

Il est trop tard maintenant, les jeux sont faits, je n'y puis rien changer.

Butor

La richesse est le pouvoir. Le pouvoir est la richesse.

Maître Val Mokka

Il faut prendre l'argent là où il se trouve, c'est-à-dire chez les pauvres. Bon d'accord, ils n'ont pas beaucoup d'argent, mais il y a beaucoup de pauvres.

Maître Frerik Dunbar

Je pardonne aux gens de n'être pas de mon avis, je ne leur pardonne pas de n'être pas du leur.

Charles Maurice de Talleyrand-Périgord

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

Ce scénario pour Nightprowler est originellement paru dans le magazine Casus Belli numéro 105. *Scénario écrit par Pascal Chartier*. Je l'ai adapté à l'univers de *Seventh Sea* et il suit idéalement *Dormez Tranquille, la Milice Veille* !

Notes liminaires

L'aventure est destinée à un petit groupe de héros débutants ayant quelques problèmes financiers et qui sont coincés dans la ville de Kirk, en Vendel. Quant au MJ, il doit être capable de gérer un scénario non linéaire où les actions des héros auront une grande influence sur leurs liens futurs avec l'un des grands de la Ligue de Vendel : Maître Val Mokka.

Préambule

Maître Val Mokka fait partie de la haute bourgeoisie de Kirk. Il occupe une position influente, tant dans la vie politique (il dispose d'un siège à la Ligue de Vendel) que dans les activités économiques de la cité. Il possède aussi une certaine influence dans la magistrature grâce à son neveu Florens, devenu juge il y a peu (la charge a été achetée par le tonton, soucieux d'assurer un

bel avenir à son filleul). Val Mokka est en continuelle opposition avec un autre marchand du nom de Maître Frerik Dunbar, détenant également un siège au Conseil de la Ligue (la chaire de la guilde des bijoutiers, cf. les aventures *Au Secours des Corbeaux* et *Dormez Tranquille, la Milice Veille*). Maître Dunbar est soutenu par deux marchands de moindre envergure, Vijncken le Gros et Pjuin Velem, qui lui apportent une aide mineure mais non négligeable lors des débats. Val a l'intention de faire taire une bonne fois pour toutes ses trois opposants. Il a décidé de faire appel à la pègre mais, connaissant mal ce milieu, il préfère avoir recours à de petits malandrins plutôt qu'à une famille criminelle puissante. Moins il fera de vagues, mieux ce sera ! Et devinez qui il va recruter ?

Introduction

Une pluie froide s'abat sur Kirk, alors que les héros gobent les mouches dans leur bouge favori. Soudain, quelqu'un s'éclaircit la gorge, tout près d'eux. Un homme plutôt nerveux se tient à côté de leur table. Il propose de leur offrir un verre, et d'en profiter pour les entretenir d'une "affaire qui peut les intéresser". Le nouveau venu s'assied en face des héros. Il a la quarantaine et un peu d'embonpoint. Sous son manteau, les héros ne manquent pas de remarquer des vêtements qui ne peuvent appartenir qu'à un bourgeois fortuné. L'homme se racle la gorge et se présente sous le nom de Clays Merkur. Il exerce la fonction de drago auprès d'un personnage influent, qui a besoin des services d'hommes tels que les héros. Clays les invite à le suivre près de la place Hanns-Carlsen, où son client leur détaillera l'objet de leur mission et leur rémunération. Si les héros se montrent réticents, Clays glisse, comme en passant, que son employeur a un budget de 500 guilders à dépenser. Cela devrait suffire à les motiver...

Pour une fois, les héros pourront se rendre dans le quartier de la place Hanns-Carlsen sans avoir à éviter la milice. Ils arrivent, sous la pluie, à une grande maison de deux étages. Un gros costaud, rapière au côté, leur ouvre la porte. L'intérieur est des plus luxueux. Le garde silencieux, suivi de Clays, mène les héros à un vaste bureau, au premier étage. Un homme mince et sobrement vêtu, la cinquantaine largement sonnée, invite les héros à s'asseoir dans de grands fauteuils confortables. Le garde s'éclipse et ferme la porte derrière lui. Leur hôte, qui a l'air très las, se présente sous le nom de Maître Val Mokka. Il désire que les héros réduisent au silence trois adversaires politiques qui lui font de l'ombre depuis trop longtemps. Attention, dans un premier temps, il n'est pas question de recourir à la violence. Si tous les autres moyens échouent, en revanche, les héros auront carte blanche... mais pour l'instant, le but de l'opération est surtout d'obliger ses trois ennemis à cesser de contrecarrer ses projets. Les héros peuvent employer divers moyens à cet effet : chantage, menaces... S'ils venaient à avoir des ennuis avec la milice, hors le meurtre, Val leur promet de les faire libérer (il laisse entendre qu'il a la moitié des magistrats de la ville dans sa poche. En fait, il ne peut compter que sur son neveu). La rémunération est de 500 guilders, avec une avance de 100, "pour leurs premiers frais". Le solde sera versé une fois la mission remplie. Tous les documents ou les informations compromettantes que les héros pourront glaner dans cette affaire seront leur propriété. Val, pas



fou, ne veut en aucun cas rentrer en possession du moindre document qui puisse établir un lien entre lui et les héros, s'il venait à être découvert chez lui. Si les héros acceptent, Val, satisfait, quitte la pièce en chargeant Clays de les mettre au courant des détails. Clays leur donne le nom des trois hommes à faire taire. Il s'agit de Vijncken le Gros, de Pjuin Velem et de Maître Frerik Dunbar. Tant qu'à faire, si les héros pouvaient les persuader de ne plus prendre une part active aux débats du Conseil de la Ligue de Vendel, ce serait parfait. Vijncken et Pjuin sont de petits marchands sans envergure, mais ils soutiennent Maître Dunbar dans toutes ses décisions, et le marchand s'oppose systématiquement à Maître Val Mokka. Clays recommande aux héros de s'occuper d'abord de Vijncken et de Pjuin, car leurs demeures et leurs personnes sont moins protégées que le puissant et influent Maître Dunbar. Il recommande également aux héros de ne mentionner à aucun moment son nom ou celui de Val. S'ils se montraient trop bavards, Val Mokka nierait avoir eu la moindre relation avec eux, et qui croirait-t-on ? Un politicien influent ou des petites frappes comme les héros ?

Les demeures des trois politiciens sont près de la place Hanns-Carlsen. Avant que les héros ne quittent la résidence de Val Mokka, Clays leur remet une bourse de cuir contenant les 100 guilders convenues. Il leur demande également de communiquer avec lui uniquement par courrier (des messages adressés à "M. C.", laissés au patron du *Lion bleu*, une auberge de la rue voisine). Une fois la mission terminée, un lieu de rendez-vous sera fixé, où on leur remettra le reste de la somme. Si les héros doivent absolument rencontrer quelqu'un, ce sera Clays. Si tout se passe bien, les héros ne verront plus jamais Maître Val Mokka.

Acte I : A pied d'œuvre !

Les pieds dans les excréments des autres, voilà de quoi bien commencer cette nouvelle aventure... Les héros viennent de descendre dans les égouts de Kirk. Autant les rues commencent à ressembler à une maison bien entretenue, autant les égouts ressemblent à une soue à cochon. De l'eau croupie jusqu'à mi-cuisse, des étrons flottants à la surface, des rats disparaissant à la limite du faisceau de la lanterne, des bruits suspects... Bienvenu dans les égouts de Kirk...

Scène 1 : Repérages et mises au point

Décors : Le quartier de la place Hanns-Carlsen à Kirk, les égouts

Protagonistes : la milice et ses gros bras, quelques "rencontres" des égouts

Une fois les héros de retour chez eux, ils pourront décider librement de la marche à suivre et ce qu'il convient de faire. Qui sera la première cible ? Quels moyens employer ? De longues filatures, ou directement des cambriolages ? Bref, laissez faire les

héros et rappelez-leur que Val Mokka leur a demandé de n'utiliser la violence qu'en dernier recours. Normalement, les deux premiers "clients" des héros devraient être Vijncken le Gros et Pjuin Velem. Ils sont censés être moins difficiles à neutraliser que Maître Dunbar, mais espionner ces deux hommes est déjà un défi en soi.

