Quarantaine

Décors : le quartier du port de Kirk

Protagonistes : Germino le cuisinier

Un commerçant castillien – Germino, restaurateur – demande aux héros de l'aider à accrocher des guirlandes noires sur la devanture de son commerce – “le noir est une couleur festive pour nous autres”. Il part ensuite faire une course sur le marché. Il leur propose de garder son restaurant en attendant qu'il revienne. En fait, ces bandes noires indiquent que la maison est en quarantaine. Le véritable tenancier arrivera bientôt lui-même du marché. Les héros le croiront-ils – surtout s'ils ont déjà été dupés ! Retrouver le castillien ne sera pas difficile, il est cuisinier dans un autre restaurant de la rue. Beau joueur, il leur propose de leur offrir un repas par jour en échange de leur clémence.



Brave M. Seguin

Décor : le quartier du port de Kirk

Protagonistes : le vieux Gunther

Alors qu'ils sont de faction les héros, observent un vieil homme qui transporte péniblement des fûts d'un petit entrepôt à une carriole. Il a manifestement mal au dos et souffre à chaque transport, mais les gens qui passent le regardent faire sans l'aider. Si les personnages mènent une enquête, ils s'apercevront que le vieux se prénomme Gunther est, en fait, en train de piller un entrepôt. Mais ils devraient plutôt se comporter en braves gens et aider le pauvre homme à transporter les barriques de vin (il leur en laissera certainement une petite pour les remercier de leur gentillesse). Ils s'apercevront plus tard, lorsque le propriétaire viendra se plaindre auprès d'eux, qu'ils ont aidé un voleur chevronné.

Scène 3 : Corruption

La garde de Kirk a toujours été sollicitée par les bandits en tout genre. La corruption est quotidienne et peu de miliciens peuvent se targuer d'un passé irréprochable. Comme tous leurs prédécesseurs, les héros seront sollicités pour des "coups juteux".

Fermez les yeux

Décor : le quartier du port de Kirk

Protagonistes : un corrupteur

On leur propose de limiter leur patrouille sur les quais et de faire la sourde oreille quelques minutes contre 50 guilders (dix maintenant, quinze à l'arrivée). Un entrepôt va être vidé, puis brûlé. Et si le feu se répandait aux bâtiments voisins ?

Indices optionnels

Deux événements pour raccrocher l'enquête :

- Un homme hirsute et en haillons, d'âge indéterminé, prévoit que l'apocalypse va s'abattre sur la ville à la fin de la cérémonie, si personne n'empêche les forces maléfiques d'accomplir leurs funestes œuvres. Il sera retrouvé mort la veille du final, des plaies faites à la hache sur tout le corps, avec une grande violence.
- Grâce aux indications des mendiants, les héros mettent la main sur l'un des voleurs ayant volé la viande. Ayant surpris la conversation de ses odorants employeurs, il a compris que

ces derniers préparent quelque chose de vilain pour la fête du renouveau.

Le mendiant possessif

Décor : le quartier du port de Kirk

Protagonistes : un mendiant

Le porte-parole d'un groupe de mendiants, les *Doigts crochus*, demandent aux héros d'arrêter des membres du groupe opposé, les *Ventres creux*, le temps des festivités. En échange, les aventuriers recevront 30% (40% au maximum) des recettes de la semaine, soit 10 à 25 guilders par personne. S'ils acceptent, ils bénéficieront de leur aide ultérieure pour obtenir des informations (sur le vol des onguents par exemple) mais subiront l'inimitié des *Ventres creux*, une fois sortis de geôles.

Scène 4 : Divers

Castagne sur les quais

Décor : le quartier du port de Kirk

Protagonistes : Maans Tape-dur et une vingtaine de dockers, Ygern Dawson

Des rumeurs parmi les dockers du quartier affirment que les héros méprisent ces "ânes sur deux pattes". Les réflexions et les crachats fusent de toutes parts lorsqu'ils s'approchent des entrepôts ou de leur débit de boissons favori. La situation atteindra son paroxysme lors d'une patrouille : une vingtaine de dockers les provoqueront, matraque au poing. Calmer les esprits sera la meilleure solution, mais si les héros manquent de bagout, la bagarre éclatera et fera inévitablement des blessés graves (à moins que vous vous contentiez d'une bonne bagarre de taverne). Dans ce dernier cas, la vie près des docks peut devenir insupportable, voire dangereuse pour les aventuriers. Pour ceux qui ont participé au scénario *Au Secours des Corbeaux*, c'est Ygern qui est responsable de la rumeur. Elle attisera la rancœur et la colère des dockers, les poussant à intervenir le jour de la cérémonie finale.

Diplomatie avec des pincettes

Décor : le quartier du port de Kirk

Protagonistes : Ethlan Tallaindeloth, des commerçants excédés, quelques avaloniens

Alors que les héros patrouillent, ils croisent un sidhe tout droit sorti d'une légende. Cheveux blonds au vent, habits mêlant tissus



luxueux et armure sans que l'on puisse distinguer la frontière entre les deux. C'est Ethlan Tallaindeloth qui vient tout droit de Bryn Bresail pour voir sa sœur, et il considère Kirk comme une propriété où l'on a permis aux bêtes de rentrer. Alors que les héros commencent à oublier cette rencontre, ils vont être alertés par un esclandre. En approchant, ils découvriront des commerçants indignés qui insultent le sidhe. Il a pris du vin et des fruits sans payer. Pour lui, c'est naturel et il ne compte pas payer. Les discussions vont être compliquées car il ne parle qu'avalonien. La difficulté va être, d'une part de calmer les commerçants que l'air hautain d'Elthan énerve au possible et, d'autre part, de faire comprendre à celui-ci qu'il ferait mieux de rentrer à Bryn Bresail sans bafouer son honneur (arrogance ?). Si les personnages ne maîtrisent pas la situation Elthan n'hésitera pas à sortir son épée. Faites alors en sorte que des avaloniens interviennent et règlent le problème (ils payent les commerçants et rapatrient leur sidhe chez eux).

