

*L'anneau  
du  
Leprechaun.*

*Par Sébastien Gourdon (Fils de Lugh)*

**French Musketeers**

## **P**résentation :

Cette aventure est la première d'une série de 10 scénarii se déroulant dans chacune des nations de l'univers des secrets de la septième mer. Chacune de ces aventures fera découvrir aux héros un pan du monde. Ces aventures sont destinées à un groupe de personnages expérimentés (au moins compagnon dans une école d'escrime ou de sorcellerie). Chacune d'entre elles peut être jouée de manière individuelle mais elles ont été conçues dans le but de s'articuler les unes aux autres.

## **E**poque :

Avant la révolution montagnaise, la guerre civile Vodacce et l'apparition de Cabora.

## **S**ynopsis :

En aidant un vieil homme touché par une malédiction, les joueurs vont être confrontés à la face la plus noire du Glamour et aux membres de la cour des ombres.

## **C**onseils :

Cette campagne en deux actes et trois ou quatre séances s'adresse à un groupe de joueurs expérimentés et un MJ aguerri. Il est primordial que l'ambiance générale de jeu soit imprégnée de mystère et de magie. L'action se passe en Avalon et, comme le dit Derwyddon : « *sur les îles Glamour, on ne vit pas l'histoire, c'est elle qui vous habite.* » La présence d'un barde ou d'au moins un personnage connaissant les Sidhes et leurs coutumes peut s'avérer indispensable. Si c'est un mage Glamour, c'est encore mieux. Pour faire jouer ce scénario, vous aurez besoin des suppléments Avalon et Sidhes book of Nightmare. J'ai également rédigé une aide de jeu entière sur la ville de Cardican et ses mystères.

## **I**ntroduction :

Cardican..... Son port, sa brume, ses collines, ses bars glauques et enfumés. Une ville portuaire où l'on prétend que les hommes nagent avant de savoir marcher. C'est dans cette cité que nos héros vont être entraînés dans une étrange aventure. La ville est gouvernée par Paul Crawford noble avalonien béni par les Sidhes. C'est un intime du Duc Garloise et membre imminent du conseil des lords. Paul a une fille : Margaret, célèbre autant pour sa beauté que pour sa fougue la rapprochant plus des castillanes que des calmes avaloniennes. Paul a un ennemi de longue date, le méphitique Rupert Mc Gill, petit nobliau ayant perdu la faveur des Sidhes à cause de Paul. Rupert a trouvé le moyen de se venger et revient en ville pour accomplir son méfait. Nos héros vont être plongés dans cette intrigue.

Mais trêve de bavardages, il est temps de commencer.

*3 coups de bâtons et le rideau se lève....*

## *Acte I: Où nos héros côtoient le gratin !*

Les héros sont à Cardican depuis quelques temps quand ils sont invités à une soirée donnée par le Baron Crawford en l'honneur de sa fille Margaret. Il faudra mettre en place une opportunité pour votre groupe de se faire inviter (sauver une jeune fille en détresse, s'engager dans la milice, invitation d'une relation noble et proche des Crawford etc.) Dans tous les cas, le bal a lieu le lendemain au manoir des Crawford.

### **L'aventure en plus !!!! Au secours d'une vieille dame.**

Dès leur arrivée à Cardican, vous pouvez mettre vos joueurs dans le bain. Alors qu'ils se promènent dans les rues de la ville, une vieille femme est violemment prise à partie par des malandrins aux visages masqués. Des héros dignes de ce nom interviendront certainement. Les malandrins ne sont pas dangereux (1 homme de main et 6 brutes de niveau 2) mais travaillent pour le baron Cooper. La vieille femme est Ada, l'herboriste et mémoire de Cardican. Elle saura se montrer reconnaissante à l'égard de ses sauveurs. Le baron Cooper leur en voudra car il voulait faire taire Ada et c'est raté.

**Note :** Cette scène n'est pas obligatoire mais permet de mettre les joueurs face à la situation. Elle permet aussi de nouer le contact avec Ada, ce sera utile pour la suite.

---

### *Scène 1 : Une soirée très Glamour.*

**Où :** Le manoir des Crawford

**Qui :** Paul Crawford, sa fille Margaret et l'essentiel de la noblesse et de la bourgeoisie de Cardican (voir l'aide de jeu sur la ville pour plus de précisions)

**Comment :** Comme nous l'avons vu, un grand bal est donné chez les Crawford. Le manoir de la famille est situé sur les hauteurs de Cardican, il est de belle taille, construit en vieille pierre et prêt à résister aux outrages du temps. Des jardins anarchiques l'entourent.

Avant toute chose, il faut que les joueurs comprennent (Etiquette ND 20) que les soirées avaloniennes sont différentes de celles du continent. La réputation et les coutumes y sont moins respectées. Même si chacun sait rester à sa place, les faux pas ont des conséquences moins lourdes.

La soirée est bon enfant, on y mange, on y boit, on y discute de tout et sans aucune inquiétude quant aux retombées que cela pourrait avoir. D'ailleurs, cet état d'esprit se retrouve au niveau des invités puisque parmi la centaine de convives, on peut croiser aussi bien des nobles locaux que des bourgeois influents ou des officiers ombrageux. Du point de vue des nationalités, la grande majorité des invités est originaire des îles Glamour même si on trouve également quelques vendelars et vodacci.

La soirée commence à 21 heures et, dans un premier temps, tout va bien se passer. Encouragez les joueurs à se mêler aux invités. Au détour de la salle, nos héros pourront intervenir de plusieurs manières :

- Participer à une partie de gin (une sorte de Rami.), occasion de vigoureux échanges verbaux avec un adversaire malchanceux. (Les inishs sont assez susceptibles tout comme les vodacci quant aux Highlanders, on sait qu'ils sont proches de leurs sous.)
- Danser avec une des beautés présentes à cette soirée. Aucune n'éclipse Margaret mais elles ont toutes le charme de la jeunesse. Il faudra prendre garde aux réactions des familles. En particulier, les inishs qui sont

très protecteurs envers « leurs » femmes.

- Goûter un des plats ou boissons traditionnels qui garnissent le buffet (improvisez sur la légendaire cuisine britannique.) C'est l'occasion de grand moment de solitude pour des joueurs au palais délicat (essayez de leurs servir de la confiture de thé ou de la gelée à ce moment, effet garanti.)
- Des joueurs peuvent aussi garder les bonnes habitudes du continent et essayer de glâner quelques rumeurs au hasard des conversations. Voilà les plus intéressantes :
  - Rupert Mc Gill doit passer en ville. Voilà vingt ans qu'il n'est plus revenu. Depuis sa brouille avec Paul pour être exact.
  - Les Sidhes sont de plus en plus nombreux dans la région.
  - Trois jeunes femmes ont disparu. (On parle d'une banshee.)
  - Le Seigneur Ellydion est de retour (c'est le seigneur Sidhe qui protège la ville.)
- Les joueurs auront aussi l'occasion de rencontrer le désagréable Baron Cooper. Il s'agit d'un nobliau local qui ressemble plus à un montagnois qu'à un avalonien. Ce dernier semble plutôt nerveux et ne cesse de regarder vers l'entrée.

### **L'aventure en plus !!!!! Elle te plaît ma sœur ??? !!!**

Au cours de la soirée, un héros danse souvent avec Maëlle O'Riordan, jeune et fougueuse inish. Alors qu'une douce histoire est en train de naître, le PJ sent une main sur son épaule. En se retournant, il se retrouve face à Mickey, frère de la dite demoiselle. Ce dernier est un colosse dont les bras sont aussi épais que les cuisses de notre héros. Il l'air particulièrement éméché et pas spécialement heureux de voir sa sœur se trémousser avec un étranger.

Il entend bien faire comprendre à ce dernier que les filles de la famille O'Riordan ne sont pas des oies blanches que l'on peut culbuter quand on veut. Il le dit d'ailleurs ouvertement et, l'alcool aidant, se montre insultant envers les parents dudit étranger. Si le ton monte, nul doute que le seul moyen de calmer le jeu est de montrer à ce cher Mickey que l'on sait se servir de ses poings.

Un duel est aussitôt proposé. Mickey se révèle un farouche combattant mais le joueur qui le mettra à terre gagnera son respect et un allié précieux en plus de deux points de réputation.

Evidemment, il se pourrait que la jolie Maëlle soit enlevée par ce psychopathe de Pietro, ce serait un bon moyen de rendre cet individu encore plus indésirable.

*NB : Les joueurs doivent se sentir le mieux possible. De cette manière, les événements qui vont suivre n'en seront que plus dramatiques. Par ailleurs, faites ressortir la puissance du Glamour qui imprègne la salle. De nombreux mages sont présents et leur magie a un effet euphorisant sur les invités. Les convives sont d'une grande beauté, la musique est envoûtante, les plats sont délicieux, etc. ...*

### *Scène 2 : Un invité imprévu.*

**Où :** le manoir des Crawford

**Qui :** Paul Crawford ; Margaret Crawford ; Rupert McGill ; Pietro Allegri ; Finn le Leprechaun.

**Comment :** Vers 23 heures, un petit groupe entre dans la salle. L'ambiance devient glaciale. Les nouveaux arrivants sont dix. Il s'agit (vous l'avez compris) de Rupert et de ses sbires. Il se dégage d'eux une aura extrêmement désagréable. Comme s'ils aspiraient toute joie. Le Glamour exacerbe tout et ces drôles exhalent une telle méchanceté

que rien ne semble pouvoir à nouveau égayer le bal.