Dans un quartier comme celui de la place Hanns-Carlsen, la milice est omniprésente. De plus, les accès au quartier sont gardés. Le seul moyen pour passer est d'emprunter les égouts (des cadavres flottants, des serpents d'eau, des remontées de sources d'eau bouillantes, des poches de gaz, etc. vous donnent une idée des difficultés qui attendent les héros s'ils empruntent ce chemin). Ne leur mettez pas trop de bâtons dans les roues, car ils devront reprendre cette route toutes les nuits ou tous les jours, à moins de trouver un moyen plus élégant de s'introduire dans le quartier.

Dépenser une partie de l'avance pour acheter des vêtements à la dernière mode leur permettra peut-être de se faire passer pour de bons bourgeois...

Une fois à l'intérieur, les difficultés continuent. Le couvre-feu est de rigueur du coucher au lever du soleil (ordre récent de Bartley Dyfnwallon, le prévôt de nuit du quartier), et il faut avoir une très bonne raison pour se trouver à cet endroit en pleine nuit. Bien souvent, les rencontres avec les nombreuses patrouilles se soldent par un aller simple vers le poste de police (même bien habillé, un type qui passe des heures à traîner dans les rues devient rapidement suspect). Les patrouilles sont composées de douze miliciens brutaux et d'un chef obtus et borné. Il est possible d'y échapper, si les héros s'organisent bien (par exemple avec un guetteur à chaque coin de rue, et une bonne cachette choisie à l'avance. Au minimum, il faut réussir des jets d'Orientation citadine ou de Déplacements silencieux...). De nuit, il en passe trois ou quatre par heure. De jour, les patrouilles sont plus nombreuses, mais un peu moins nerveuses.

Si par malheur les héros sont arrêtés, ils sont jetés en cellule puis, à leur grande surprise, relâchés le lendemain matin. Les gardes fermeront les yeux sur leurs allées et venues futures, tant qu'ils respectent un minimum de discrétion. En effet, leur libération sur ordre du juge Florens Mokka (le neveu de Val) les a beaucoup impressionnés. Ils sont persuadés que les héros sont des informateurs en mission secrète, envoyés par le juge. Bien sûr, si les héros ont résisté à l'arrestation et ont tué des miliciens, Val Mokka les laisse tomber... Après tout, les rues sont pleines de gens comme eux.

Scène 2 : Vijncken le Gros

Décors : Le quartier de la place Hanns-Carlsen à Kirk, Västeras et ses quartiers louches

Protagonistes : Vijncken le Gros et la milice du quartier

46 ans, petit, obèse (1,60m pour 110kg), arborant une expression soumise et affable. Toujours très élégant, affectionne les soieries, le velours et les couleurs vives.

Renseignements dans le voisinage

Vijncken est un marchand de petite envergure, né roturier. Il ne doit sa position à la Ligue de Vendel qu'à la fortune de sa femme Irina, fille de marchand haut placé. C'est elle qui finance la carrière de son mari. Sans elle, il perdrait tout. Ils ont deux enfants, une fille de 16 ans et un garçon de 18 ans. Tous ces renseignements sont facilement accessibles dans une auberge du quartier, où il y a toujours un jeune bourgeois bavard et assoiffé.

La demeure de Vijncken

Il s'agit d'une grande demeure de deux étages, dont la façade principale donne sur la rue. La maison est très peu protégée (porte d'entrée : serrure ND 30 ; bureau de Vijncken : coffre avec serrure ND 30, contenant un fatras de papiers sans importance et 30 guilders). Le cambriolage ne donnera rien. Même si la demeure ne présente pas de danger pour les héros, vous en trouverez le détail dans la Gazette.

Activités diurnes

Durant la journée, Vijncken vaque à ses affaires. Rien de spécial à signaler. Laissez les héros le suivre et user leurs bottes. Tout est parfaitement anodin, et il n'y a rien à trouver. Vijncken est détendu et ne se méfie pas.

Activités nocturnes

Alors que les héros sont en planque depuis 3 ou 4 jours, Vijncken sort de la maison en pleine nuit, et s'engage à grands pas dans un labyrinthe de petites rues qui mène hors du quartier. Il ne cesse de lancer des regards derrière lui, craignant d'être suivi. Faites effectuer des jets de Filature ou d'Orientation citadine aux héros qui suivent Vijncken. Si les héros sont repérés, il les sème, et tout sera à recommencer 5 à 6 jours plus tard. Vijncken est nerveux, car il craint d'être suivi par des espions de sa femme. En effet, il redoute par-dessus tout que sa "chère et tendre épouse" ne découvre qu'il fréquente les prostituées et les tavernes des quartiers sordides de Västeras (où il est connu sous un faux nom).

Réaction à l'entrée en scène des héros

Au début, aucune. Les vices de Vijncken une fois découverts, tout devient facile. Il suffit de le rencontrer et de lui expliquer gentiment que s'il n'est pas coopératif, sa femme sera

informée... Il va jusqu'à pleurnicher et à implorer les héros de ne rien dire. Si les héros citent le nom de Dunbar, Vijncken se montre soudain très soucieux. Si les héros lui en demandent la raison, il leur explique simplement que Maître Dunbar est un très bon ami auquel il est fidèle, et que sa "trahison" va beaucoup le peiner. Il refuse d'en dire davantage.

Scène 3 : Pjuin Velem

Décors : Le quartier de la place Hanns-Carlsen à Kirk

Protagonistes : Pjuin Velem, deux spadassins snedig et la milice du quartier

43 ans, taille et corpulence moyenne (1,70 m pour 65 kg), cheveux courts et noirs, expression austère, visage mince. Toujours vêtu de tenues sobres, aux couleurs sombres.

Renseignements dans le voisinage

Pjuin a la réputation d'un homme honnête et intransigeant, Il prône sans cesse le respect des règles morales et mène la guerre à toutes les formes de corruption. Il passe pour un bon père de famille. Il a trois enfants (deux fils de 17 et 19 ans, et une fille de 22 ans) et une femme du nom d'Elara. Tous ces renseignements sont accessibles chez des marchands, des artisans ou des voisins du quartier, sûrement pas dans une auberge.

La demeure de Pjuin

Il s'agit d'une grande maison, avec les mêmes protections que celle de Vijncken. Les héros n'y trouveront rien d'intéressant. Vous trouverez les plans de la maison dans la Gazette.

Activités diurnes

Pjuin se rend fréquemment chez des artisans ou des marchands. Il lui arrive de temps en temps de sortir du quartier pour rendre visite à des peintres et à des sculpteurs (qui vivent dans des coins mal famés, mais sont on ne peut plus honnêtes). Il n'y a rien de sinistre là-dedans, Pjuin est juste un amateur d'art. Le reste du temps, il travaille dans son bureau. Là encore, laissez les héros user leurs semelles pour rien, mais ils penseront sûrement découvrir les vices cachés de Pjuin une fois la nuit tombée.

Activités nocturnes

Les héros auront beau rester en planque, rien ne se produira. Ils finiront par devoir se rendre à l'évidence, surprenante pour des héros noctambules : Pjuin dort la nuit.

Réaction à l'entrée en scène des héros

Les pauvres héros n'ont rien pour faire taire Pjuin. S'ils décident de le menacer d'une quelconque manière, il ne cède pas et engage deux spadassins, qui le suivront partout. Il fait également appel à la milice, et les héros sont arrêtés sans ménagements. Ils sont interrogés toute la nuit sur leurs motivations dans un poste de garde, avec passage à tabac en règle. Le lendemain matin, ils seront relaxés grâce à l'intervention du neveu de Val, à la grande rage de Pjuin.