Acte III : le fond de l'histoire

Scène 1 : Enquête

Décors : le quartier du port de Kirk

Protagonistes : Germino, quelques vendeurs de viande, Maître Harno, Maître Bardrarkr, la voisine de l'écluse, Maître Surgof, deux vestens déguisés en miliciens

Des vestens vont tenter de saboter la cérémonie en l'honneur de l'indépendance de la Ligue de Vendel qui clôturera les festivités. Le plan de ces barbares n'est pas totalement infaillible. En effet, en associant des indices, des héros assez astucieux comprendront peut-être que des personnes risquent de saboter la fête. Voici la liste des indices replacés dans leur contexte.

- La nuit qui a précédé l'embauche des héros, un abattoir a été cambriolé dans le quartier du port ! Entre les quartiers de viande, les tripes et le sang, il y avait de quoi remplir deux chariots. On peut retrouver des traces de la viande volée. Certains morceaux sont vendus discrètement sur le marché – ils sont cachés sous les étalages à l'approche de la milice (test d'Observation limité par la Dissimulation), et Germino le castillien pourra leur donner le nom d'un individu qui propose de la viande. En remontant cette piste, les héros comprendront que tous les revendeurs l'ont acheté à des "types bizarres encapuchonnés, qu'ils rencontraient près d'une ouverture d'égout. Vu l'odeur ils y crèchent pour sûr !". En fouillant un peu du côté des égouts, les héros découvriront un de leur repaire abandonné. Il est possible de repérer des traces de tonneaux sur le sol. Le cambriolage a dû prendre au moins une heure et, les chariots étant repérables, il est probable que le vol se soit fait avec l'accord des gardes en patrouille dans le coin. Ceux-ci ont reçu de l'argent de personnes encapuchonnées qui dégageaient une odeur insupportable ; il sera difficile de leur faire avouer, mais pas impossible.

NB : sur les quatre gardes corrompus, deux sont actuellement malades.

- Un herboriste a été dévalisé trois jours avant que les héros débutent leur carrière de milicien. Maître Harno était le fournisseur en onguents et en baumes du prévôt et des ses officiers. Depuis, il boude la milice. Si les personnages ont montré un minimum d'intelligence dans leur comportement, Riebbek leur demandera de s'intéresser à ces histoires de vols d'herboristes (si les héros ont joué *Au Secours des Corbeaux*, ils sont potentiellement à l'origine de ce conflit entre collègues, peut-être retourneront-ils interroger Maître Bardrarkr). Harno s'est fait voler une partie de ses réserves d'herbes, en particulier deux herbes qui permettent de concocter un puissant laxatif. En grande quantité cela peut provoquer des douleurs et des dérangements pendant presque une semaine. Les gardes malades que les héros remplacent ont exactement les symptômes décrits.
- Joachr l'éclusier est retrouvé noyé non loin de son poste. Les habitants du quartier s'étonnent : malgré l'âge, il avait encore le pied sûr et on ne lui connaissait pas de problèmes d'alcool – première raison de mortalité pour les éclusiers. Si les héros montrent un minimum d'intérêt, une voisine leur chuchotera qu'elle aurait entendu des bruits de bagarre dans la nuit. Elle n'a vu que des silhouettes se faufiler dans une ruelle.
- Le matin du dernier jour, les héros sont appelés pour confirmer l'effraction d'une remise à outils municipale. Noyez cet événement dans la liste de leurs occupations matinales. Si les personnages font correctement leur travail, ils remarqueront l'absence d'outils d'égoutier entre autres les clés servant à ouvrir les vannes des égouts.
- Deux ou trois jours avant la fête de l'indépendance, les héros sont abordés par Maître Surgof qui les prie de le conduire auprès du prévôt de nuit. Ce dernier les fera mander dans son bureau en présence de ce même aubergiste. Celui-ci a l'honneur d'avoir été choisi pour l'approvisionnement en boissons lors de la fête. Les héros reçoivent l'ordre d'accompagner le chariot qui contiendra les tonneaux de vin prévus pour le festin final. Un personnage devra rester près des marchandises afin que personne n'en profite avant l'heure dite. Le marchand lui donne 10 guilders pour cette tâche. En fait, ces tonneaux contiennent le sang subtilisé à l'abattoir, mélangé avec une plante anticoagulante, des morceaux de viande et de tripes en putréfaction avec un soupçon d'eau en provenance des égouts. Le jour de la fête, les tonneaux sont recouverts de paille et d'herbes odorantes afin de masquer l'odeur au mieux. Le moment venu, deux héros reçoivent l'ordre d'escorter le chariot jusqu'à la place ouvrant sur les quais où se déroule le départ du défilé de bateaux. Avec une réussite à un jet de Qui-vive limité par Mémoire, les personnages reconnaîtront le charretier comme étant le faux officier ! S'ils l'appréhendent, il avouera avoir été payé pour commettre des vols (abattoir, herboristerie, etc.). Ses employeurs sont aussi des "types puants". Si les héros relèvent l'odeur qui se dégage des barils et décident de les



ouvrir, le voleur – démasqué ou non – tentera de les dissuader en affirmant qu'ils devront rembourser une somme exorbitante, etc. En dernier lieu, deux vestens habillés en garde interviendront pour les en empêcher.