Rupert toise l'assemblée d'un air dédaigneux puis prend la parole d'une voie mielleuse en s'adressant à Paul : « *Bonjour mon cher ami, comment vas-tu, tu sembles avoir fort bien profiter des dons de la dame. Mon éviction t'a bien servi.* »

Il se tourne vers la foule et déclare : « *cet homme vous gouverne suite à une trahison éhontée, je viens réclamer ma vengeance.* » Sa voie a pris du volume et les murs tremblent. Aucun des convives présents ne peut tenter quoi que ce soit, comme s'ils étaient ancrés au sol. Ils assistent à cette scène effroyable. Dans le même temps, Rupert fait un signe et le petit homme à ses côtés pointe le doigt d'un air écoeuré vers Paul tandis que le vodacci lui lance un dard. Le bourgmestre s'effondre en se prenant la gorge....

Rupert et ses sbires font demi-tour et sortent. Le vilain clôt la soirée par une dernière boutade à l'intention de Margaret : « *ma chère enfant, profiter bien de l'agonie de votre père. Dans un mois, je viendrais cracher sur sa tombe.* »

Si les héros tentent de poursuivre les malandrins, ils se heurtent à leurs sbires et Rupert peut filer en compagnie de Pietro et du Léprechaun. Quand ils se sont débarrassés des drôles, les trois autres ont disparus et même une fouille attentive des environs ne permet pas de les retrouver.

La soirée se termine. Margaret raccompagne les invités tandis que deux domestiques s'occupent de son père. Ce dernier semble avoir été empoisonné (ce qui est très rare pour quelqu'un possédant manifestement du sang Sidhe.)

Nos héros n'ont d'autre choix que rentrer à leur auberge et finir au lit cette étrange nuit.

*Le brouillard tombe sur Cardican comme le rideau sur une scène de théâtre.*

## *Acte II : Où nos héros s'en vont aider une demoiselle en détresse !*

**Notes :** *Cet acte est une enquête classique. Plutôt que le découper en scène, j'ai préféré décrire des lieux et des rencontres. Deux choses à noter avant tout :*

- *Rupert a déjà quitté les lieux en compagnie du Léprechaun et d'un domestique Porté.*
- *Pietro est encore sur place, c'est lui qui enlève les jeunes filles. Il doit rentrer en Vodacce dans 4 jours. C'est pourquoi il est nécessaire de compter les jours à partir du moment où les héros se voient confier l'enquête.*

### *Un réveil mouvementé :*

Le lendemain matin, une bruine persistante mouille Cardican et on n'y voit goutte à cause de l'épais brouillard. On n'entend que les cris des marchands de poissons et des mouettes, comme si la ville pleurait la chute de son héros.

Alors que nos héros prennent leur petit déjeuner, ils constatent que la nouvelle de l'attentat s'est répandue en ville. L'aubergiste leur demande des détails sur les événements de la veille. Le gros homme est inquiet et on sent l'estime qu'il porte au Bourgmestre.

Tout à coup, la porte s'ouvre et un homme portant la livrée de la famille Crawford entre. Après avoir observé les clients attablés, il se dirige vers la table des PJs et leur tend une lettre avant de les saluer et de ressortir. Si les héros questionnent le courrier, ils apprennent que la lettre vient de Margaret. En même temps, ce n'est pas très difficile à

deviner puisqu'un sceau aux armes des Crawford est incrusté dans le cachet (Héraldique ND 10 ou Histoire ND 20.) Il s'agit d'une lettre les invitant à se rendre au manoir. Nul doute que des gentilshommes et gentes dames de leur rang ne refuseront pas une telle offre.

### *Le manoir au petit jour :*

A leur arrivée sur place, les joueurs sont frappés par l'ambiance sinistre du manoir. Tout Cardican souffre de la chute de Paul mais c'est dans les pierres de la maison de ses ancêtres que ce sentiment est le plus fort. De la fière bâtisse entraperçue la veille, il ne reste rien. On se croirait face à une ruine. Les corbeaux sont posés sur les clôtures et le vent souffle de manière inquiétante dans les arbres du jardin. Le malheur a mis la main sur cette demeure...

Les joueurs sont reçus par Margaret en personne. Dans une situation de crise comme celle-là, la jeune fille ne s'embarrasse pas de fioritures et ne se préoccupe pas de l'étiquette. Elle les invite à la suivre dans un salon et, sitôt qu'ils sont assis, ne déroge pas à sa réputation en leur exposant son problème :

*« Mes amis, je ne vais pas y aller par quatre chemins, mon père est gravement malade. Je ne sais pas ce que cette pourriture de Mc Gill lui a fait mais il est au plus mal. Même les pouvoirs du sang féérique ne parviennent pas à le guérir. J'ai besoin de votre aide. On m'a parlé de vos talents divers et je ne connais absolument rien à toutes ses choses occultes. De plus, je dois rester ici pour gérer la ville. Je vous demande donc d'enquêter pour moi et de trouver la solution à ce problème. Je paierai tous les faux frais et j'offre une prime de 200 guilders si vous arrivez à sortir mon père de ce pétrin avant le conseil de la chambre des Lords qui a lieu dans 15 jours à Carléon. »*

Margaret n'est ni commerçante, ni courtisane. Il s'agit d'une affirmation et non d'une proposition. Elle ne négocie pas et chasse même les joueurs de la ville s'ils refusent ou se montrent trop gourmands. C'est dans ces moments là que son sale caractère lui joue des tours...

Elle soupçonne l'implication de plusieurs partis dans cette affaire mais ne veut pas prendre le risque de mouiller les Crawford. Une demande venant de la part d'une telle beauté ne doit pas faire hésiter nos héros.

### *Enquête au manoir :*

Des joueurs normaux vont demander à examiner Paul et à interroger les divers domestiques.

- Les domestiques ne sont au courant de rien. Seuls les gardes présents la veille peuvent apporter quelques renseignements. Quand ils ont voulu arrêter Rupert et ses hommes, ils se sont sentis impuissants face aux yeux du vilain. Comme si leurs pires peurs défilaient dans leur tête ! Un des hommes de Rupert parlait avec un accent du Sud.
- Paul est alité. Il a le teint pâle et n'est pas en état de parler. Par contre, un examen approfondi peut donner plusieurs informations :
  - *Diagnostic ND 15* : Paul ne souffre d'aucune maladie, seule une piqûre au cou marque sa peau lisse. La puissance de son sang Sidhe semble l'avoir préservé.
  - *Examiner ND 20* : La piqûre au cou a été causée par un dard. Celui-ci est encore au fond de la plaie. Il est en fer froid.
  - *Occultisme ND 20* (Réussite automatique avec l'appui de la compétence de Glamour *Thomas*) : Paul est sous l'emprise d'un puissant charme. On peut remarquer (2 augmentations) la présence d'un Geiss majeur et ancien.

- *Connaissance des Sidhes ND 25* : Seul un Léprechaun peut lancer un tel sort. Ces petits lutins sont les maîtres de la chance. Seules les sorcières de la destinée manipulent le destin mieux qu'eux et ils sont les seuls à pouvoir annuler le sort. Il va falloir retrouver le nom et la cachette du petit Sidhe qui accompagnait Rupert. Ce qui est étonnant, c'est que les Léprechauns sont plutôt bons. Il est rare qu'ils s'adonnent à de tels actes.
- *Poison ND 35* : Paul est sous l'effet d'un poison inconnu. Un poison redoutable contre les Sidhes. Deux augmentations permettent de savoir que ce poison est distillé à Dionna.

## *Le Port de Cardican :*

Porte de l'Avalon vers l'Ouest, Cardican est le troisième port du pays. A ce titre, les docks et les abords du port sont des lieux stratégiques. C'est là que se retrouvent la plupart des gens et que les marchands ont installé leurs comptoirs. Les marins de Cardican savent qu'ils sont les meilleurs de Théah. Ils tiennent à cette réputation d'excellence et sont ombrageux et taquins à l'égard des étrangers. Il n'est pas dit qu'une bagarre de taverne ou un agréable moment passé avec une jenny bavarde ne soient pas les meilleurs moyens pour obtenir des informations.

Toujours est-t-il que les joueurs peuvent glâner les renseignements suivants (*Esprit + Contact ND 20 et augmentations éventuelles.*) :

- Rupert Mc Gill est arrivé en ville voilà deux jours. Il n'a pas pris le bateau mais a retrouvé un vodacci sur le port.
- Il semble que Rupert a été rejoint par les gardes d'un noble de la ville : le Baron Cooper.
- Rupert était accompagné d'un petit personnage qui n'avait pas l'air humain. Pour en savoir plus, il vaut mieux se renseigner auprès de la vieille Ada dans les Embrumes ou encore essayer de rencontrer le seigneur Ellydion, le Sidhe protecteur de la ville.
- 3 jeunes filles ont disparu depuis 1 semaine. Toutes étaient des membres de la basse classe : une jenny (Sonia) ; une boulangère (Lizzie) et une lingère (Carol.) Les marins conseillent aux joueurs de se rendre dans les embrumes s'ils veulent en savoir plus sur ces disparitions. On remarque juste qu'elles coïncident avec l'arrivée en ville du vodacci. Mais bon, les banshees sont nombreuses dans le coin.
- Les vendelars et les vodacci sont très nerveux actuellement.