Le seul moyen de le faire céder est de lui montrer que les héros ne plaisantent pas. Une agression directe sur Pjuin ou sa famille le fera plier (il faudra probablement se débarrasser d'abord des deux gardes du corps). Une fois convenablement effrayé, il assure les héros qu'il ne tentera plus aucune action personnelle au Conseil de la Ligue de Vendel. Si les héros lui parlent de Maître Dunbar, il se montre anxieux. Si les héros lui demandent pourquoi, il leur répondra que celui-ci sera fâché qu'il ne puisse plus le soutenir.

Scène 4 : Maître Frerik Dunbar

Décors : Le quartier de la place Hanns-Carlsen et les quartiers louches de Kirk

Protagonistes : Maître Frerik Dunbar, le spadassin croissantin et les six gardes du corps castillians, les trois chiens de garde, la milice du quartier

Début de quarantaine, taille et corpulence moyennes (1,75 m, 70 kg). Son visage est long et maigre, les yeux enfoncés dans les orbites. Sa peau mate et ses cheveux courts et noirs trahissent son origine castilliane par sa mère. Il porte des vêtements de couleurs sombres et près du corps.

Renseignements dans le voisinage

Les héros ne découvriront rien de particulier, à part le fait que Maître Dunbar n'est venu habiter la villa qu'il y a relativement peu de temps, cinq ans tout au plus. Ses voisins le considèrent comme un homme discret. Il est célibataire, et n'entretient pas de maîtresse. Ces renseignements pourront être glanés dans le voisinage, y compris les auberges.

Informations complémentaires

Les héros voudront peut-être en savoir plus. La manière la plus efficace d'y parvenir est de contacter quelques mendiants, toujours prêts à céder des informations contre de l'or. Il faudra en

contacter entre 5 et 10 avant de trouver le bon informateur. À 10 guilders la tentative, cela risque de leur revenir cher ! Finalement, ils tombent sur un vieux mendiant, qui demande une semaine pour rassembler les informations, et réclame 20 guilders. Selon lui, la fortune de Maître Dunbar et son ascension politique sont assez récentes (cinq ans) et pas forcément lié à sa profession de bijoutier. Personne ne connaît l'origine de ses revenus. Certains affirment qu'il aurait fait un héritage important, mais le mendiant n'en a trouvé aucune trace.

Surveillance

Maître Dunbar est protégé par six gardes du corps. Tous sont d'origine castilliane, sauf un croissantin. La nuit, trois chiens de garde sont lâchés dans les jardins de la villa. Également durant la nuit, le croissantin, où ils visitent plusieurs tavernes, mais ils n'y restent jamais longtemps. Personne ne sait ce qu'ils y trafiquent, et personne n'a envie de le savoir.

Nantis de tous ces renseignements, les héros doivent commencer à se dire que Maître Dunbar est un gros morceau et qu'investir sa villa ne sera pas de tout repos. De plus, plusieurs questions se posent : quelle est l'origine de la fortune mystérieuse de Dunbar ? Quelle mission secrète remplissent les gardes du corps une fois la nuit tombée ? Bref, il y a du pain sur la planche !

Acte III : Enquête approfondie

Scène 1 : Filatures

Décors : Le quartier de la place Hanns-Carlsen et les quartiers louches de Kirk

Protagonistes : Maître Frerik Dunbar, Gholam Naushad-Ali et les cinq gardes du corps castillians, la milice du quartier, les taverniers des tripots clandestins

Si les héros décident de filer Frerik, ils ne découvriront rien de particulier. Dans toutes ses sorties, il est accompagné de deux gardes du corps.

Suivre Gholam Naushad-Ali (puisque c'est le nom du croissantin) dans ses balades nocturnes s'avère plus instructif. Toutes les nuits, ce colosse à la peau sombre fait la tournée des tavernes, accompagné de deux castillians armés jusqu'aux dents. Ils sont méfiants et si les héros ne sont pas discrets, ils risquent de se faire tabasser par Gholam Naushad-Ali et une bande d'une dizaine de brutes, qui les laisseront dans un sale état. En partant, ils prient poliment les héros de se mêler de leurs affaires. Si les héros sont vraiment collants et peu discrets, ils risquent même de se faire tuer. Demander des renseignements aux habitués des tavernes visitées ne serait vraiment pas malin. Le croissantin le



saura vite et, là encore, les héros risquent de se retrouver en mauvaise posture. Bref, la discrétion est chaudement conseillée.

Le croissantin et ses deux acolytes visitent une dizaine de tavernes, toujours les mêmes et toujours dans le même ordre. Gholam Naushad-Ali tient sous le bras un livre épais, à la couverture noire. Dans chaque taverne, Gholam Naushad-Ali et le patron s'éclipsent dans l'arrière-salle, tandis que les deux castillians restent près du bar. Après quelques minutes, le croissantin rejoint les autres, et le trio repart. Ce petit manège dure environ deux heures. Une fois toutes les tavernes visitées, Gholam Naushad-Ali et les deux castillians retournent à la villa.

Les héros n'auront pas beaucoup d'efforts à faire pour découvrir que toutes ces tavernes ont un point commun : elles abritent toutes un tripot clandestin. La plupart sont situées dans des quartiers élégants, et ont une clientèle en rapport : gros bourgeois, marchands fortunés et hauts fonctionnaires. À moins que les héros ne soient impeccablement vêtus, on ne les laissera pas pénétrer dans le tripot proprement dit.

À partir de là, il y a deux possibilités. Les héros peuvent attaquer Gholam Naushad-Ali et ses deux acolytes. C'est une option risquée, car ce sont de très bons combattants. Ils ont également la possibilité de contourner la difficulté en faisant parler un tavernier, à grands coups de poing dans la tronche si besoin est. L'homme finit par avouer qu'il tient un tripot clandestin (ce que les héros devraient déjà savoir). Plus intéressant, il reverse 60% de ses bénéfices à un "patron" dont il ne connaît pas le nom. Il ne rencontre que le croissantin, qui est chargé de contrôler ses bénéfices. Il transcrit les gains du jour dans un livre de comptes à la couverture noire. En échange, le patron qui a financé l'installation du tripot permet au tavernier de conserver 40% des bénéfices, ce qui n'est pas négligeable. D'ailleurs, dans le coffre de la taverne (serrure ND 35), les héros trouveront 150 guilders, les bénéfices d'une seule semaine ! Si, après l'avoir fait parler, les héros ne se débarrassent pas du tavernier trop bavard, ils risquent d'avoir des problèmes sérieux avec les sbires de Frerik. Les jours suivants, toutes les tavernes seront surveillées par ses hommes, renforcés par d'autres petits truands.

Les héros en savent maintenant un peu plus sur les revenus de Maître Dunbar, mais cela n'explique pas tout. Une dizaine de petits tripots ne peuvent pas à eux seuls financer une superbe villa et un train de vie onéreux. Il y a autre chose, mais quoi ? Et, au fait, Dunbar est-il au courant des faits et gestes de ses serveurs ? Rien n'est moins sûr.

Scène 2 : Cambriolage

Décors : la maison de Maître Frerik Dunbar

Protagonistes : Maître Frerik Dunbar, Gholam Naushad-Ali et les cinq gardes du corps castillians, la milice du quartier, les chiens de garde

Tôt ou tard, les héros décideront de cambrioler la demeure de Dunbar. Un peu avant qu'ils ne passent à l'action, Clays contacte

les héros. Apparemment, la mission a changé. Contrairement à ses instructions précédentes, il leur demande de lui remettre tous les documents qu'ils peuvent récupérer. Il insiste beaucoup sur un point : les héros doivent s'abstenir de les lire, pour des raisons de sécurité. Ils doivent se contenter de lui remettre tout ce qui, à première vue, leur semble intéressant. Ils seront payés immédiatement après. Si on lui demande le pourquoi de cette volte-face, il répond simplement que ce sont les ordres de Maître Mokk. Ce dernier se servira des papiers pour réduire Maître Dunbar au silence.