Scène 2 : La cérémonie d'indépendance

Décors : le quartier du port de Kirk

Protagonistes : des milliers de spectateurs, Anna Rubens, Maître Val Mokka, Ygern Dawson, Maans Tape-dur et ses dockers, Kiallakk Skjoldebrandsson et ses malodorants vestens déguisés, d'autres miliciens

Cette fête doit normalement se dérouler comme suit :

Le pasteur qui officie fait un discours et rend grâce aux Prophètes pour les bienfaits qu'il apporte à la ville. Il purifie l'eau du port par des rituels, puis va procéder au Choix de l'Élu. Le Choix consiste à mettre de l'eau croupissante dans les mains jointes de chaque participant et à prier Theus. La personne dont les prières ont permis la purification de l'eau est choisie pour conduire la suite de la procession. Ce seront les Prières d'Anna qui seront entendues. Elle sera alors revêtue d'une toge et d'une couronne noire, puis conduira la fin de la procession en compagnie du prêtre sur une barge à côté du quai. Après la cérémonie, la fête continuera, notamment sur un bateau où Anna sera reconnue officiellement chef de la famille Rubens et renouvellera la concession.

Les vestens ont pour but de pervertir le rituel. À cela va se rajouter l'action d'Ygern qui va chercher à accomplir sa mission : supprimer Anna avant ce soir. Elle a pour l'instant échoué (Cf. *Au Secours des Corbeaux*), mais l'anarchie ambiante va lui permettre de tenter le tout pour le tout. Les dockers seront de la partie. Ils commenceront à prendre à parti les héros, et s'ils ne sont pas calmés rapidement échangeront quelques coups. Ce chaos sera le moment idéal choisi par les vestens pour déclencher les opérations.

Les héros peuvent empêcher ce désastre de plusieurs manières. Tout d'abord, ils peuvent repérer les barils qui contiennent les immondices, ou les hommes chargés de leur distribution (alternez les caractères spécifiques : fortes odeurs, visages fuyants, vermines...).

Ils sont au nombre de trente et sont éparpillés partout, membres des gardes municipaux, mendiants, anonymes dans la foule, etc. Ils vont prendre des barils et se disperser discrètement dans la foule puis, si les héros n'interviennent pas en déverseront le contenu dans l'eau.

Certains fanatiques se ruent sur la barge pour souiller celle-ci, ainsi que ses occupants. Ils ont prévu des plans de secours, comme de détourner les canaux des égouts jusqu'à une vanne donnant sur le quai. Un des vestens a pris la place de Joachr et, à l'aide des outils qu'ils ont volés, compte répandre la fange de la cité dans la zone de festivités. S'ils étaient repérés, les vestens

précipiteraient leurs plans et essaieraient par tous les moyens d'arriver à leur fin. Une panique indescriptible va s'emparer du public une fois les premiers coups échangés. L'objectif principal des nordiques sera de souiller l'Élu, voire de la tuer.

La difficulté pour nos apprentis miliciens va être d'éviter que les festivités tournent mal tout en protégeant la vie d'innocents. Ils ne seront pas les seules sentinelles pour arrêter les vestens. De leur côté, les dockers arrêteront immédiatement les hostilités, si ce n'était déjà fait, lorsque les vestens attaqueront. Certains prêteront même main forte aux héros. S'ils ne se portent pas secours à Anna, elle succombera sous les assauts furieux des vestens. Dans le cas contraire, ils devront se préparer à un numéro de haute voltige sur les différentes embarcations du port. Là encore, vous avez l'occasion de décrire des scènes grandioses, avec les personnages sautant de bateau en bateau, poursuivis par des fanatiques assoiffés de sang.

Une fois Anna mise à couvert, les héros devront se débarrasser de leurs poursuivants. C'est à ce moment qu'Ygern interviendra pour supprimer l'Élu. Il vaudrait mieux qu'un de vos personnages soit resté en arrière pour la protéger. L'assassin ne devrait pas être contre la possibilité de se venger des héros en premier lieu. Si Anna se fait tuer, ce sera la fin de la famille Rubens car Hegna Rubens mourra d'une crise cardiaque au moment où sa petite fille décédera. Maître Frerik Dunbar sera intronisé Maître de la guilde des Bijoutiers.

Il sera impossible de connaître les employeurs d'Ygern, car elle s'enfuira. Les personnages la retrouveront dans un scénario ultérieur, *Les Îles d'Emeraude*.

Conclusion

Décors : le quartier du port de Kirk

Protagonistes : Maître Val Mokka, les prévôts Otte Riebbek et Dionijs Reiff

Si les fêtes ont été sauvegardées, les personnages et les deux prévôts du quartier du port seront traités en héros, Maître Val Mokka leur remettra la médaille du mérite et ils passeront un mois très agréable dans la ville tant que leurs noms seront sur toutes les lèvres. En somme des vacances tous frais payés par la municipalité. C'est l'occasion pour être introduits dans de nouveaux métiers, le plus évident étant celui de milicien. Avec un peu d'imagination et de savoir-faire, vos héros s'apercevront que peu de carrières peuvent leur être refusées, car ils pourront obtenir des lettres de recommandation, ou avoir pris des contacts avec les milieux plus sombres de Kirk.

Récompenses

Points d'expérience

- 2 points d'expérience si les héros se comportent en bonne sentinelle pendant leur engagement forcé (à la discrétion du MJ) ;



- 2 points d'expérience si les héros déjouent les plans de Kiallacr Skjoldebrandsson ;
- 2 points d'expérience si les héros sauvent la vie de Anna Rubens.

Points de réputation

- Théah : 2 point ;
- Vendel : 5 points ;
- Vestenmannavnjar : - 5 points ;
- Ligue de Vendel : 7 points ;

- Police et Justice : 4 point ;
- Truanderie : - 4 points.

Autres récompenses

- Remise de la médaille du mérite.

Fin

Le Générique

Les rôles principaux

Ygern Dawson

Reportez-vous au scénario *Au Secours des Corbeaux* pour sa description et ses caractéristiques. Concernant ses motivations dans ce scénario, elles sont très simples, terminer son travail, c'est-à-dire tuer Anna Rubens, et si les personnages sont responsables de la mort d'Ilafr, se venger d'eux afin d'honorer sa mémoire.