*NB : Bien sur, les pérégrinations de nos héros ne vont pas passer inaperçus et rapidement, ils vont se retrouver au centre des préoccupations de nombreuses personnes. En particulier la ligue marchande de Vendel, les hommes de Pietro, Les hommes du Baron Cooper et également les filles de Sophie.*

### **L'aventure en plus !!!! Un village en difficulté.**

Une jeune femme semble fuir quelque chose. Elle est de taille moyenne, habillée comme une souillon mais cette désagréable apparence ne peut cacher sa beauté. Si des joueurs s'intéressent à elle, ils apprendront qu'elle se nomme Ella et qu'elle est originaire d'un village du nord de Cardican. Elle explique que ce village est sous le coup d'une malédiction et qu'elle est venue chercher de l'aide. Hélas, le seigneur Crawford n'est pas en état de l'écouter. Il semble que des Sidhes soient derrière tout ça. Nos héros voudront peut être en savoir plus. Le village se nomme Glennfiddish, il est situé à deux jours de cheval au nord de Cardican. C'est un village de bergers et de fermiers. C'est en effet des Sidhes qui interviennent dans cette affaire. Des ombres pour être plus précis. Cette anecdote n'a rien à voir avec l'aventure mais permet de montrer l'influence des Sidhes sur la terre d'Avalon.

*La*

## *Colline des Nobles :*

Situé sur les hauteurs de Cardican, le quartier des nobles n'est pas aussi impressionnant qu'à Charousse. Les gens du peuple peuvent s'y rendre sans crainte. Ce quartier remonte à la présence montagnoise dans l'île. Les nobles de Montaigne voulaient un endroit où ils pourraient être loin de cette désagréable plèbe avalonienne. Ils ont donc construit plusieurs manoirs sur les hauteurs de la ville. Suite à l'indépendance, ces demeures furent occupées par les nobles et bourgeois avaloniens. On n'y trouve pas une grande opulence mais les maisons sont bien tenues. La magie est également très présente et semble imprégner les pierres de chaque demeure. Les maisons elles-même sont en harmonie avec le propriétaire : une jeune femme un peu libertine habitera une demeure aux couleurs chatoyantes et aux parfums envoûtants tandis qu'un général à la retraite logera dans une bâtisse sévère et austère.

L'histoire entre Paul et Rupert ne date pas d'hier, les membres de la noblesse pourront sûrement éclairer les enquêteurs. Margaret peut fournir certains noms. Sur place, c'est surtout les questions pertinentes des joueurs et leur dose de rôle-play qui détermine les réponses de leurs interlocuteurs.

**Gary Underwood :** Il s'agit d'un vieil homme, ami d'enfance de Paul et Rupert. Il n'a pas de sang Sidhe mais c'est beau vieillard de 75 ans encore vif et alerte. Ses cheveux très longs ont pris la couleur de la neige et ses yeux verts pétillent d'intelligence et de malice. Il habite dans le manoir voisin de celui de Paul, une bâtisse à l'aspect imposant et aux jardins soigneusement entretenus. Il est un peu sourd mais peut s'avérer une précieuse source d'information pour les joueurs. Il faudra bien sûr faire preuve de trésor de diplomatie et de patience pour qu'il parle. Les informations qu'il peut livrer sont les suivantes :

- Paul est membre de la chambre des Lords d'Avalon. Il a une influence non négligeable sur les accords commerciaux conclus par les îles Glamour.
- Paul est en excellents termes avec la Ligue de Vendel. Il comptait favoriser cette dernière lors de la prochaine attribution de marché. Les princes Vodacci et en particulier Villanova n'ont pas été spécialement heureux de la nouvelle.
- En parlant des vendelars, Paul les avait autorisés à installer un comptoir dans sa ville ainsi qu'une antenne de la guilde des spadassins.
- Rupert et Paul avaient étudié le Glamour ensemble. Enfants, ils étaient inséparables mais leur amitié s'est peu à peu détériorée suite à l'affaire de la Dame (interrogé sur cette fameuse affaire, Gary leurs conseillera d'aller voir la vieille Ada.)

**Elisabeth Fairclough :** Cette jeune et belle avalonienne est une des meilleures amies de Margaret. A la différence de cette dernière, elle est restée à Cardican pendant toute sa vie et est beaucoup plus impliquée dans les affaires de la cour. Les joueurs l'ont peut être rencontré durant la soirée fatidique. C'est la meilleure cancanière du coin. C'est aussi une magnifique jeune fille dont l'hédonisme ne gâche rien. Elle profite pleinement de la vie et draguera ouvertement le PJ le plus séduisant. C'est une experte en la matière qui pourra donner les informations suivantes aux héros :

- La cour était nerveuse ces derniers temps. Le prince Villanova avait fait part de son mécontentement. On soupçonne le prince diabolique de vouloir tenter quelque chose.
- Rupert portait un pendentif de la province de Gaavane.

Elisabeth est une hédoniste. Elle n'a rien à faire des états d'âme de ses différents amants. Un de ces derniers (Richard Campbell) s'accroche. Il ne cesse de traîner devant le manoir de la jeune femme. Ayant remarqué le manège des joueurs et d'Elisabeth, il ne peut s'empêcher de considérer le plus beau comme son rival ; d'autant plus si Elisabeth a dragué le héros. Il fomente donc sa vengeance en engageant quelques drôles et en essayant de rosser son rival. Les joueurs se sentent suivis pendant le reste de l'enquête jusqu'à ce que l'amant d'Elisabeth soit seul. A ce moment, Richard et ses hommes attaquent. Le combat est plutôt bon enfant mais induira peut être une fausse piste. Richard est un spadassin compétent (ses hommes sont des brutes (2 groupes de niveau 3 avec gourdin et coutelas)

---

**Le vénérable Omladh Douglas O'Callaghan :** Ce druide habite le manoir le plus miteux du quartier noble. C'est logique car il vit dans une cabane au fond du jardin dudit manoir. Il a hérité cette demeure de son père mais ne l'aime pas. Ils ne sont pas nombreux en Avalon à en savoir autant que Douglas. Il ne faudra cependant pas ménager vos joueurs. Le Barde est excentrique et mystérieux. Il répond aux questions par d'autres questions, fixe longuement chaque héros avec un petit sourire, change brusquement de sujet, etc. Par contre, il fournit de précieuses informations sur le seigneur Ellydion et les moyens de le rencontrer (voir la description du seigneur Sidhe) mais aussi sur le Geiss majeur qui protégeait Paul.

Note : Pour une description plus complète de Douglas, cf. [Derrière le Voile](#).

**Les autres nobles :** Libre à vous d'improviser les fausses pistes chez d'autres nobles (Voir l'aide de jeu sur Cardican). Tous disent des choses similaires à Elisabeth. Le seul à sortir de l'ordinaire est Cooper.

**Le Baron Allister Cooper :** En se renseignant (Cancanier ND15), les joueurs apprennent qu'il s'agit du plus virulent adversaire politique de Paul. Ils peuvent aussi (1 augmentation) apprendre qu'en cas de défaillance de Paul, c'est lui qui assure la régence sur la ville. Enfin (2 augmentations), c'est un fervent adversaire des vendelars et un ami des vodacci.

La demeure Cooper est une vieille bâtisse. Comme la famille qui l'occupe, elle semble avoir perdu de sa superbe. Cooper reçoit les héros dans son cabinet de travail. Il est très désagréable et les joueurs doivent se sentir floués. Pas la peine de faire de jets, il ment. Cette discussion doit être éprouvante pour leurs nerfs. Ce nobliau leur ment en disant qu'il n'est au courant de rien et ils ne peuvent rien faire.

En sortant du manoir, ils remarquent (Observation ND 20) qu'un jardinier les observe. En s'approchant et en l'interrogeant, les joueurs apprennent qu'il s'agit d'un paysan du coin embauché de force par les hommes du baron. Il hait cet homme mais ne peut rien faire car cette pourriture tient ses enfants en otage. Il indique que des étrangers ont logé chez le baron (si c'est dans les quatre jours, ils y sont encore.) Il peut aussi indiquer où se trouve l'entrepôt de Cooper où il pense que ses enfants sont détenus. L'entrepôt est dans le quartier des embrumes. Il leur dit enfin de se méfier du chef des étrangers, cet homme est fou.

## *Les Embrumes :*

C'est le quartier le plus mal famé de la ville, pour en décrire l'ambiance, il faut penser à ces quartiers pauvres de n'importe quelle ville du XVII<sup>ème</sup> siècle. Les gens ont peu de moyens pour subvenir à leurs besoins. Pourtant, ils sont heureux car ils se sentent en sécurité à Cardican. On y trouve en majorités des manouvriers, des prostituées, des

tavernes et de petites échoppes.

C'est dans ce quartier que se tient le grand marché de Cardican, une sorte de rassemblement où tous les paysans du coin viennent vendre leur récolte. L'Avalon a cet effet magique sur les gens : Bien qu'ils soient pauvres et démunis, ces derniers n'en souffrent pas autant qu'à Charousse ou à Freiburg. Le Bourgmestre assure des distributions de nourriture et la milice patrouille fréquemment. Ainsi, ce quartier n'est pas le coupe-gorge que l'on pourrait penser. Je le décris de manière plus complète dans l'aide de jeu sur Cardican. Contentez-vous de le faire vivre avec ses guildes de voleurs, ses repères de sociétés secrètes ; ses bagarres d'auberges...