La villa de Dunbar est un bâtiment luxueux entouré d'une muraille de 4 mètres (jet d'Escalade). Au-delà du mur s'étend un jardin où, la nuit, rôdent trois chiens de garde. Le portail principal, qui mène au jardin, est en bois et protégée par une serrure (ND 30). La porte d'entrée de la demeure est identique. Il n'y a pas d'autres accès, les fenêtres étant obturées par de lourds volets. Les portes intérieures de la maison sont fermées par des serrures identiques à celle de l'entrée. Outre les chiens qui surveillent le jardin, la maison est protégée par les cinq gardes du corps (entre minuit et deux heures du matin, Gholam Naushad-Ali et deux des gardes sont sortis, et il ne reste plus que quatre défenseurs). Une entrée en force est donc fortement déconseillée, voire suicidaire. Vous trouverez le plan de la maison dans la Gazette.

La pièce la plus intéressante est évidemment le bureau de Frerik. Sa porte ne posera sûrement pas de problème (serrure ND 25). En revanche, le coffre a une serrure haut de gamme (ND 40). Il contient 400 guilders, un livre épais avec une couverture noire, et un petit carnet. Le livre de comptes est une lecture aride : des colonnes de chiffres à toutes les pages. En bas de chaque feuillet, deux phrases risquent de faire tressaillir les héros : "Les Fauche-Ardants sont passés, reçu 2 000 guilders" et, juste en dessous "Les Fils du Walhalla sont passés, reçu 3 500 guilders" et puis encore "Les Faucons vestens sont passés, reçu 5 000 guilders". Parfois, ces mentions sont accompagnées d'une note griffonnée à la hâte : "concerne le vote de cet après-midi". Comme les héros le comprendront sûrement, la fortune de Frerik vient de pots-de-ven versés par deux grandes familles criminelles et les fameux pirates vestens, en échange de décisions politiques favorables à leurs intérêts.

Le petit calepin est pire. Il renferme une liste de noms suivis de montants. Si les héros le lisent, ils découvrent avec effarement ces trois inscriptions : "Vijncken le Gros, dette de 7 300 ; Pjuin Velem, dette de 9 800 ; Clays Merkur, dette de 13 200". Les héros viennent de découvrir que Maître Dunbar est un politicien véreux doublé d'un petit criminel en cheville avec la mafia. Et en plus, c'est un maître-chanteur qui s'assure de l'appui de certains politiciens en utilisant leurs vices, en l'occurrence le jeu (auquel Vijncken, Pjuin et Clays ont tous les trois renoncé depuis quelques mois, pour des raisons politiques ou financières, et aussi parce que Dunbar les fait chanter).

Le nom de Clays, le drago de Val, apparaît sur la liste. Les héros devraient trouver ça plus qu'inquiétant. Clays les connaît. Et s'il avait déjà parlé d'eux à Maître Dunbar ? Mais ce n'est pas



logique : si c'était le cas, les livres ne seraient plus dans le coffre et les héros seraient morts depuis longtemps. Mais alors, pourquoi n'a-t-il rien dit ? Une chose est sûre, les héros doivent élaborer un plan pour se sortir de ce guêpier, et vite.

Scène 3 : Que faire ?

Décors : Kirk

Protagonistes : Maître Val Mokka, Florens Mokka, Maître Frerik Dunbar, Clays Merkur, Vijncken le gros, Pjuin Velem, Gholam Naushad-Ali, les gardes du corps castillians, d'autres brutes

À partir de ce moment, les actions des héros sont difficiles à prévoir, mais nous pouvons présenter les hypothèses les plus probables.

Chantage

Les héros décident de faire chanter Maître Dunbar. Mauvaise idée ! Ce dernier engage une horde d'informateurs qui débusquent les héros, puis il envoie le croissantin et de nombreux tueurs pour leur régler leur compte et récupérer les livres. De toute façon, ceux-ci ne prouvent rien par eux-mêmes. En dehors du témoignage des héros, rien ne les relie à Dunbar. Et la milice ne se mouillera pas : Maître Frerik Dunbar est intouchable.

Les héros remettent les documents à Maître Val Mokka

Les héros décident de remettre les documents à Maître Val Mokka. Il paraît satisfait, mais il va avoir le même problème. L'affaire sera classée par la justice. Clays s'empresse de rapporter les faits à Dunbar. Ce dernier laisse passer quelques semaines et, lorsque les héros ne s'y attendent plus, il lance un groupe de tueurs à leurs trousses. S'ils survivent, les héros pourront toujours essayer de comprendre d'où vient le coup...

Les héros remettent les documents à Clays

Les héros décident de remettre les documents à Clays. Cela suppose que les héros ont suivi ses instructions et ne les ont pas lu. Clays s'empresse de détruire le carnet où son nom est mentionné, et dénonce les voleurs à Maître Dunbar. Autant dire que les héros sont morts.

Les héros remettent les documents à Maître Dunbar et dénoncent Val Mokka

Les héros décident de rendre les documents à Maître Dunbar et dénoncent Val Mokka. Dunbar accueille les héros avec le sourire. Il fait assassiner Clays qui, à force d'essayer de jouer sur les deux tableaux, finit par tout perdre. Ensuite, il s'occupe des héros. S'ils veulent sortir vivants de ses griffes, ils devront s'accuser d'avoir honteusement fait pression sur d'honnêtes citoyens et charger Maître Val Mokka autant que possible. En échange, Dunbar leur promet 300 guilders. Il fait gentiment conduire les héros aux autorités, et c'est parti pour le grand déballage ! La milice croit aux dires des héros (qui devront évidemment omettre le fait qu'ils ont réellement trouvé des documents compromettants à l'encontre de Dunbar, de Velem et de Vijncken). Maître Dunbar se dit aussi victime des agissements de Val Mokka. Même si ce dernier échappe à la prison, sa réputation en prend un coup pour quelques temps. Maître Dunbar, quant à lui, sort blanchi de l'affaire (après avoir fait disparaître toutes les preuves). Les héros sont moins bien lotis. Ils se retrouvent accusés de cambriolage, de chantage, d'agression et de toutes les charges que vous jugerez bon d'ajouter. Si vous êtes gentil, ils ne purgeront que la moitié de leur peine, après quoi Maître Dunbar organise leur évasion.

Même si les héros échappent aux sbires de Dunbar, ils se sont faits des ennemis de poids en la personne de Maître Val Mokka et de son neveu, le juge. Lors des scénarios suivants se passant à Kirk, il serait amusant que les héros se fassent arrêter et comparaissent devant ce dernier. Il ne manquera pas de se souvenir des héros. Ne manquez pas de dire aux joueurs que leurs héros vont être jugés par un certain Florens Mokka. Leur tête risque d'être amusante à observer !

Les héros éliminent tous les témoins gênants

Les héros décident d'éliminer tous les témoins gênants et de se retirer de l'affaire en perdant le moins de plumes possibles. Cette solution semble la meilleure. En effet, Dunbar n'est encore au courant de rien, et le poisson est clairement trop gros pour une bande de petits voleurs. La menace la plus sérieuse est Clays, qui joue un jeu trouble entre les maîtres Val Mokka et Frerik Dunbar. S'il n'a pas encore tout raconté à ce dernier, c'est tout simplement parce qu'il espère que les héros vont lui donner le carnet, et donc que Dunbar ne pourra plus le faire chanter. Les héros peuvent se débarrasser de Clays de deux façons : utiliser le carnet pour s'assurer de son silence ou, de manière plus radicale, l'assassiner. Val Mokka se taira. Il ne peut déceintement pas aller se plaindre aux autorités parce que les héros ont refusé de terminer leur contrat ! En revanche, il ne les oubliera pas, et parlera d'eux à son neveu. Quant à Vijncken et à Velem, les héros se sont déjà assurés de leur silence. Si tout se passe bien, Maître Dunbar ne saura jamais d'où est venu le coup, et n'entendra jamais parler des héros.



drakkar des Faucons vestens ou comme éminence grise dans l'une des cours de Théah que visiteront forcément les héros ?