Maîtresse Hegna Rubens

Reportez-vous au scénario *Au Secours des Corbeaux* pour sa description et ses caractéristiques. Dans ce scénario, elle a enfin décidé de passer la main et de donner le contrôle de la guilde des bijoutiers à sa petite-fille Anna.

Kiallacr Skjoldebrandsson

Vilain, Baerserk vengeur

Description

Kiallacr est un vesten bon ton qui ne rêve que de la destruction de la Ligue de Vendel. Il y a de cela sept ans, son fils a décidé de quitter sa famille et son clan pour se risquer à Kirk. Il y vécut pendant trois ans avant de mourir dans l'un des complots vendelo-vendelar. Déjà remonté contre la Ligue, il devint enragé et décida de faire payer celle-ci.

Il développa alors son plan consistant à empoisonner les eaux potables de la ville de Kirk le jour de la cérémonie d'indépendance afin qu'un maximum de ses habitants y trouve la mort. Voilà une vengeance digne de la rune de la Haine ! Il sera

absolument impossible de le raisonner, il mourra en tentant de faire aboutir son plan.

Grand (plus de 2 mètres de haut), musculeux, Kiallacr est un véritable ours imberbe. Tatoué sur presque la totalité de son corps (à l'exception du visage), il les arbore fièrement torse nu lors des combats. Rouquin, il a les cheveux rasés avec une crête centrale. Sa barbe rouquine est en partie tressée. Une cicatrice lui barre l'œil gauche et un rictus sardonique est en permanence figé sur son visage.

Caractéristiques

Gaillardise : 6 Finesse : 3 Esprit : 3
Détermination : 6 Panache : 4 Réputation : -47

Background

Arcane : Revanchard

Epées de Damoclès : Vendetta (la ville de Kirk dans son ensemble !) 4 PP

Avantages : Accent de Lars ; Accoutumance au froid ; Bearsark ; Grand ; Jarl ; Loup de mer ; Polyglotte : Avalonien, Vendelar ; Résistance à la douleur.

Acquis & connaissances

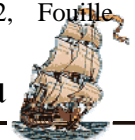
Ecole d'escrime ; Skollvfesson (Maître) : Coup puissant 5, Corps à corps 5, Exploiter les faiblesses : Hache à deux mains 5, Fente en avant 5, Voir le style 5.

Métiers :

◆ **Baleinier** : Connaissance de la mer 3, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 4 (ND : 32), Lancer (Lance légère) 4, Nager 3 (ND : 30), Observation 4, Perception du temps 2, Poison 4, Sauter 5 (ND : 35).

◆ **Commandement** : Cartographie 2, Commander 5, Galvaniser 4, Guet-apens 4, Intimidation 5, Logistique 3, Observation 4, Qui-vive 2, Stratégie 4, Tactique 5.

◆ **Espion** : Corruption 2, Déguisement 2, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 1, Filature 2, Foudre 2,



Interrogatoire 4, Langage des signes 2, Observation 4, Poison 4, Qui-vive 2.

◆ *Marin* : Canotage 3, Cartographie 2, Connaissance de la mer 3, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 4 (ND : 32), Escalade 4 (ND : 32), Gréer 3, Nager 3 (ND : 30), Navigation 4, Perception du temps 2, Piloter 3, Sauter 5 (ND : 35), Sens de l'orientation 3.

◆ *Marine* : Attaque (Arme lourde) 5, Canotage 3, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 4 (ND : 32), Escalade 4 (ND : 32), Fouille 2, Nager 3 (ND : 30), Observation 4, Sauter 5 (ND : 35).

Entraînements :

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

◆ *Cavalier* : Dressage 2, Equitation 3 (ND : 30).

◆ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque (Combat de rue) 4, Coup de pied 2, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 27).

◆ *Hache à deux mains* : Attaque 5, Parade 5 (ND : 35).

Ethlan Tallaindeloth

Scélérat, Seigneur Sidhe

Description

Ethlan est l'un des premiers sidhes à être revenu sur Théah. Il a été envoyé de Bryn Bresail comme éclaireur afin d'observer le comportement des humains à l'égard de son peuple et l'avancée de la sorcellerie au sein de celui-ci.

Après un passage en Avalon plutôt long (presque une année entière), il a décidé de se rendre dans d'autres pays et s'est tout naturellement qu'il s'est dirigé vers la Ligue de Vendel et la ville de Kirk qui passe pour la ville la plus moderne de tout Théah. Espérons que les héros lui feront une bonne impression, car c'est en fait l'ambassadeur de Bryn Bresail à Théah et qu'ils auront l'occasion de le revoir dans un scénario ultérieur *Les Îles d'Emeraude*.

Beau, froid, les yeux bleus, les oreilles en pointes, les cheveux blancs, c'est l'elfe... heu, pardon, le sidhe typique. Côté caractère, il a du mal à appréhender le concept nouveau qu'est l'argent et ne comprends tout simplement pas ce que sont les sentiments.

Caractéristiques

Gaillardise : 4 Finesse : 6 Esprit : 4
Détermination : 2 Panache : 5 Réputation : -14

Background

Arcane : Naïf

Epées de Damoclès : -

Avantages : Artefact sidhe : épée sidhe ; Beauté du diable ; Expression inquiétante : sombre ; Noble ; Polyglotte : toutes les langues ; Réflexes éclairs ; Séduisant : beauté divine ; Sidhe (pas Sang sidhe, mais Sidhe...) : Cœur de pierre, Diurne, Vulnérabilité au fer.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Faileas (Maître) : Exploiter les faiblesses : Escrime 5, Feinte 5, Marquer 5, Mur d'acier 5, Reproduire 5, Voir le style 5.