**La Demeure de la Vieille Ada :** Il s'agit d'une petite échoppe située non loin de la place du marché. A première vue, elle ne paye pas de mine avec ses volets cassés et sa façade sale mais, une fois entrés, les joueurs tombent sur une véritable caverne d'Ali Baba pour Herboriste. Les senteurs de plusieurs centaines de plantes s'y mêlent. On trouve de tout chez Ada depuis le thé ou les graines typiquement avaloniennes jusqu'aux échantillons d'Afyam Croissantin ou de fleurs des neiges des montagnes d'Ussura. Comment la vieille se procure tout ça ? Cela reste un mystère et Ada demeure très évasive sur le sujet. Elle est derrière son comptoir et accueille les joueurs de manière enjouée. Elle va mettre leur patience à l'épreuve en jouant son personnage habituel de vieille folle. Cependant, elle ne leur apporte que peu d'informations à part la localisation du Château de Rupert dans la province de Gaavane qu'elle est la seule à connaître.

**Les différentes Tavernes et maisons de passe :** Les joueurs peuvent avoir envie de sonder les couches inférieures de la ville. Une petite tournée des lieux les plus mal famés du coin est nécessaire (Connaissance des Bas-fonds.) Peu de renseignements essentiels à l'enquête mais une information qui fait froid dans le dos : Les jeunes filles (entre 15 et dix huit ans) disparaissent depuis 1 mois et cela coïncide avec l'arrivée des étrangers à l'accent du Sud. Ces derniers traînent souvent près de l'entrepôt.

**L'entrepôt du baron Cooper :** Il s'agit d'une grande bâtisse aux fenêtres calfeutrées. Quel que soit le moment où les joueurs le visitent, il est gardé par quatre hommes de main au minimum (Adaptez selon la force et la taille de votre groupe.) Seul des trésors de Discrétion ou de Baratin peuvent éviter un combat armé. Il va de soi que la présence de la milice sera un gros plus. Margaret peut aider les joueurs mais alors, Pietro ne sera plus là. Dans le cas contraire, le vodacci est présent à l'intérieur en compagnie d'une jeune femme attachée et peu consentante. Le Vodacci se bat féroceement mais fuit s'il a le dessous. Dans l'entrepôt, plusieurs objets :

- Des caisses aux armes de la famille Villanova.
- Un petit coffret qui semble avoir été ensanglanté (un mage avec Thomas s'en rendra compte de suite sinon, l'occultisme s'avère une bonne solution.)
- Les corps de quatre jeunes filles sont enterrés dans la cave : c'est la preuve des exactions de Pietro.
- Un véritable arsenal de rapières, arbalètes, poires à poudre, plombs. Des objets qui ne font pas partie du mode de combat d'un avalonien. Il y a là de quoi équipé une petite armée.

**Notes importantes :** Les joueurs pourraient avoir envie d'enquêter sur les disparition, Dans le cadre d'un campagne, ces investigations auront toutes leur place. Le coupable est Pietro Allegri, l'assassin vodacci à la solde de Villanova. De nombreuses personnes sont intéressées par ces meurtres et en particulier la milice de Cardican et les Filles de Sophie. Pour plus d'informations sur ces deux groupes, reportez-vous au supplément sur Cardican mais gardez en tête que Pietro doit s'échapper. Dans ma campagne, il réapparaîtra dans une

autre ville théane et les joueurs auront toute latitude pour lui régler son compte. Mais dans ce scénario, il ne représente pas leur priorité. Faites-les enrager, Pietro va les narguer avant de s'échapper. Il faut que la prochaine fois qu'ils auront affaire à lui, ils s'en souviennent.

### **L'aventure en plus !!! Le souteneur.**

Dans les Embrumes, la prostitution est une institution. Loin des bordels glauques de Charousse ou des nids à syphilis de Freiburg, le plus vieux métier du monde bénéficie lui aussi des effets du Glamour. Les femmes présentes exercent cette activité pour gagner leur vie mais aussi parce qu'elles comprennent ce que ressentent les marins à leur retour de six mois de pêche intensive et dangereuse sur les six mers.

Un joueur pourrait vouloir visiter ces lieux pittoresques. La maison la plus connue est celle de Teresa Winter, une honnête et honorable mère maquerele. Cette dernière va essayer de se rapprocher de son visiteur. C'est une jeune femme assez quelconque mais magnétique qui donnera les informations habituelles quant aux disparitions de jeunes femmes dans la ville. Elle demandera aussi de l'aide au PJ.

Depuis quelques temps, la prostitution est débauchée à Cardican. Un homme engage les filles et les force à travailler pour lui. Si elles ne lui obéissent pas, il les bat quasiment à mort. Teresa ne peut l'accepter. Une prostituée a son honneur, le corps de ces femmes n'est pas qu'un bout de viande servant à éteindre les plus bas désirs des hommes. Elle est affiliée à la Guilde des jennys mais celle-ci semble avoir d'autres préoccupations actuellement.

Si les joueurs acceptent, ils remonteront facilement la piste du proxénète indélicat. Il s'agit d'un avalonien du nom de Robert Clugh, petit escroc et racketteur à la solde des Villanova. Ce dernier et les hommes de sa bande (brutes niveau 3) logent dans une des maisons du quartier des embrumes.

En cas de réussite, les PJs gagneront un droit de passe gratuite pour un an dans la maison de Linda ainsi que 5 points de réputation et l'attention discrète des Filles de Sophie (Teresa est une des responsables du couvent local.) (pour les caractéristiques de Teresa, voir l'aide de jeu sur Cardican)

### *Les Maisons Marchandes :*

S'il n'a pas la magnificence du quartier des nobles, ce quartier respire l'argent et la prospérité. Avec l'ouverture de Théah sur l'Ouest, Cardican est devenu un comptoir stratégique. Pour l'ambiance, référez-vous au Liverpool du XIXème siècle en pleine révolution industrielle. C'est un ensemble de petites maisons et de comptoirs. Les rues sont bien entretenues et éclairées. Une sorte de petit Kirk.

**Le Siège de la Ligue Marchande de Vendel :** Cette grande demeure est le centre névralgique des activités de la Ligue en Avalon. Carléon étant trop imprégné par le Glamour et Luton en perte de vitesse, Cardican est une ville tout à fait appropriée pour l'installation d'un comptoir. Toutes les guildes sont représentées et le chef est Joris Kuyt (cf. aide de jeu sur Cardican.) Ce dernier accueille les joueurs avec déférence et bon goût. Cependant, il reste très vague sur le rôle des vendelars dans cette affaire.

**La Guilde des Spadassins :** Tenue par Elladio Ramirez, cet édifice abrite des représentants des écoles Donovan, Robertson, Andrews et Larsen. C'est une petite maison attenante à un terrain d'entraînement. Aucune information ici.

## L'aventure en plus !!! Duel au clair de Lune.

Les membres de la Guilde des spadassins s'ennuient. Il est rare d'avoir l'occasion d'un bon duel dans une ville où la majorité de la population se consacre à la mer. La rencontre avec un spadassin compétent est une bonne occasion.

Si un de vos joueurs est un bretteur confirmé, il est bousculé par un homme arrogant qui va tout faire pour provoquer un duel. L'homme est compétent (compagnon Robertson) et c'est une bonne occasion pour rappeler à vos joueurs les us et coutumes de la guilde.

**maison des explorateurs** : ce grand bâtiment a été investi récemment par les membres de la société de Bernvadore. Les explorateurs ont des bibliothèques fournies et il est possible de trouver quelques renseignements sur les Léprechauns. Cependant, c'est au prix de longues négociations.

**Le Grand parc de Cardican** : Situé à la jonction du quartier des marchands et du quartier des nobles, cet espace vert est le lieu le plus ancien de la ville. C'est ici que le seigneur Ellydion serait apparu lors de la fondation de Cardican et c'est un lieu chargé d'histoire. Les habitants de la ville aiment s'y rendre pour se reposer ou assister aux joutes se déroulant sur le grand lac.

Ce parc est un modèle d'anarchisme. Aucune organisation ne préside à la disposition de sa végétation. Les bouleaux côtoient sans vergogne les conifères. Les fleurs poussent librement. Un grand cercle de pierre borde le lac et une colline de végétation touffue marque son centre. Pourtant, une certaine harmonie règne en ces lieux. Tout bourgmestre ayant tenté de l'organiser s'est heurté aux conditions climatiques ou à une repousse spontanée des arbres. C'est ici que les joueurs doivent se rendre pour invoquer Ellydion. La fontaine est située dans un recoin du parc, au cœur d'un bosquet de hêtres.

*Résumé* : Les joueurs connaissent maintenant tous les éléments de cette histoire. Il va leur falloir se rendre dans la province de Gaavane pour confondre Rupert. Cet acte est fait pour faire découvrir Cardican. N'hésitez pas à le faire durer. L'acte suivant est beaucoup plus linéaire et centré sur l'action.

*Le rideau tombe sur nos héros chevauchant vers Gaavane...*

## **Acte III : Où nos héros vont se promener en forêt.**

Ayant localisé Rupert, les joueurs s'enfoncent dans la province de Gaavane et au cœur de l'endroit le plus mythique de cette contrée : l'inquiétante forêt de Grunweald. Durant cet acte, nos héros vont devoir mettre en pièce toute l'organisation de McGill afin de l'affaiblir suffisamment pour le combattre. Deux choses sont nécessaires : la peinture représentant le vilain et le Leprechaun Finn. La première permettra de neutraliser l'immortalité de Rupert tandis que le second pourra révéler de nombreux secrets sur le vilain. Les scènes qui suivent dépeignent ces deux quêtes. Leur ordre n'a aucune importance pour l'intrigue.