Conclusion

Les héros vont devoir se faire oublier quelques temps. Espérons qu'ils se soient réellement conduits de façon héroïque et qu'ils ne se soient pas attirés les foudres de Val Mokka. Cela pourrait être gênant pour la suite de leurs aventures. Un petit départ pour visiter l'Avalon ne serait peut-être pas un mal (Scénario *Les Îles d'Émeraude*) ? Quant à Maître Dunbar, il va lui en cuir puisque aux vues des différentes "magouilles" de la guilde des bijoutiers, le conseil de la Ligue, sur la proposition de Maître Val Mokka, décide d'attribuer le poste de conseiller à la guilde des Jennies et à sa maîtresse Kaatje Fanse, dont les revenus commencent à devenir plus que conséquents.

Concernant la disparition de Maître Dunbar, il s'enfuit de Vendel et pourquoi ne pas le faire réapparaître, plus tard, sur le pont d'un

Récompenses

Points d'expérience

- 1 point d'expérience par cambriolage réussi (à la discrétion du MJ) ;
- 2 points d'expérience pour comprendre les dessous de l'affaire ;
- 1 point d'expérience pour s'en sortir proprement (à la discrétion du MJ).

Points de réputation

- Vendel : - 2 points ;
- Ligue de Vendel : 4 points ;
- Police et Justice : - 5 point ;
- Truanderie : - 7 points.

Fin

Le Générique

Les rôles principaux

Maître Frerik Dunbar

Reportez-vous au scénario *Au Secours des Corbeaux* pour sa description et ses caractéristiques. Dans cette histoire, les personnages vont découvrir la face cachée de Maître Frerik Dunbar, ses liens avec la pègre, sa façon de voir la politique (chantage, pression, enlèvement, etc.) et sa fulgurante ascension au poste de chef de la guilde des bijoutiers. Puis sa chute non moins vertigineuse.

Clays Merkur

Scélérat, Drago et larron

Description

Clays Merkur travaille comme drago pour maître Val Mokka depuis maintenant six années. Secrétaire doué, comptable roué, il est d'une grande utilité à Maître Val Mokka. Le problème, c'est qu'il aime les cartes et il a perdu une véritable fortune au jeu dans les tripôts de Maître Dunbar.

Aujourd'hui, ce dernier lui demande de trahir son maître contre l'effacement de sa dette. Sachant qu'il risque sa carrière, ce dernier décide de jouer double jeu en demandant aux héros de récupérer (sans les lire) les documents qui le compromettent, lui permettant ainsi de faire disparaître les preuves qui l'accablent sans le mettre en porte-à-faux vis à vis de Maître Val Mokka. Mais son plan devraient tourner court si les personnages lisent les documents qu'il leur demande de subtiliser.

Toujours souriant, Clays Merkur affiche une barbe de trois jours, des cheveux auburn un peu fous et des rides autour des yeux, sur le front et aux bords des lèvres dus à ses éclats de joie fréquents.

Caractéristiques

Gaillardise : 3 Finesse : 3 Esprit : 3
Détermination : 2 Panache : 2 Réputation : -56

Background

Arcane : Hédoniste

Epées de Damoclès : Compulsion (le jeu) 3 PP ; Endetté (envers Maître Frerik Dunbar) 3 PP

Avantages : Accent vendelar ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillien (L/E), Eisenor (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Ussuran (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E) ; Relations (Maître Val Mokka) ; Scélérat ; Seigneur de la courbette.

Acquis & connaissances

Métiers :

- ◆ *Avoué* : Comportementalisme 3, Corruption 4, Droit 4, Eloquence 3, Etiquette 4, Interrogatoire 2, Observation 3, Politique 4, Recherches 2, Rédaction 4, Sincérité 4.
- ◆ *Intendant* : Commander 2, Comptabilité 5, Corruption 4, Diplomatie 2, Droit 4, Etiquette 4, Evaluation 4, Logistique 3, Marchandage 4, Observation 3, Politique 4, Régisseur 5, Sens des affaires 4.
- ◆ *Malandrin* : Connaissance des bas-fonds 2, Contact 3, Débrouillardise 2, Observation 3, Orientation citadine (Kirk) 3, Sens des affaires 4.

Entraînements :

- ◆ *Escrime* : Attaque 3, Parade 2 (ND : 12).

Gholam Naushad-Ali

Vilain, Cimeterre à louer

Description

Gholam a quitté son Croissant natal après avoir eu maille à partir avec la fille d'un émir... Obligé de s'éloigner loin, très loin..., il s'est embarqué sur le premier navire à destination de l'occident lointain.

Cela fait maintenant quatre ans qu'il est en Vendel et à Kirk. Depuis trois années, il travaille au profit de Maître Dunbar comme âme damnée afin d'effectuer tous les travaux "limites" et "hors-limites" que le marchand ne veut pas faire. Ce travail ne lui déplaît pas, mais le climat, par contre..., c'est un autre problème.

Depuis qu'il a entendu parlé de l'Archipel de Minuit, il se dit que ces îles ont sûrement un climat qui lui conviendrait mieux. Un de ces jours, il embarquera...

Mesurant près de deux mètres, une peau d'ébène, le crâne rasé, un grand anneau en or à l'oreille droite, des pantalons bouffants et des couleurs criardes ne l'aident pas à passer inaperçu.

Caractéristiques

Gaillardise : 4 Finesse : 4 Esprit : 3
 Détermination : 4 Panache : 4 Réputation : -26

Background

Arcane : Cruel

Epées de Damoclès : Barbare (2 PP), Exilé (3 PP)

Avantages : Accent Kurta'Kir ; Accoutumance à la chaleur ; Arme en acier damasquiné : cimeterre ; Expression inquiétante : inquietant ; Grand ; Polyglotte : Castillian (L/E), Croissantin (L/E) , Vendelar (L/E) ; Relations (Maître Frerik Dunbar) ; Résistance à la douleur.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Daphan (Maître) : Coup de pommeau (Escrime) 5, Coup puissant (Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Fente en avant (Escrime) 5, Voir le style 5.

Métiers :

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

- ◆ **Eclaireur** : Cartographie 3, Course d'endurance 3, Déplacement silencieux 3, Equitation 4 (ND : 32), Escalade 3 (ND : 30), Guet-apens 4, Langage des signes 2, Observation 3, Pister 3, Qui-vive 2, Sens de l'orientation 2, Survie (désert) 3.

- ◆ **Garde du corps** : Attaque (Combat de rue) 4, Comportementalisme 2, Discrétion 1, Dissimulation 1, Fouille 2, Guet-apens 4, Interposition 4, Intimidation 5, Observation 3, Orientation citadine (Iskandar/Kirk) 4/2, Qui-vive 2.

- ◆ **Incendiaire** : Architecture 2, Calcul 3, Cartographie 3, Dissimulation 1, Observation 3, Orientation citadine (Iskandar/Kirk) 4/2, Sciences de la nature 3.

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

Entraînements :

- ◆ **Athlétisme** : Acrobatie 3 (ND : 30), Amortir une chute 3, Course d'endurance 3, Course de vitesse 4 (ND : 32), Escalade 3 (ND : 30), Jeu de jambes 4 (ND : 27), Lancer 1, Pas de côté 3, Roulé-boulé 2 (ND : 27), Sauter 3 (ND : 30), Soulever 2.

- ◆ **Cavalier** : Dressage 2, Equitation 4 (ND : 32), Sauter en selle 3, Voltige 2.

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

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

- ◆ **Fronde** : Attaque 4, Tir réflexe 2.

Bartley Dyfnwallon

Description

Bartley Dyfnwallon est né en Inishmore, à Tara. Orphelin, il vécut dans cette ville de divers expédients pendant les vingt premières années de sa vie. Jusqu'à ce qu'il rencontre Roary Finnegan. Ce dernier lui apprit à utiliser ses poings pour se défendre. Il s'abandonna à corps perdu dans ce nouveau sport que les initiés nomment boxe inish. Devenu champion, il embarqua, il y a six ans, pour Kirk afin de faire une démonstration de ses talents. Il n'en est jamais reparti.