Métiers :

◆ *Artiste* : Chant 4, Musique (Luth) 4.

◆ *Courtisan* : Danse 4, Diplomatie 2, Eloquence 4, Etiquette 4, Héraldique 1, Lire sur les lèvres 3, Mode 2, Observation 4, Politique 2, Séduction 4, Sincérité 6.

◆ *Diplomate* : Diplomatie 2, Eloquence 4, Etiquette 4, Héraldique 2, Histoire 1, Observation 4, Politique 2, Sincérité 6.

◆ *Explorateur* : Cartographie 2, Déplacement silencieux 5, Diplomatie 2, Equitation 4 (ND : 35), Observation 4, Perception du temps 2, Qui-vive 4, Sens de l'orientation 3, Survie (forêt) 4.

◆ *Marin* : Cartographie 2, Connaissance de la mer 2, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 4 (ND : 35), Escalade 4 (ND : 35), Gréer 1, Nager 4 (ND : 35), Navigation a2, Perception du temps 2, Piloter 2, Sauter 4 (ND : 35), Sens de l'orientation 3.

Entraînements :

◆ *Arc* : Attaque 5, Facteur d'arcs 3, Tir réflexe 4.

◆ *Athlétisme* : Acrobatie 6 (ND : 40), Amortir une chute 5, Course d'endurance 3, Course de vitesse 4 (ND : 35), Escalade 4 (ND : 35), Jeu de jambes 5 (ND : 37), Lancer 2, Nager 4 (ND : 35), Pas de côté 4, Roulé-boulé 2 (ND : 30), Sauter 4 (ND : 35).

◆ *Cavalier* : Equitation 4 (ND : 35), Sauter en selle 3, Voltige 2.

◆ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque (Combat de rue) 3, Coup à la gorge 2, Coup aux yeux 2, Coup de pied 3, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 30).

◆ *Escrime* : Attaque 5, Parade 5 (ND : 37).



Le prévôt de nuit Otte Riebbek

Héros, prévôt efficace

Description

Otte Riebbek est le seul prévôt de nuit qu'est gardé Ivar Dags en devenant Lord-prévôt. Et ce n'est pas pour rien. Efficace, malgré des méthodes des moins orthodoxe, il a réussi à faire du port un quartier presque sûr. Ancien garde municipal, il a monté les échelons à la force du poignet. Aujourd'hui, il est très content de sa position et servir sous les ordres d'Ivar Dags lui convient très bien. Il déteste son prévôt de jour qui n'est là que pour le prestige de la fonction.

Face à la défection de ses hommes dans les jours qui précèdent les fêtes de l'indépendance, il utilise le seul moyen à sa disposition : l'"embauche" d'intérimaires plus ou moins forcés.

Cynique, il a toujours le mot pour rire (et énerver ceux qui sont victimes de son sarcasme). Grand, mince, les cheveux bruns et les yeux bruns, il affectionne l'uniforme de la garde et en a gardé le chapeau. Il porte également de grandes bottes de cuir noir et un manteau de cuir marron.

Caractéristiques

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

Background

Arcane : Charismatique

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent vendelar ; Appartenance – la garde municipale de Kirk ; Estomac bien accroché ; Charge : préfet de jour ; Polyglotte : Avalonien, Montaginois, Théan (L/E), Vendelar (L/E) ; Relations (le lord-prévôt Ivar Dags) ; Sens de l'humour : humour noir.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Larsen (Maître) : Aveuglement 5, Exploiter les faiblesses : Escrime 5, Feinte 5, Parade (Lanterne) 5, Voir le style 5.

Métiers :

- ♦ **Courtisan** : Danse 3, Diplomatie 2, Eloquence 4, Etiquette 3, Héraldique 2, Jouer 2, Lire sur les lèvres 2, Mode 2, Observation 4, Politique 4, Séduction 2, Sincérité 3.
- ♦ **Fouineur** : Comportementalisme 4, Connaissance des bas-fonds 4, Contact 4, Droit 2, Etiquette 3, Filature 4, Fouille 3, Interrogatoire 4, Intimidation 2, Observation 4, Orientation citadine (Kirk) 4, Qui-vive 3.
- ♦ **Garde du corps** : Attaque (Combat de rue) 4, Comportementalisme 4, Discretion 3, Dissimulation 2,

Fouille 3, Guet-apens 4, Interposition 3, Intimidation 2, Observation 4, Orientation citadine (Kirk) 4, Qui-vive 3.

♦ **Malandrin** : Connaissance des bas-fonds 4, Contact 4, Débrouillardise 3, Fouille 3, Observation 4, Orientation citadine (Kirk) 4.

♦ **Sentinelle** : Attaque (Arme d'hast) 4, Connaissance des bas-fonds 4, Contact 4, Course d'endurance 3, Course de vitesse 5 (ND : 37), Discretion 3, Etiquette 4, Fouille 3, Interrogatoire 4, Intimidation 2, Langage des signes 3, Observation 4, Orientation citadine (Kirk) 4, Qui-vive 3.

Entraînements :

♦ **Arme d'hast** : Attaque 4, Parade 4 (ND : 35).

♦ **Athlétisme** : Acrobatie 3 (ND : 32), Amortir une chute 3, Course d'endurance 3, Course de vitesse 5 (ND : 37), Escalade 3 (ND : 32), Jeu de jambes 3 (ND : 27), Lancer 2, Pas de côté 3, Roulé-boulé 3 (ND : 32), Sauter 4 (ND : 35).

♦ **Combat de rue** : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque (Combat de rue) 4, Coup de pied 3, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 32).

♦ **Escrime** : Attaque 5, Parade 5 (ND : 37).