**Description générale** : Le manoir Chesterton-Falkirk ; La cachette du Leprechaun ; Le château Vigilare et le château de Rupert se trouvent dans la forêt de Grunweald, l'énorme étendue boisée qui occupe les neuf dixièmes de la province de Gaavane. Cette forêt n'est pas de la même essence que la redoutable forêt noire Eisenore mais n'en demeure pas moins très inquiétante et redoutable pour ceux qui y pénètrent sans être préparés. La forêt est peuplée de créatures

féeriques et c'est un des lieux d'Avalon où la frontière entre le monde des Sidhes et le monde des humains est la plus ténue. N'hésitez pas à improviser des rencontres déroutantes. Grunweald est revendiquée par les Sidhes et rares sont les humains à y demeurer longtemps. Voilà une liste non exhaustive de rencontres que vos joueurs pourraient faire en ces lieux :

- **Une chasse impromptue** : Les Sidhes ont emprunté nombre de traits aux humains. Mais, contrairement à ces derniers, les fées n'ont aucunes émotions et ne savent pas s'arrêter. Au détour d'un chemin, les héros tombe sur un des seigneurs flamboyants. Contrairement à Ellydion, celui-ci n'est pas bienveillant à l'égard des humains. C'est un chasseur qui a décidé que les Pjs feraient des proies tout à fait convenables. Les héros se retrouvent embarqués dans une chasse à courre intense. Mais, s'ils parviennent à échapper au Sidhe suffisamment longtemps, ils gagneront son estime et peut être une récompense (arc et flèches sidhes).
- **La dryade** : A mi-chemin entre les ombres et les flamboyants, les dryades sont d'étranges sidhes. Protectrices des arbres et des forêts, ces magnifiques jeunes femmes détournent les voyageurs de leur route. Au hasard de leur exploration, les joueurs rencontrent l'une d'elles. Celle-ci apparaît sous les traits d'une somptueuse créature féminine et va tout faire pour séduire un des héros (de préférence, le plus fort). Il va falloir faire preuve de trésors de diplomatie pour faire comprendre à la Dryade qu'il ne peut rester éternellement avec elle. Mais un moment passé avec une telle créature laisse des traces et le personnage ne sera plus jamais pareil.
- **Le Cercle de pierre** : Les sidhes ne sont pas les seuls habitants de Grunweald. Gaavane est la province de Derwyddon et les druides ont donc leur quartier général en ces lieux. Au détour d'un chemin, les héros vont tomber sur un de ces cercles de pierres typique de la Foi Antique. Qui sait ce qu'ils trouveront en ces lieux.

## *Scène 1 : Pénitence éternelle.*

**Où** : Le village de Dunbar et le manoir des Chesterton-Falkirk

**Qui** : Le Baron Fenimore Chesterton-Falkirk ; La Baronne Jessica Chesteron-Falkirk ; Sir Allister MacFarlane ; James et Deirdre ; Michael Greene et Angus Connor ; Seamus O'Connell.

**Comment** : Dunbar est une communauté de forestiers sise au coeur de Grunweald. Cette petite agglomération vit en Autarcie depuis de longues années. Ils semblent même ignorer la situation politique de leur pays. En fait, Dunbar est un village maudit. Voilà 5 ans, plusieurs crimes abominables ont été commis. Pour punir les habitants, la Dame du lac les a enfermés dans une stase temporelle jusqu'à ce que quelqu'un viennent élucider le mystère.

Quand les joueurs pénètrent dans le village, ils vont d'abord être frappés par la tristesse ambiante. Les habitants vaquent à leurs occupations sans aucune passion. Plusieurs détails doivent sauter aux yeux de nos héros. D'une part, il n'y a aucun enfant dans ce hameau. D'autre part, en arrivant à Dunbar, les joueurs remarquent l'absence d'arbres coupés et de traces caractéristiques des bûcheron. En se promenant dans Dunbar, ils vont découvrir les secrets de cette communauté.

- **Description du village** : Dunbar compte environ deux cent personnes. A l'intérieur du mur d'enceinte, une cinquantaine de petites demeures forestières. On compte une grange qui sert d'entrepôt pour les habitants, deux échoppes (« Chez Greene » et « Chez Connor ») et un énorme édifice ressemblant à une auberge. Dominant le village, un magnifique manoir en pierres noires: la demeure Chesterton-Falkirk.
- **Mise en place** : Les joueurs entrent dans Dunbar et, après avoir demandé leur chemin aux habitants, se

dirigent vers le manoir. Dérober le tableau est extrêmement facile puisque la peinture est exposée dans le hall d'entrée. Avec un peu de chance, les héros ne feront aucune mauvaise rencontre et repartiront tranquillement vers la sortie. C'est là que tout se gâte. Alors qu'ils passent les portes en bois, ils se retrouvent, pénétrant dans le village, le tableau n'est plus en leur possession et les habitants ont repris les activités qu'ils avaient lors de la première incursion des joueurs. Seule différence notable : les enfants sont là. Ne dites rien aux joueurs, laissez les mariner et s'interroger sur la situation.

- **Explications :** En fait, les joueurs sont piégés dans la stase temporelle . Ils ne pourront en sortir que s'ils résolvent tous les problèmes de Dunbar. Bien entendu, ne leur dites rien à ce sujet, ils doivent s'en rendre compte par eux même (Inspirez-vous du film Un jour sans fin avec Bill Murray et Andy Macdowell). Les affaires doivent être réglées simultanément et les joueurs ont une journée pour le faire. S'ils décident d'aller se prendre une chambre à l'auberge, ils se réveillent le lendemain et tout recommence. Tant que les quatre affaires ne sont pas réglées, ils ne peuvent pas sortir du village. Aucune indication ne leur sera donnée, ils devront le découvrir par eux même.
- **Les affaires :** Il y a quatre affaires. Elles concernent les habitants du village et les joueurs doivent interroger ces derniers pour avoir le fin mot de l'histoire. C'est un travail de longue haleine car chaque affaire doit être réglée le plus pacifiquement possible.
  - **Adultère sanglant :** A l'auberge de Dunbar vit un jeune homme. Sir Allister MacFarlane est un chevalier highlander de passage à Dunbar. Il est aussi et surtout l'amant de la Baronne Jessica Chesterton-Falkirk. Cet impétueux personnage a été littéralement envoûté par la jeune femme et tous les deux ont fomenté le meurtre du Baron. L'assassinat a lieu le soir. Les deux amants vont tuer le Baron et dissimuler son corps dans les douves. Pour cela, ils vont l'empoisonner (sa femme) avant de l'égorger (l'amant) et le découper en morceaux pour que personne ne puisse le retrouver.
  - **La puce à l'oreille :** En se rendant au manoir, les héros découvrent la main tranchée du baron. Celle-ci porte la chevalière familiale mais les joueurs n'auront aucune idée de sa provenance la première fois qu'ils la voient. D'autre part, ils vont assister à plusieurs conciliabules entre Jessica et Allister. Au cours de l'un d'entre eux, un joueur empathique pourra remarquer la nervosité du jeune homme. Enfin, en interrogeant les habitants, ils comprendront aussi que la Baronne est une jeune femme très portée sur « la chose » et que le Baron est un vieil homme sans aucune classe. *« Pas étonnant qu'elle le trompe si vous voulez mon avis messire. Mais quand il va l'apprendre... »*
  - **Régler l'affaire :** Peu de solutions pacifiques. Pourtant, ce sont celles-ci qu'encourage la Dame du lac. Il va falloir prévenir le Baron du danger qu'il court tout en évitant le meurtre de Jessica et son amant. Un sorte de remake des jeux de l'amour et du hasard en quelque sorte. Laissez les joueurs choisir leur stratégie en gardant en mémoire que le Baron est un mari jaloux et violent mais pas stupide, que sa femme est une manipulatrice née et que le chevalier est un paladin dans la plus pure tradition.
  - **Le Chevalier aux fleurs :** James est apprenti jardinier. Ce jeune homme timide et réservé

n'aspire qu'à devenir Chevalier. Il ne recule devant aucun défi. Hélas pour lui, son audace va lui jouer des tours. James est amoureux de Deirdre Connor, la fille de l'intendant. Celle-ci, magnifique ingénue est aussi une péronnelle redoutable. Elle a promis de se donner à James à une condition : qu'il aille cueillir pour elle une fleur qui ne pousse qu'au milieu des marais avoisinants le village. Cette fleur est gardée par de redoutables créatures, James n'a aucune chance et va se faire tuer. La Dame du lac n'accepte pas l'orgueil mal placé ni la trahison. James et Deirdre doivent finir ensemble. Les joueurs doivent aider le jeune homme dans sa quête.

- **La puce à l'oreille :** Quand ils arrivent pour la seconde fois au village, James est au milieu de la place et ne peut s'empêcher de provoquer les héros. Si ceux-ci réagissent brusquement, c'en est fini de cette affaire et ils sont bons pour une nouvelle journée. Mais s'ils parviennent à sympathiser avec le jeune homme, celui-ci leur raconte toute l'histoire. C'est à eux d'agir.
  
- **Régler l'affaire :** Les Pjs peuvent décider d'entraîner James mais cela prendra trop de temps. D'autant qu'à chaque nouvelle journée, le jeune homme a oublié la moitié de leur enseignement. Deuxième idée, aller quérir la fleur en sa compagnie. Ce n'est pas une mission facile car les monstres sont nombreux. Mais ils ne sont guère dangereux (kobolds ailés). La troisième issue est plus pacifique mais pas la plus aisée. Il s'agit de convaincre Deirdre. Le joueur va devoir se transformer en entremetteur pour permettre à James de séduire sa belle. Il faudra épier les faits et gestes de celle-ci en la suivant sans se faire remarquer afin de permettre au jeune homme d'anticiper ses désirs.
  