Cette ville lui est entré dans le sang. Le melting-pot international de la population, l'absence de caste noble opprimant les gens, la possibilité d'une justice véritable et équitable ; tout cela l'a fait aimer Kirk. Après deux années à louer ses poings en ville, il rejoignit la garde municipale où il grimpa assez rapidement les échelons. C'est le lord-prévôt Ivar Dags qui le nomma à son poste actuel dès sa propre nomination. Ce sont de grands amis.

Caractéristiques

Gaillardise : 6 Finesse : 2 Esprit : 4
 Détermination : 4 Panache : 2 Réputation : 21

Background

Arcane : Maître de soi

Epées de Damoclès : Exilé 1 PP, Orphelin 2 PP

Avantages : Accent inish ; Dur à cuire ; Grand ; Grand buveur ; Héros local : Kirk ; Poigne ferme ; Polyglotte : toutes les langues vivantes (L/E) ; Relations (le lord-prévôt Ivar Dags) ; Résistance à la douleur ; Trait légendaire : Gaillardise.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Finnegan (Maître) : Corps à corps 5, Déplacements circulaires 5, Désarmer (Mains nues) 5, Exploiter les faiblesses : Pugilat 5, Voir le style 5.

Rees (Compagnon) : Corps à corps 5, Désarmer (Mains nues) 5, Exploiter les faiblesses : Lutte 4, Rompre le combat 4, Voir le style 5.

Métiers :

- ◆ **Chasseur de primes** : Comportementalisme 3, Contact 4, Course de vitesse 4 (ND : 35), Déplacement silencieux 3, Equitation 3 (ND : 32), Filature 4, Fouille 3, Guet-apens 4, Interrogatoire 5, Observation 4, Pister 2, Qui-vive 2.

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

- ◆ **Contrebandier** : Canotage 3, Conduite d'attelage 3, Connaissance des bas-fonds 5, Corruption 2, Déplacement

silencieux 3, Dissimulation 1, Evaluation 3, Marchandage 2, Observation 4, Qui-vive 2.

♦ *Fouineur* : Comportementalisme 3, Connaissance des bas-fonds 5, Contact 4, Droit 2, Etiquette 2, Filature 4, Fouille 3, Interrogatoire 5, Intimidation 5, Observation 3, Orientation citadine (Tara/Kirk) 3/4, Qui-vive 2.

♦ *Garde du corps* : Attaque (Combat de rue) 5, Comportementalisme 3, Discrétion 2, Dissimulation 1, Fouille 3, Guet-apens 4, Interposition 3, Intimidation 5, Observation 4, Orientation citadine (Tara/Kirk) 3/4, Qui-vive 2.

♦ *Malandrin* : Connaissance des bas-fonds 5, Contact 4, Débrouillardise 2, Fouille 3, Observation 3, Orientation citadine (Tara/Kirk) 3/4.

Entraînements :

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

♦ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 4, Attaque (Combat de rue) 5, Coup à la gorge 4, Coup aux yeux 3, Coup de pied 4, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 4 (ND : 35).

♦ *Lutte* : Casser un membre 5, Coup de tête 5, Etreinte 5, Prise 5, Se dégager 4.

♦ *Pugilat* : Attaque 5, Claque sur l'oreille 3, Direct 4, Jeu de jambes 5 (ND : 32), Uppercut 5.

Maître Val Mokka

Reportez-vous au supplément *Vendel-Vesten* pages 72 à 73 pour sa description et pages 120 et 121 pour ses caractéristiques.

Florens Mokka

Description

Florens est le neveu de Maître Val Mokka. Il lui doit tout. En effet, il y a de cela vingt ans, sa famille a été exterminée par les vestens en représailles des actions de son oncle. Seul Florens réussit à s'en sortir vivant (il était caché dans le four à pain). Son oncle le prit alors sous son aile et l'envoya dans les meilleures universités de Théah pour se former au droit.

Doué, comme son oncle, il devint très vite un expert juridique et un excellent avoué. Son oncle espérait faire de lui son héritier mais lui vit son avenir autrement. Il acheta une charge de juge et commença à appliquer la justice. Bien entendu, il ne peut rien refuser à son oncle et lorsqu'il lui demande un service, c'est avec plaisir qu'il accepte (tant que cela ne va pas trop à l'encontre de sa moralité).

De taille moyenne, il est dans une excellent forme physique qu'il entretient régulièrement en pratiquant l'escrime, le tir et le

pugilat. Des héros voulant s'en prendre à lui seront bien déçus de le voir se défendre de manière experte. Il a les yeux verts, les cheveux blonds et un air légèrement supérieur qui le rend désagréable au premier abord.

Caractéristiques

Gaillardise : 2 Finesse : 2 Esprit : 5
Détermination : 3 Panache : 3 Réputation : 28

Background

Arcane : Mystérieux

Epées de Damoclès : Obligation (envers Maître Val Mokka) 3 PP ; Orphelin 2 PP

Avantages : Accent vendelar ; Appartenance – Guilde des Spadassins ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillian (L/E), Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E) ; Relations (Maître Val Mokka) ; Sens aiguisés ; Université.

Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Swansson (Compagnon) : Coup de pommeau (Escrime) 5, Double parade (Canne-épée/Fourreau) 4, Exploiter les faiblesses : Escrime 4, Feinte 4, Voir le style 4.

Rasmussen (Apprenti) : Coup de pommeau (Pistolet) 2, Tir d'adresse 4, Tir d'instinct 3, Tir précis 2, Voir le style 4.

Finnegan (Apprenti) : Corps à corps 2, Déplacements circulaires 3, Désarmer (Mains nues) 2, Exploiter les faiblesses : Pugilat 2, Voir le style 4.

Métiers :

♦ *Avoué* : Comportementalisme 3, Corruption 2, Droit 5, Eloquence 3, Etiquette 3, Interrogatoire 4, Observation 3, Politique 3, Recherches 4, Rédaction 3, Sincérité 3.

♦ *Courtisan* : Danse 2, Diplomatie 3, Eloquence 3, Etiquette 3, Héraldique 2, Intrigant 2, Jouer 2, Mémoire 2, Mode 2, Observation 3, Politique 3, Séduction 2, Sincérité 3.

♦ *Etudiant* : Astronomie 2, Calcul 3, Contact 2, Débrouillardise 2, Droit 5, Héraldique 2, Histoire 2, Jouer 2, Orientation citadine (Kirk/Charousse/Altamira) 3/2/2, Philosophie 1, Recherches 4, Sciences de la nature 1, Théologie 1.

Entraînements :

♦ *Athlétisme* : Acrobatie 2 (ND : 27), Amortir une chute 3, Course de vitesse 3 (ND : 30), Escalade 3 (ND : 30), Jeu de jambes 4 (ND : 27), Lancer 1, Nager 2 (ND : 27), Pas de côté 3, Sauter 3 (ND : 30).

♦ *Cavalier* : Equitation 3 (ND : 30).

♦ *Combat de rue* : Attaque (Armes improvisées) 4, 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) 5 (ND : 35).

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

♦ *Pistolet* : Attaque 4, Recharger (Pistolet) 2.



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

Entraînements :

♦ *Escrime* : Attaque 2, Parade 3 (ND : 17).

Les seconds rôles

Pjuin Velem

Description

Pjuin a la réputation d'un homme honnête et intransigeant, Il prône sans cesse le respect des règles morales et mène la guerre à toutes les formes de corruption. Il passe pour un bon père de famille. Il a trois enfants (deux fils de 17 et 19 ans, et une fille de 22 ans) et une femme du nom d'Elara. Malheureusement, tout le monde n'est pas toujours à la hauteur de sa réputation. En effet, Pjuin a un talon d'Achille contre lequel il lutte vainement depuis des années : le jeu. Il doit maintenant une grosse somme d'argent à Maître Frerik Dunbar et a vraiment décidé d'arrêter. Si les héros ne l'enfoncent pas, il pourra les aider de son mieux à faire tomber Dunbar ; d'autant plus qu'ils lui ont fait peur. Crainte des héros et peur de voir révéler son vice par son créancier feront alors de lui un allié de poids.