Les seconds rôles

Le prévôt de jour Dionijs Reiff

Description

Incompétent, pardon un con pétant, en trois mots, voilà qui résume le prévôt de jour Dionijs Reiff. S'il est devenu prévôt, c'est uniquement pour le prestige, aussi n'assume-t-il que la partie administrative de sa fonction, laissant à Otte Riebbek le soin de mener enquête et procédures. A chacun son travail, à chacun ses compétences. Quoi qu'il en soit, Dionijs admire profondément Otte et fera tout ce qu'il peut pour l'aider. C'est l'un des duos de prévôts qui fonctionne le mieux dans Kirk. Dionijs soutient Otte et Otte ne contredit jamais Dionijs. Chacun s'accommode de l'autre et reconnaît ses compétences respectives.

Dionijs n'est pas de souche vesten comme pratiquement tous les vendelars ; en effet, la famille Reiff dont la femme était stérile adopta un petit kosar lors de l'une de ses missions commerciales en Ussura et le prénomma Dionijs. Il a donc le teint foncé et les traits asiatiques. En l'honneur de ses origines, il porte une boucle d'oreille en or à l'oreille gauche, une fine moustache et une fine barbichette. Il affectionne le rouge dans ses tenues et ne rêve que de découvrir un jour les terres de ses ancêtres.

Caractéristiques

Gaillardise : 3 Finesse : 2 Esprit : 2
Détermination : 2 Panache : 3 Réputation : 22



Dormez Tranquille, la Milice Veille !

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent vendelar ; Accoutumance au froid ; Charge : prévôt de jour ; Double nationalité (Kosar/vendelar) ; Dur à cuire ; Petit ; Polyglotte : Avalonien, Eisenor, Montaginois, Ussuran (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E) ; Siège à la Ligue de Vendel.

Acquis & connaissances

Métiers :

- ◆ *Avoué* : Comportementalisme 2, Corruption 3, Droit 4, Eloquence 3, Etiquette 3, Interrogatoire 2, Observation 2, Politique 4, Recherches 3, Rédaction 4, Sincérité 4.
- ◆ *Courtisan* : Cancanier 3, Danse 2, Diplomatie 3, Eloquence 3, Etiquette 3, Héraldique 2, Intrigant 2, Mode 3, Observation 2, Politique 4, Sincérité 4.
- ◆ *Fouineur* : Comportementalisme 2, Connaissance des bas-fonds 1, Contact 2, Droit 4, Etiquette 3, Filature 1, Fouille 1, Interrogatoire 2, Observation 2, Orientation citadine (Kirk) 3.
- ◆ *Intendant* : Comptabilité 5, Corruption 3, Diplomatie 3, Droit 4, Etiquette 3, Evaluation 3, Logistique 4, Marchandage 3, Observation 2, Politique 4, Régisseur 3, Sens des affaires 4.

Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : Course de vitesse 1 (ND : 07), Escalade 1 (ND : 07), Jeu de jambes 2 (ND : 05), Lancer 1, Nager 2 (ND : 10), Sauter 1 (ND : 07).
- ◆ *Cavalier* : Equitation 4 (ND : 15), Sauter en selle 2, Voltige 2.
- ◆ *Escrime* : Attaque 3, Parade 2 (ND : 10).

Anna Rubens

Reportez-vous au scénario *Au Secours des Corbeaux* pour sa description et ses caractéristiques. Maintenant qu'elle connaît sa grand-mère, elle l'aime profondément et fera tout ce qu'elle peut pour la protéger.

Maître Bardrarkr

Reportez-vous au scénario *Au Secours des Corbeaux* pour sa description et ses caractéristiques. Dans ce scénario, c'est lui qui est derrière une partie de l'histoire du vol de Maître Harno. En effet, il a embauché une bande de vestens afin qu'ils volent certains de ces concurrents. Ce qu'il ne sait pas, c'est que ces derniers roulent également pour eux, d'où le vol d'herbes dont ils ont besoin.

Maans Tape-Dur

Description

Maans est un vendelar qui est un peu le "syndicaliste" des dockers. C'est lui qui parle pour eux, c'est lui qui crie le plus fort et tape le plus fort (d'où son surnom). Toutefois, même s'il est parfois mécontent de sa situation, il sait très bien qu'elle est bien meilleur que s'il était au Vestenmannavnjar, aussi n'hésitera-t-il pas à prendre fait et cause pour les héros dès que les soucis avec les vestens se présenteront.

Maans fait plus de 1,90 m et est très musclés. Il porte un bouc fourni et des moustaches épaisses. Il a les cheveux blonds mais les perd avec l'âge aussi a-t-il toujours un petit bonnet rouge (oui, comme Cousteau !) vissé sur le haut du crâne. Les manches relevés, il n'hésite pas à faire le coup de poing lorsque la situation l'exige (et pour lui, elle l'exige très souvent).

Caractéristiques

Gaillardise : 5 Finesse : 2 Esprit : 2
Détermination : 4 Panache : 3 Réputation : -09

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent vendelar ; Dur à cuire ; Grand ; Polyglotte : Avalonien, Eisenor, Vendelar.

Acquis & connaissances

Métiers :

- ◆ *Détrousser* : Attaque (Arme improvisée) 4, Connaissance des bas-fonds 2, Déplacement silencieux 2, Fouille 2, Guet-apens 2, Intimidation 4, Observation 3, Orientation citadine (Kirk) 3, Qui-vive 2.
- ◆ *Paysan* : Agriculture 2, Conduite d'attelage 4, Perception du temps 2, Sens de l'orientation 1, Vétérinaire 3.