- **Greene et Connor :** Michael Greene et Angus Connor sont les deux commerçants de Dunbar. Greene s'occupe des biens matériels tandis que Connor, agent du trésor, a la main sur les denrées alimentaires. Hélas, depuis quelques temps, les deux hommes sont engagés dans une guerre commerciale qui pourrait paraître ridicule dans une petite localité comme Dunbar mais qui a des conséquences graves. En effet, les deux hommes multiplient les coups bas et ont engagés des mercenaires pour les protéger. Ces derniers sont des soudards de la pire espèce et se mènent une guerre sans merci dans le village. Bien sûr, les effusions de sang sont rares car le Baron ne les tolère pas mais les deux marchands ne se rendent pas compte qu'ils affament la population, c'est ce que la Dame leur reproche.
  - **La Puce à l'oreille :** Lors de leur première arrivée au village, les joueurs vont être confrontés aux soudards d'un des deux marchands. Par la suite, les héros pourront constater le climat délétère qu règne en ville. Cette affaire est la plus évidente.
  
  - **Régler l'affaire :** C'est simple, il faut forcer les deux hommes à s'entendre et à redevenir amis. Evidemment, c'est impossible en une seule journée mais les joueurs ont un avantage, ils peuvent anticiper. Les habitants de Dunbar revivent toujours le même jour et agissent donc toujours de la même manière. C'est aux héros de se débrouiller pour espionner les deux hommes et deviner l'origine de leur conflit.

Celle-ci est assez simple, une histoire d'accords non respectés par Greene que Connor lui fait payer. En fouillant un peu, les héros se rendront compte que c'est en fait le chef des mercenaires de Connor qui a fait capoter l'affaire. Si on révèle tout, les deux marchands se réconcilient.

- **La colline aux enfants :** Surplombant Dunbar, on peut voir une grande colline recouverte de végétation. Le bosquet qui s'y trouve fait la fierté des habitants. Composé d'essences uniques et rares, c'est là que s'est noué le principal drame qui touche le village. 6 mois avant les événements, un homme est arrivé à Dunbar. Seamus O'Connell est un barde mais aussi un redoutable tueur en série rendu immortel par le pouvoir du Glamour. Ce psychopathe est un redoutable manipulateur et un détraqué de la pire espèce. Pendant 6 mois, il a suscité l'amitié et l'admiration des villageois afin de mieux les tromper.

C'est lui qui par sa seule présence provoque les troubles de Dunbar mais c'est aussi lui qui a commis le crime pour lequel la Dame du lac a puni les habitants. En effet, Le soir du jour récurrent, Seamus a rassemblé tous les enfants afin de les sacrifier à son Dieu obscur. Obnubilée par leurs petits conflits et leur égoïsme, la population a laissé faire. Epouvantée par cette attitude, la Dame du lac les a puni. Tant que Seamus ne sera pas mis hors d'état de nuire, lui et les villageois seront enfermés dans cette stase. C'est bien sûr aux joueurs de régler son compte à ce sinistre personnage.

- **La Puce à l'oreille :** La première chose que remarquent les joueurs, c'est le contraste entre le jour de leur arrivée dans un village quasi désert et le lendemain où les enfants sont partout. Ils s'interrogeront certainement sur cette incongruité. En questionnant les habitants, ils remarquent le mutisme ambiant et l'apathie avec laquelle le sujet est traité. S'ils vont plus loin dans leurs investigations, ils apprennent l'existence de Seamus et son attitude étrange à l'égard des enfants.

Un barde ou un héros au fait des affaires criminelles des dernières années aura entendu parler du criminel et comprendra le problème. Dans le cas contraire, une discussion à l'auberge ou avec un gamin met les joueurs sur la piste de l'assassin.

- **Régler l'affaire :** Seamus est un adversaire redoutable. Depuis six mois, il a eu le temps de mettre sa machination en place. Pour cette affaire, seule la manière forte convient. Seamus s'est installé dans le bosquet avec l'accord du Baron. Il loge dans une petite grotte au cœur des bois et a fait de cet endroit un vrai chausse-trappe. Pour l'en déloger, les joueurs doivent pénétrer dans le bois puis dans la grotte ce qui n'est pas chose facile vu le nombre de pièges que Seamus a concoctés. Là, ils découvriront un étrange passage menant vers une dimension parallèle (la contrée des sidhes d'ombre). C'est là que Seamus emmène les enfants à sacrifier.

C'est un paysage de désolation et de mort, une sorte de gigantesque mine dans laquelle des enfants de tout âge, de toute nationalité et de toute époque triment

comme des bêtes pour satisfaire les envies de leur horrible maître. Seamus lui même vit dans une sorte de cabane. Les joueurs vont devoir traverser ce paysage de cauchemar, mettre hors d'état de nuire les sentinelles démoniaques et tuer le fou. Pour cette mission, ils se sentiront investis du pouvoir de la Dame du Lac (+1g1 sur leurs jets d'attaque et de dommage et sont immunisés aux illusions).

Une fois les 4 affaires réglées, les joueurs peuvent ressortir librement du village avec la peinture. Devant l'insistance de la Dame du Lac, le Baron n'a put que s'incliner. Bien sûr, il fera en sorte de prévenir Ruppert mais il sera trop tard, les joueurs ont la peinture. Il faut maintenant rencontrer le Leprechaun.

**Note importante :** J'ai qualifié cette partie du scénario de « scène » mais il s'agit en fait d'une aventure à part entière. Pour rajouter du réalisme, personnalisez les habitants de Dunbar, ajoutez des intrigues, fomentez des romances entre les joueurs et certains habitants du village. Et si Seamus travaillait pour une puissance plus importante dont les joueurs viennent de contrecarrer les plans ? Et si la Dame du lac en faisait ses représentants? Et si James était un des futurs chevaliers d'Elayne, peut être même son champion, le jeune homme possède un tel potentiel ? Les possibilités sont infinies. Pour cette campagne, je me borne à ce que les joueurs récupèrent la peinture.

## *Scène 2 : Rencontre avec la chance.*

**Où :** La cachette du Leprechaun.

**Qui :** Finn le Leprechaun.

**Comment :** Les joueurs connaissent le nom du Leprechaun depuis Cardican. Visiblement, le lutin a participé à la machination de Rupert et ils doivent obtenir une explication de sa part. Trouver Finn n'est pas chose aisée car il se cache au fond de la forêt. Mais après une quête longue et laborieuse (ponctuée de quelques rencontres plus ou moins agréables), les joueurs parviennent enfin à son domaine. Le lutin loge dans une petite cabane à flanc d'arbre. Autour de celle-ci, un magnifique jardin et des plantations de houblon et autres plantes alcoolisantes.

Finn est chez lui, il se méfie des humains depuis la trahison de Rupert et se montre agressif à l'encontre des joueurs. C'est le moment de leur faire les pires misères. Finn est le maître de la chance et ceux qui encourent son courroux souffrent donc d'une insigne malchance. N'hésitez donc pas à leur faire tomber des branches sur la figure, à les faire chuter de cheval ou encore à les faire se couper avec leurs propres armes. Le seul moyen de calmer le lutin est lui parler de Rupert ou invoquer le nom d'Ellydion. Ceci le calme tout de suite et il accepte de discuter avec les héros.

La demeure de Finn n'est pas prévue pour les humains mais c'est dans cet espace clos sentant la tourbe et la bière que les héros vont apprendre comment Rupert a manipulé le Leprechaun, comment il lui a dérobé son anneau et de quelle manière il le fait chanter. Finn explique que tant que le vilain détient son anneau, il ne pourra rien faire contre lui. Voler l'anneau d'un Leprechaun, c'est lui voler sa chance et tant que McGill possède cette anneau, la bénédiction de Finn ne le quitte pas. Par contre, il existe peut être une solution, un autre anneau que Finn a donné à sa vieille ami Linda Lawson, doyenne de l'école Vigilare.

Si les joueurs ne connaissent pas cette école, c'est tout à fait normal puisqu'il s'agit de l'école des Fils de Lugh, les gardes du corps des filles de Sophie. On n'enseigne ce style qu'en un seul lieu, un château perdu au fond de la forêt de Gaavane, à mi chemin entre Brynn Bresail et l'Avalon. C'est là que les héros doivent se rendre. Car, Finn rougit en disant ça, le Leprechaun avait deux anneaux. Il a fait cadeau du premier au maître d'arme et à garder le second pour lui. Hélas, cette anneau était une preuve d'amour et depuis, Linda et lui se sont violemment disputés. Au point qu'ils

n'ont maintenant plus aucun contact. Linda a promis que si Finn remettait les pieds dans son château, elle l'exécuterait et qu'il n'avait donc aucun espoir de revoir son anneau. Finn sait où se trouve le château et peut donner un itinéraire aux joueurs

### *Scène 3 : Le Château dédoublé.*

**Où :** Le Château Vigilare.

**Qui :** Linda Lawson; Les élèves de l'Académie Vigilare.

**Comment :** Trouver le château Vigilare est facile en suivant l'itinéraire du Leprechaun. Le château se dresse sur un falaise surplombant une chute d'eau dans la zone la plus obscure de la forêt. Là encore, le voyage est laissé à votre entière discrétion. C'est le moment pour faire apparaître de nouveaux habitants de ces bois mythiques. La région avoisinant le château est la moins connue de toute la forêt et on y trouve des créatures plus étranges et dangereuses les unes que les autres. Mais n'oubliez pas que le temps des joueurs est compté et qu'ils ne peuvent se permettre d'en perdre trop. Si vous voulez malgré tout leur en faire baver, reportez-vous à [Derrière le voile](#) ou à [Sidhes book of Nightmare](#) pour trouver des inspirations.