43 ans, de taille et corpulence moyenne (1,70 m pour 65 kg), il a les cheveux courts et noirs. Son visage mince est encadré d'un collier de barbe et il arbore presque constamment une expression austère. Il est toujours vêtu de tenues sobres, aux couleurs sombres.

Caractéristiques

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

Background

Arcane : -

Épées de Damoclès : Compulsion (le jeu) 3 PP

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

Acquis & connaissances

Métiers :

- ♦ *Diplomate* : Comportementalisme 2, Corruption 3, Diplomatie 3, Eloquence 2, Etiquette 3, Héraldique 2, Histoire 3, Intrigant 2, Observation 3, Politique 4, Sincérité 3.
- ♦ *Malandrin* : Connaissance des bas-fonds 2, Contact 2, Jouer 3, Observation 3, Orientation citadine (Kirk) 3, Parier 3, Sens des affaires 3, Tricher 1.
- ♦ *Marchand* : Banquier 3, Comptabilité 2, Evaluation 3, Luthier 4, Marchandage 3, Observation 3, Régisseur 2.

Vijncken le Gros

Description

Vijncken est un marchand de petite envergure, né roturier. Il ne doit sa position à la Ligue de Vendel qu'à la fortune de sa femme Irina, fille de marchand haut placé. C'est elle qui finance la carrière de son mari. Sans elle, il perdrait tout. Ils ont deux enfants, une fille de 16 ans et un garçon de 18 ans. Comme Pjuin et Clays, Vijncken est un joueur compulsif. Depuis que Maître Dunbar le fait chanter, il a décidé de s'adonner à son vice à Västeras plutôt qu'à Kirk. Il espère se refaire et rembourser ses dettes. Il en est déjà à plus de 1 000 guilders de dettes dans ce nouveau lieu de débauche...

Âgé de 46 ans, petit et obèse (1,60m pour 110kg), il arbore une expression intimidante et une barbe fournie. Toujours très élégant, il affectionne les soieries, le velours et les couleurs vives.

Caractéristiques

Gaillardise : 3 Finesse : 2 Esprit : 3
Détermination : 2 Panache : 1 Réputation : 15

Background

Arcane : -

Épées de Damoclès : Compulsion (le jeu) 3 PP

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

Acquis & connaissances

Métiers :

- ♦ *Courtisan* : Cancanier 2, Danse 1, Diplomatie 1, Eloquence 3, Etiquette 2, Héraldique 2, Intrigant 2, Jouer 3, Mode 2, Observation 2, Politique 3, Sincérité 3.
- ♦ *Malandrin* : Connaissance des bas-fonds 2, Contact 2, Observation 2, Orientation citadine (Kirk/Västeras) 3/1, Parier 2, Sens des affaires 2.
- ♦ *Marchand* : Comptabilité 2, Evaluation 2, Marchandage 2, Observation 2, Potier 3, Régisseur 2.

Entraînements :

- ♦ *Pistolet* : Attaque 3.

Les deux spadassins Snedig

Description

Deux hommes de mains vendelars compagnons de l'école Snedig. Ils ne sont pas drôles pour deux sous.

Caractéristiques

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

Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Avantages : Accent vendelar ; un au choix parmi Dur à cuire, Grand, Réflexes de combat ou Résistance à la douleur.

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 :

♦ *Garde du corps :* Attaque (Combat de rue) 3, Comportementalisme 3, Discrétion 3, Dissimulation 3, Fouille 3, Guet-apens 3, Interposition 3, Intimidation 3, Observation 3, Orientation citadine (Kirk) 3, Qui-vive 3.

♦ *Médecin :* Diagnostic 3, Examiner 3, Observation 3, Premiers secours 3.

Entraînements :

♦ *Athlétisme :* Acrobatie 3 (ND : 25), Amortir une chute 3, Course de vitesse 3 (ND : 25), Escalade 3 (ND : 25), Jeu de jambes 5 (ND : 25), Lancer 3, Pas de côté 5, Roulé-boulé 3 (ND : 25), Sauter 3 (ND : 25).

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

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

Les trois chiens de garde

Description

De beaux bergers vendelars. Haut sur pattes et dangereux.

Caractéristiques

Gaillardise : 3 Finesse : 1 Esprit : 1
Détermination : 1 Panache : 1 Réputation : 00

Acquis & connaissances

- ♦ *ND :* 15
- ♦ *Jet d'attaque :* 4g1 (morsure)
- ♦ *Dommmages :* 3g2 (morsure)
- ♦ *Compétences :* Jeu de jambes 2
- ♦ *Capacités spéciales :* aucune.

Les figurants

Les gardes du corps castillians

Caractéristiques

Niveau de menace : 3

Avantages : La Castille, Sans humour

Armes utilisées : rapière, mousquet

ND pour être touché : 20

Compétences : course de vitesse 1, jeu de jambes 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.

23 tertius 1656

Les héros sont embauchés par Maître Val Mokka par l'intermédiaire de Clays Merkur pour contrer ses opposants Maître Frerik Dunbar, Pjuin Velem et Vijcken le Gros.

Du 23 tertius au 14 quartus 1656

Enquête sur Pjuin Velem et Vijcken le Gros. Cambriolages et filatures.

14 quartus 1656

Dans la journée

Clays Merkur demande aux héros de lui remettre tous les documents qu'ils peuvent récupérer lors du cambriolage de la demeure de Maître Frerik Dunbar. Il insiste beaucoup sur un point : les héros doivent s'abstenir de les lire, pour des raisons de sécurité.

Dans la nuit

Cambriolage de la demeure de Maître Frerik Dunbar.

15 quartus 1656

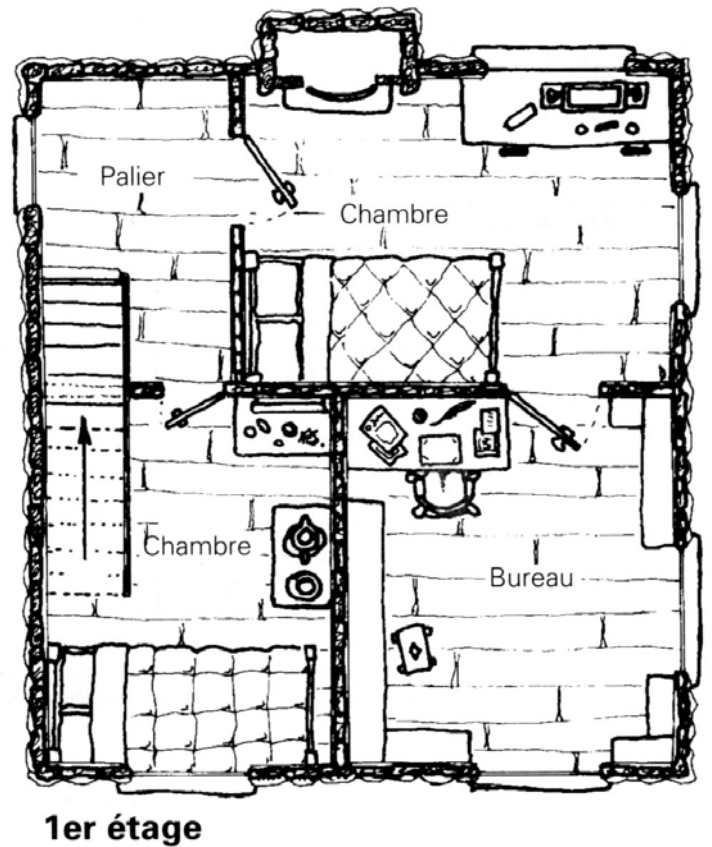
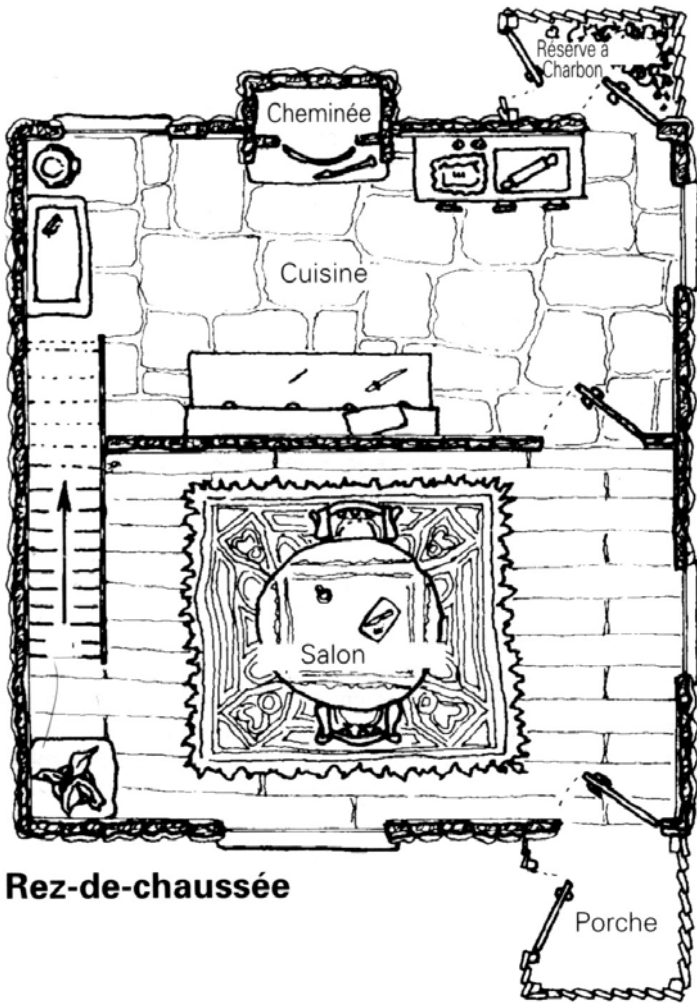
Connaissant maintenant tous les tenants et les aboutissements de cette histoire, que vont faire les héros ? La fin de l'aventure est très ouverte.