Entraînements :

- ◆ *Athlétisme* : Amortir une chute 2, Course de vitesse 3 (ND : 12), Escalade 3 (ND : 12), Jeu de jambes 4 (ND : 10), Lancer 2, Nager 2 (ND : 10), Pas de côté 2, Roulé-boulé 4 (ND : 15), Sauter 4 (ND : 15), Soulever 5.
- ◆ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 4, Attaque (Combat de rue) 5, Coup à la gorge 4, Coup aux yeux 2, Coup de pied 4, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 12).
- ◆ *Pugilat* : Attaque 4, Claque sur l'oreille 2, Direct 3, Jeu de jambes 4 (ND : 10), Uppercut 3.

Maître Surgof

Reportez-vous au scénario *Au Secours des Corbeaux* pour sa description et ses caractéristiques. Dans cette histoire, Kiallakr Skjoldebrandsson l'a approché et lui a demandé "gentiment"



d'échanger les tonneaux qu'il doit livrer pour la fête avec ceux qu'il lui a fournis.

Germino

Description

Cela va maintenant faire quinze ans que Germino vit à Kirk. Ayant fui son pays natal, la Castille, en raison des persécutions religieuses qui s'intensifiaient à l'encontre des protestataires, il est venu s'installer en Vendel où on l'accueillait à bras ouverts.

Cinq ans après son arrivée, il ouvrit *El Toro Blanco*, un restaurant où il prépare de la nourriture castilliane très épicée à ces vendelars si peu habitués aux plats relevés. C'est un grand succès et la haute bourgeoisie de Kirk se presse, depuis, dans ses murs.

Farceur, il aime monter des canulars à l'intention de ses amis comme de parfaits inconnus. Les héros feront certainement sa connaissance par ce biais.

Agé d'environ quarante-cinq ans, Germino a les cheveux bouclés et noirs de jais. Il porte de fines moustaches à la Dali sur une bouche à la moue boudeuse. Malgré la durée de son exil, il continue de s'habiller comme s'il était toujours en Castille et parle avec un fort accent de Zepeda.

Caractéristiques

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

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : Exilé (1 PP)

Avantages : Accent de Zepeda ; Foi ; Appartenance – guilde des aubergistes ; Emérite : cuisinier ; Polyglotte : Castillien (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E) ; Sens de l'humour : grand guignol.

Acquis & connaissances

Métiers :

- ♦ **Arnaqueur** : Comédie 4, Comportementalisme 3, Corruption 2, Déguisement 3, Discrétion 3, Eloquence 3, Observation 4, Séduction 2, Sens des affaires 4, Sincérité 4.
- ♦ **Herboriste** : Charlatanisme 3, Composés 3, Cuisinier 6, Diagnostic 3, Flore 3, Poison 2, Premiers secours 4.
- ♦ **Marchand** : Aubergiste 5, Boucher 2, Bouilleur de cru 2, Boulanger 2, Brasseur 2, Cuisinier 6, Evaluation 2, Marchandage 2, Observation 4, Service 3.

Entraînements :

- ♦ **Athlétisme** : Amortir une chute 2, Course de vitesse 3 (ND : 15), Escalade 3 (ND : 15), Jeu de jambes 3 (ND : 10), Lancer 3, Roulé-boulé 2 (ND : 12), Sauter 3 (ND : 15), Soulever 2.

Tøstíq Otkatladottir

Reportez-vous au scénario *Le Joyau de Kirk* pour sa description et ses caractéristiques. Dans cette histoire, Tøstíq Otkatladottir a été embauché pour se faire passer pour un faux lieutenant et permettre des cambriolages (l'abattoir, les herboristes, etc.). Il travaille en fait, sans le savoir, pour Kiallacr Skjoldbrandsson. Les héros ne le reconnaîtront pas (il a rasé sa barbe et s'est teint les cheveux) lorsqu'il sera en faux lieutenant et il se fera un plaisir de les mettre dans la mouise après ce qu'ils ont fait à son ancien employeur.

Le vieux Gunther

Description

Gunther Spitz est un ancien cordonnier qui vivait en Eisen. Sa boutique fut incendiée au début de la guerre de la Croix. En effet, fervent protestataire, ses "aimables" voisins lui firent payer sa foi. Aussi émigra-t-il vers la Vendel. Il ouvrit alors une petite boutique à Kirk, mais la Ligue lui fit bientôt payer le fait de ne pas être rentré dans la guilde des Cordonniers en lui saisissant sa boutique. Dégoûté, Gunther décida de faire payer à ce pays de "faux-culs" qui prétendent accueillir les gens mais ne leur laissent pas le champ libre pour s'en sortir. Il est alors devenu l'un des meilleurs arnaqueurs de tout Kirk.

Agé de près de soixante-dix ans, personne ne pourrait croire que ce vieil homme est l'un des plus brillants roublards de la cité. Des vêtements usagés, le nez couperosé, une moustache touffue et des cheveux blancs hirsutes cachés sous un chapeau informe, voilà de quoi planté le personnage. Ajoutez à cela une haleine infecte qu'il entretient à l'aide d'une pâte qu'il mâche en permanence (mélange d'ail et d'autres herbes malodorantes) afin que les gens ne s'intéressent pas trop à lui et vous aurez cerné le gaillard.

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 4
Détermination : 3 Panache : 3 Réputation : -25

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : Exilé (1 PP), Recherché (2 PP)

Avantages : Accent du Nord ; Age et sagesse ; Orateur ; Polyglotte : Eisenor (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E).



Acquis & connaissances

Métiers :

◆ *Arnaqueur* : Comédie 5, Comportementalisme 4, Corruption 3, Déguisement 4, Discrétion 4, Eloquence 3, Observation 4, Pique-assiette 4, Sens des affaires 4, Sincérité 4.

◆ *Domestique* : Cancanier 3, Conduite d'attelage 3, Discrétion 4, Etiquette 2, Marchandage 2, Mode 2, Observation 4, Tâches domestiques 2.