Pour accéder au château, il faut gravir une pente abrupte et se présenter devant les portes fermées. Là, un portier accueille les nouveaux arrivants en leur demandant les raisons de leur présence. L'homme est un Sidhe, un des meilleurs élèves de Linda et il va se montrer très prudent à l'égard des visiteurs. Il laissera entrer tout le monde après un long interrogatoire mais seuls les bretteurs, les mages glamour et les personnes dotées de sang sidhe pourront voir le maître d'arme. Bien sûr, si un joueur est membre des filles de Sophie et emploie le code secret de l'ordre, il jouira d'un entretien privé avec la Dame.

Linda Lawson reçoit les personnages dans ses appartements situés au sommet de la plus haute tour du Château. En s'y rendant, les joueurs ont pu assister à l'entraînement des Vigilares. Parmi eux, on trouve aussi bien des Sidhes que des humains. L'atmosphère du château est étrange à mi-chemin entre Théah et un autre lieu ce qui est normal car c'est un huis menant à Brynn Bresail. Ici, les deux mondes sont très proches.

Linda est une jeune femme affichant une vingtaine d'années mais dont les yeux gris trahissent des siècles d'expérience. A son doigt, un magnifique anneau orné d'une pierre verte. Duelliste émérite, elle va droit au but en demandant aux joueurs la raison de leur présence. S'ils lui parlent de Finn et de Rupert, elle ne cache pas sa colère mais écoute attentivement l'histoire. A la fin de celle-ci, elle se lève et parle :

*« Bien, je vois que je n'ai pas le choix. Si je ne vous donne pas cet anneau, il semble que ce drôle va continuer dans cette voie. Je veux bien vous en faire don mais à deux conditions. D'une part, il faut que vous me montriez que vous en êtes dignes, d'autre part, j'ai besoin d'un service. »*

C'est clair, Linda va faire passer des épreuves aux héros. La première est la plus simple puisqu'ils doivent régler le problème de Dunbar ce qui va renvoyer les héros sur l'histoire de la peinture. La seconde est plus difficile puisqu'il s'agit de vaincre en duel loyal un spadassin de l'école Vigilare.

Une fois ces formalités réglées, les héros entrent en possession de l'anneau. Mais avant de s'occuper de McGill, Linda leur conseille de reconstruire Lady Hawk, l'instigatrice du conflit entre Paul et Rupert. Pour cela, elle leur ouvre les portes de Brynn Bresail.

### *Scène 4 : Le Bal des merveilleux.*

**Où :** Brynn Bresail.

**Qui :** Lady Hawk ; ses suivants ; l'assassin de la Reine des mers.

**Comment :** Grâce à Linda Lawson, les héros ont une entrevue avec Lady Hawk, la dame aux oiseaux, l'instigatrice du pari. Il est très rare pour un humain de se voir conviés à un festin sidhe. Les joueurs se retrouvent plongés dans un univers féérique et dérangeant.

Féérique parce que chez le peuple merveilleux, tout est plus fort. Les plats sont délicieux, la musique divine, les danseuses et danseurs magnifiques et il règne une ambiance à nulle autre pareille.

Mais dérangeant parce que les sidhes ne sont justement pas humains et ne font qu'imiter leurs lointains cousins. Un bal à la cour de Charousse n'est rien en comparaison d'une soirée sidhes car ceux-ci sont dépourvus de ce qui fait l'essence même de l'humanité : les sentiments. Il y a aussi des intrigues à la cour de Lady Hawk mais celle-ci sont éternelles et plus cruelles. Ce qui passerait pour une aimable confrontation au palais du soleil peut dégénérer en tuerie ici. Surtout si un des belligérants est un humain. Insistez sur l'inhumanité des attitudes et sur les sentiments d'oppression qui va finir par habiter les héros. Ils marchent sur des oeufs et le moindre faux pas peut s'avérer mortel. C'est aussi le moment pour vous de vous amuser en faisant apparaître des personnages mythiques du folklore fantastique. Les flamboyants et les ombres sont ennemis mais on trouve des représentants des deux camps.

C'est dans cette ambiance délétère que les joueurs doivent rencontrer Lady Hawk. Ils vont rapidement déchanter. La Dame Sidhe est une montagne d'arrogance et refuse de leur parler tant qu'ils ne s'en montre pas dignes. Heureusement, le destin (ou la chance mais est-ce vraiment de la chance quand un Leprechaun s'en mêle?) va jouer en leur faveur. Lady Hawk fait parti des conseillers de la Reine du ciel. Au royaume des Sidhes, il y a une guerre sans merci entre la Reine des cieux et la Reine des mers. Maab (la reine des mers) a envoyé un assassin pour se débarrasser de Lady Hawk. Et les joueurs vont pouvoir contrecarrer ses plans.

Au cours de la soirée, un joueur observateur peut remarquer le curieux manège d'un des invités. Celui-ci se montre discret et obséquieux mais les regards qu'il lance à la maîtresse des lieux sont éloquentes (après tout, les sidhes ne sont pas les plus doués pour le mensonge). Bientôt, l'homme profite d'un instant où Lady Hawk est seule pour se jeter sur elle. C'est là que le joueur doit intervenir. C'est un combat perdu d'avance car l'assassin de Maab est beaucoup plus fort. Allez jusqu'au bout du combat et faites en sorte que le PJ se fasse massacrer avant que les gardes de la Dame ne trucident l'assassin. Faites sortir le héros de la pièce et décrivez la scène d'horreur aux autres. Il faut qu'ils se sentent perdus. Après quelques instants d'inquiétude, Lady Hawk se penche sur le corps du défunt.

« Mon héros, il m'a sauvé de la mort. Tout ne peut être fini » La Dame se penche alors vers le défunt, ses mains luisent d'une faible lumière bleutée et elle embrasse alors le héros. Prenez celui-ci à part et racontez lui :

« *Tu te sens partir. Chaque coup de l'assassin a déchiré ton corps et a instillé le poison dans tes veines. Quand tu t'es effondré, tu as commencé à arpenter un long corridor vers une lumière blafarde. Tout au long de ton chemin, des voix. Celles des ennemis que tu as terrassé et alors que des mains commencent à t'attraper, une voix raisonne : « il n'est pas pour vous ».* Tu te sens arraché à cette mêlée et tu repars dans l'autre sens. *Quand tu ouvres les yeux, tu sens les lèvres de la Dame sur les tiennes et tu contemples le visage inquiet de tes compagnons.* »

Lady Hawk a ressuscité le héros en lui insufflant une part de son essence. A présent, elle consent à écouter leur histoire. Une fois terminée, elle est convaincu et raconte tout. Les joueurs vont enfin comprendre les raisons de la brouille entre Rupert et Paul. Elle va aussi leur révéler les moyens de lutter contre Rupert. En effet, si Paul est le héros des légendes, Rupert est son alter ego maléfique. La dame explique que dans le château de Rupert, les héros affronteront leurs pires peurs mais qu'ils devront s'y abandonner pour vaincre le vilain. C'est sur cette phrase énigmatique qu'elle les congédie non sans un dernier sourire pour son sauveur.

**Notes importantes :** La mise en scène de la mort du héros est un instant crucial de cette campagne. Ne lésinez donc pas sur les moyens, jouez sur l'éclairage, la musique, trichez. Il faut que le combat soit une boucherie comme seuls les sidhes savent le faire. Si vous voyez l'horreur sur le visage des camarades de l'infortuné, vous avez gagné. Laissez-les mariner, qu'ils se posent réellement des questions sur le MJ qui massacre ses joueurs dans un jeu héroïque. Effet garanti.

Celui qui a accepté de mourir va en tirer des bénéfices :

- Il gagne automatiquement Enfant du ciel ; Séduisant (plus que la moyenne), vieillissement ralenti et immunité aux maladies. Après tout, il a désormais le sang des sidhes dans ses veines.
- En contrepartie, il gagne Vulnérabilité au fer, Vulnérabilité au sel et Diurne. Après tout, c'est une flamboyante des cieus qui lui a fait don de son essence.

## *Scène 5 : Qu'il en soit ainsi Vilain !*

**Où :** Le Manoir de McGill.

**Qui :** Rupert McGill et ses sbires.

**Comment :** Armés de la peinture et de l'anneau, les héros se dirigent maintenant vers le château de Rupert, c'est là que doit avoir lieu l'affrontement final. Le château se trouve à l'orée de la forêt de Grumweald, sur un promontoire dominant la mer d'Avalon. C'est un édifice de pierres noires surplombé de tours torturées. Il fait froid dans le dos quand on le voit pour la première fois. Le château est au milieu d'un marais infect où pourrissent les anciennes victimes du maître des lieux. Inutile de dire que ça ne va pas être partie de plaisir!

Rupert a été informé et attend les héros. Il a préparé une série de pièges pour les accueillir.