26 quartus 1656

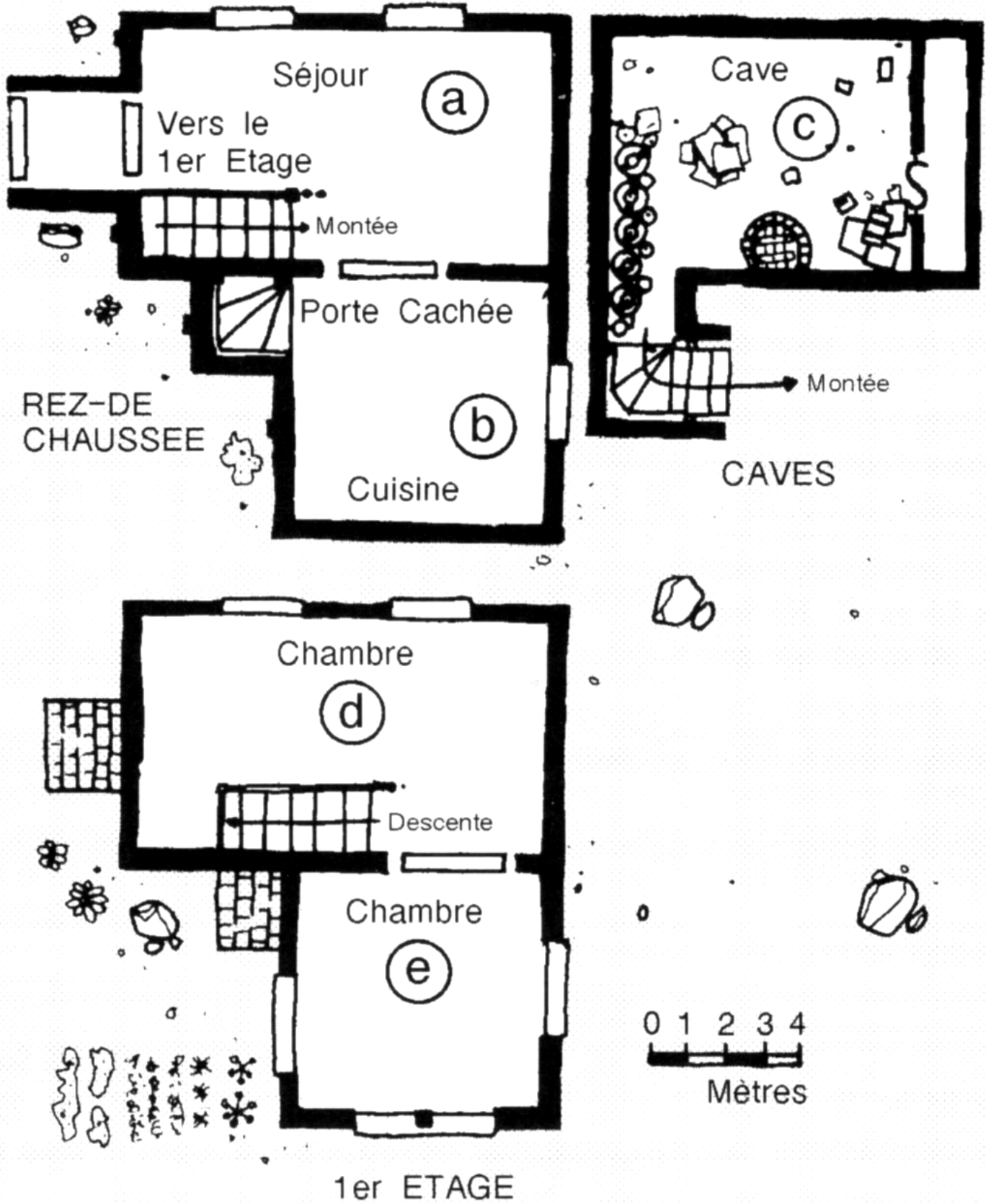
L'un des postes de conseiller de la Ligue de Vendel passe de la guilde des bijoutiers à celle de la guilde des Jennies. Maîtresse Kaatje Fanse remplace ainsi Maître Frerik Dunbar (en fuite) qui n'aura pas occupé ce poste très longtemps...

La Gazette

Plan de la maison de Pjuin Velem

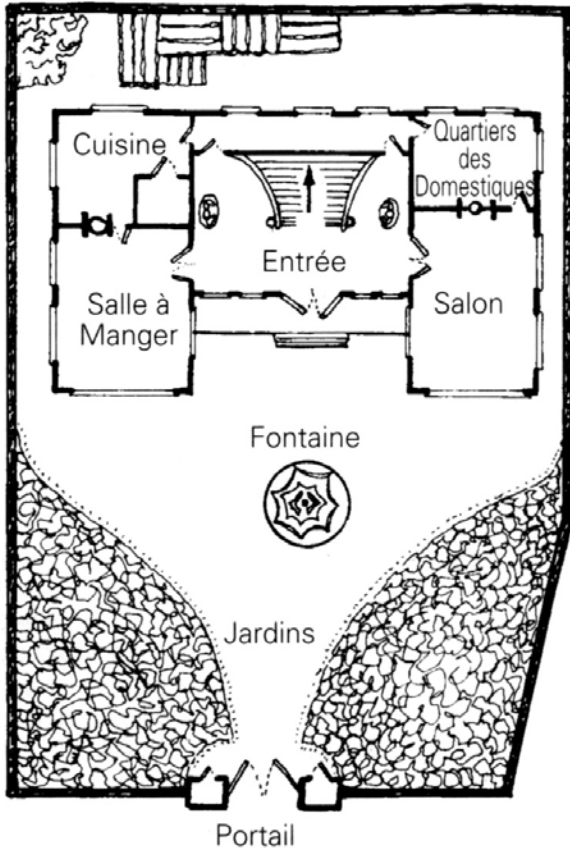


Plan de la maison de Vijcken le Gros



Plan du manoir de Maître Frerik Dunbar

Rez-de-chaussée



1er Etage