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

◆ *Guide* : Déplacement silencieux 2, Equitation 2 (ND : 15), Escalade 3 (ND :), Guet-apens 2, Observation 4, Orientation citadine (Kirk) 4, Survie (ville) 4.

◆ *Marchand* : Cordonnier 3, Evaluation 2, Marchandage 4, Observation 4.

Entraînements :

◆ *Athlétisme* : Amortir une chute 2, Course de vitesse 3 (ND : 17), Escalade 3 (ND : 17), Jeu de jambes 2 (ND : 10), Lancer 2, Roulé-boulé 1 (ND : 12), Soulever 2.

Maître Harno

Description

Maître Harno est un apothicaire parmi d'autres. Faisant son travail, sans plus, il se fait cambrioler et voler certains produits, aussi appelle-t-il les gardes municipaux (les héros) pour résoudre ce vol. Maître Harno a un peu d'embonpoint, peu de cheveux et beaucoup d'inquiétude. Les cheveux qu'il lui reste sont bouclés, gras et bruns.

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 2
Détermination : 2 Panache : 1 Réputation : 17

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent vendelar ; Appartenance – guilde des apothicaires ; Polyglotte : Eisenor, Théan (L/E), Vendelar (L/E).

Acquis & connaissances

Métiers :

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

◆ *Herboriste* : Composés 3, Cuisinier 3, Diagnostic 4, Flore 3, Poison 3, Premiers secours 4.



Les figurants

Les dockers

Caractéristiques

Niveau de menace : 3

Avantages : La Vendel, Coriace

Armes utilisées : nerf de bœuf, armes improvisées

ND pour être touché : 20

Compétences : Soulever 1.

Les vestens de Skjoldebrandsson

Caractéristiques

Niveau de menace : 4

Avantages : Le Vestenmannavnjar, Copains d'enfance, Loups de mer

Armes utilisées : hache à deux mains, francisque

ND pour être touché : 25

Compétences : équilibre 1, escalade 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.

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.

15 secundus 1656

Arrivée de Kiallacr Skjoldebrandsson et de ses vestens à Kirk. Ils viennent faire en sorte que les festivités de l'indépendance se passent mal.

03 tertius 1656

Kiallacr Skjoldebrandsson et ses hommes cambriolent l'officine de Maître Harno. Des herbes laxatives lui sont volées.

04 tertius 1656

- Vague de "grippe" dans la milice du quartier du port. Au moins 50% des effectifs est cloué au lit. En réalité, les vestens ont infecté leur nourriture avec les herbes volées le jour précédent. Otte Riebbek est obligé de recourir à des embauches d'"intérimaires".

- Cambriolage d'un abattoir. C'est Kiallacr Skjoldebrandsson et ses hommes qui en sont les auteurs. Après l'avoir infecté à l'aide des herbes volées la veille, ils ont l'intention d'en vendre à un maximum de personnes en ville dans les jours qui suivent.

05 tertius 1656

"Embauche" des héros dans la milice.

08 tertius 1656

Début des cinq jours de festivités pour l'indépendance de la Vendel.

09 tertius 1656

Kiallacr Skjoldebrandsson et quelques-uns de ses hommes font pression sur Maître Surgof pour qu'il remplace ses tonneaux de boissons par ceux qu'ils lui ont apportés. Effrayé, il obtempère.

10 tertius 1656

03h00

Mort de Joachr l'éclusier dans la nuit. Les vestens l'ont tué pour que l'un d'eux prenne sa place.

15h00

Maître Surgof amène les tonneaux de vin et de bière nécessaires aux festivités. L'un des héros est affecté à leur surveillance.

11 tertius 1656

22h00

Effraction d'une remise à outils municipale. Les vestens l'ont cambriolé afin de voler les clés des égouts qui permettent d'ouvrir les vannes.

12 tertius 1656

09h00

Un charretier vient chercher les tonneaux de boissons. Le personnage de garde reconnaîtra peut-être le faux lieutenant. Si c'est le cas, il avouera avoir été engagé pour les cambriolages des jours précédents.

10h00

- Début de la cérémonie en l'honneur de l'indépendance de la Vendel.

- Choix de l'Elu. C'est Anna Rubens qui est choisie. Elle conduit alors la procession au port où attendent les embarcations chargées de fleurs.

11h00

Anna est reconnue comme la Maîtresse de la guilde des Bijoutiers par les Maîtres Val Mokka (marchands), Brak Rigs (charpentiers), Ivor Johansson (forgerons), Haakon Vils (Marins), Ceelken Dezeeuw (mineurs), Yön Berqvist (imprimeurs), Agnès Neveu (tailleurs), Reinhard van Hainzl (représentant de l'imperator) et Hegna Rubens (bijoutiers) qui lui passe le flambeau.



Dormez Tranquille, la Milice Veille !

12h00

Maans Tape-dur, sur les ordres d'Ygern, et ses dockers prennent les héros à partie.

12h10

Kiallacr Skjoldebrandsson et ses hommes, profitant de la bagarre, passent à l'action. Ils tentent de déverser les tonneaux de viande avariée et empoisonnée dans l'eau. D'autres se jettent sur la barge pour en souiller les occupants à l'aide de leurs immondices (imaginez Maître Val Mokka avec des boyaux ensanglantés autour du cou ?). les dockers interviennent alors aux côtés des héros.

12h20

Ygern assassine Anna à distance avant de s'enfuir. Maîtresse Hegna Rubens meurt alors d'une crise cardiaque.

13h00

Ouverture des égouts dans les canaux et canalisations d'eau potable afin de tout contaminer par le veston qui a pris la place de Joachr l'éclusier.

16h00

Maître Frerik Dunbar est intronisé maître de la guilde des bijoutiers. Les héros et les prévôts Otte Riebbek et Dionijs Reiff reçoivent la médaille du mérite de la main de Maître Val Mokka et sont délivrés de leur métier de miliciens.