- **Première embuche : les marais :** les marais entourant le château du lord noir sont la première épreuve. En effet, dans sa quête de vengeance, Rupert a multiplié les expériences les plus horribles. Les marais sont peuplés par les résultats de ces expériences. Dans ce labyrinthe, les joueurs vont être confrontés à une série de monstres tous plus horribles les uns que les autres, déformés par le glamour et les expériences de Rupert (voir les profils des monstres des ruines dans la section PNJs).
- **Deuxième embuche : l'entrée.** Le château est gardé par une lourde herse en fer froid. Pour se prémunir des Sidhes, Rupert a fait de sa demeure une forteresse inexpugnable. La herse a été forgée de telle manière qu'il est impossible de la forcer. Le seul moyen pour pénétrer dans le château est d'escalader les murs. Ceux-ci sont en pierre noire et lisse et battus par les vents. La grimpe va être délicate (Escalade ND 25) et en haut une surprise de taille les attend.
- **Troisième embuche : Les sentinelles miroirs.** C'est la plus terrible des épreuves imposées par Rupert. Quand ils pénètrent dans la cour, les joueurs se retrouvent face aux sentinelles de Rupert. Celles-ci portent la livrée des McGill et sont bien décidées à faire rendre gorge aux envahisseurs. Mais elles possèdent un avantage énorme sur les joueurs. Piètres combattantes, Rupert les a enchantées de telle sorte que tout coup qui leur est porté atteint leur assaillant. En fait, chaque fois qu'un joueur en blesse une, c'est lui qui encaisse les dommages. La seule solution est de se faire blesser par la créature. Dans ce cas, une plaie s'ouvre sur le corps de celle-ci. Il faut donc accepter de perdre le combat pour le gagner. Les sentinelles sont autant que les joueurs.

- **Quatrième embuche : la tour.** Une fois dans la tour, les héros vont devoir affronter les autres sbires de Rupert et en particulier Sean MacIlvaine et ses highlanders. Pas de ruse ou de piège ici, juste un bon combat bien viril mais terrible après les épreuves subies auparavant.
- **Conclusion : Rupert.** Une fois toutes ces épreuves passées, il est temps pour les joueurs de rencontrer Rupert. Celui-ci les attend, sûr de sa force. Il irradie d'une aura maléfique et ne peut s'empêcher de toiser les joueurs à leur entrée. Si vous avez bien fait les choses, ils seront certainement affaiblis et n'auront comme seul recours que lui montrer la peinture. Rupert a un mouvement de recul puis éclate de rire.
 

« *Tant que la chance me protège, même cette peinture ne peut rien me faire.* » Il claque des doigts et une porte s'ouvre derrière lui. Trois créatures pénètrent dans la pièce.

« *Voyons ce que vous pourrez faire contre mes gardes du corps.* » les créatures sont des hommes marqués par les ombres et le combat va être terrible. Il serait de bon ton que les joueurs utilisent l'anneau pour invoquer le pouvoir de Leprechaun. C'est même la seule solution car les ombres semblent invulnérables. Quand ils voient la pierre verte, les créatures ont un mouvement de recul avant de s'effondrer. Rupert lui-même cesse de rire. Il hurle, sa chance l'abandonne. Dégainant sa claymore, il se jette dans la mêlée mais, seul contre les héros, il va se faire trucider.

**Notes importantes :** ne donnez aucune indications aux joueurs quant à l'utilisation de l'anneau. Laissez-les avoir peur. Il suffit d'invoquer le nom de Finn pour activer l'anneau mais le Leprechaun ne leur a rien dit. C'est à eux de trouver.

## *Conclusion :*

**Où :** Le manoir des Crawford à Cardican.

**Qui :** Paul Crawford et sa fille.

**Comment :** Une fois réglé son compte à Rupert, les joueurs peuvent rentrer à Cardican. Ils trouveront le bourgmestre guéri et sa fille reconnaissante. Ils sont maintenant citoyens d'honneur de la ville. Pour la suite, tout dépend d'eux, ils peuvent décider de se lancer sur les traces du tueur vodacci ou rester quelques temps à Cardican. Les accords entre vendelars et avaloniens ne sont pas encore passés. Quoi qu'il en soit, l'aventure ne va pas tarder à frapper à nouveau à leur porte. Mais ça, c'est une autre histoire....

# Les PNJs

**Note :** Certains de ces PNJs sont déjà apparus dans Cardican. Les profils présentés ici remplacent ceux parus dans cette aide de jeu. Ils tiennent compte des nouveaux avantages, métiers et écoles d'escrime parus depuis sur le sden. Par contre, pour une description et un historique plus précis, se référer à cette aide de jeu.

## Les Premiers rôles :

*Paul Crawford ; Noble professeur ; Mage Glamour ; Héros Avalonien.*

*Description :* Paul a 90 ans mais en paraît 60. C'est un beau vieillard à la chevelure poivre et sel et aux yeux gris. Voilà 50 ans qu'il gouverne Cardican et personne ne s'en plaint. Il est le sauveur de la ville, c'est lui qui a repoussé le dernier raid Vesten sur la cité. En raison de cet exploit, il jouit de la reconnaissance éternelle des gens de Cardican. Pourtant, il est le seul habitant du coin à ne pas savoir nager ce qui traditionnellement est une tare dans cette ville de marin. C'est aussi un puissant mage glamour et les apprentis se bousculent pour prendre une leçon avec lui. Aimé des Sidhes et des hommes, Paul semble indestructible et pourtant...

*Interpréter Paul :* Toujours arrogant et condescendant, il semble savoir des choses que d'autres ignorent. L'amitié des Sidhes l'a rendu rêveur et distant. C'est pourtant un excellent professeur et un courtisan averti.

*Citation :* « *Jeune homme, sachez que ce qui compte, ce n'est pas ce que vous faites mais comment vous le faites. Là réside tout le pouvoir du Glamour.* »

### Caractéristiques :

**Gaillardise :** 2

**Dextérité :** 2.

**Esprit :** 5.

**Détermination :** 4.

**Panache :** 3.

**Réputation :** + 88.

### Background :

- **Arcane :** Chanceux.
- **Epées de Damoclès :** *Ennemi intime (Rupert) 3PP.*
- **Langues :** Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Cymrique (L/E) ; Vodacci (L/E), Vendelar (L/E), Théan (L/E)
- **Avantages :** Accent Avalonien de Camlann ; Citation ; Domestiques ; Geiss majeur : « *Paul ne peut être tué que s'il se sert de sa chance pour son seul intérêt* » ; Héros local (Cardican) ; Noble ; Sang Sidhe : Bonne réputation, Enfant du ciel ; Immunité aux maladies, Vieillesse ralentie, Lié à la terre, Dons, Vulnérabilité au fer ; Protecteur : Duc Mark Garloise ; Séduisant : plus que la moyenne ; Siège à la Chambre des Lords ; Relations : Nombreuses et variées ; Université.

### Acquis & Connaissances :

- **Sorcellerie ; Glamour Sang pur (Maître) (14 dés/acte.)** : Le Chasseur Cornu 5 ; Harry Howden 5 ; Le Roi Elilodd 5 ; Le Chevalier de Pierre 5 ; Thomas 5.

#### Métiers :

- **Barde** : Chant 5 ; Eloquence 5 ; Etiquette 5 ; Histoire 5 ; Connaissance des Sidhes 5 ; Diplomatie 4 ; Enigmes 5 ; Héraldique 4 ; Séduction 3 ; Trait d'esprit 4.
- **Commandement** : Tactique 4 ; Stratégie 4 ; Galvaniser 5 ; Commander 2.
- **Courtisan** : Mode 5 ; Danse 5 ; Observation 4 ; Cancanier 5 ; Politique 4 ; Sincérité 4.
- **Erudit** : Maths 3 ; Recherches 5 ; Philosophie 4 ; Droit 4 ; Occultisme 4 ; Théologie 3.
- **Professeur** : Création littéraire 4 ; Entraîner 4 ; Sciences de la nature 2.

#### Entraînements

- **Arc** : Attaque 4 ; Facteur d'arc 4 ; Tir à l'arc monté 3 ; Tir réflexe 3.
- **Athlétisme** : Jeu de jambes 2 (ND 12) ; Escalade 2 (ND 15) ; Lancer 2 ; Vitesse 2.
- **Cavalier** : Equitation 3 (ND 17).
- **Escrime** : Attaque 3 ; Parade 3 (ND 20).

### *Margaret Crawford : Jeune fille enflammée et Héroïne Avalonienne.*

*Description* : Margaret est la fille cadette de Paul. C'est la préférée de son père. Celle en qui Paul retrouve sa deuxième épouse, la seule qu'il a vraiment aimée. C'était une Inish du clan O'Garrick, une femme aventureuse qui écumait les mers. Elle disparut alors que Margaret n'avait que 3 ans et que ses frères et sœurs étaient déjà partis. La petite fille fut élevée par son père et les domestiques.

A l'âge de 14 ans, son père l'envoya étudier en Castille. Autant pour l'éloigner de la guerre civile avalonienne que pour la former à d'autres choses que les courses dans les bois. Elle y passa cinq années difficiles car elle ne parvenait pas à se lier avec ses condisciples et devait cacher sa sorcellerie naissante. Elle en revint changée, plus mûre mais surtout, influencée par les castillans, encore plus impulsive. Elle exigea de suivre une formation martiale car elle voulait savoir se défendre et devenir comme sa mère. Son père l'envoya donc à l'école Robertson et, à son retour, elle était devenue une épéiste confirmée mais encore plus fouguese. Depuis 1 ans, elle est capitaine de la milice de Cardican.

*Interpréter Margaret* : Margaret a du sang inish dans les veines, a été formée en castille, s'est entraînée au sein de l'école Robertson et a frayé avec les marins des docks de Cardican. La fougue et le panache sont les maîtres mots de cette jeune fille à la crinière flamboyante et aux grands yeux verts. Sa beauté est lumineuse et son caractère impossible. Elle ne transige jamais et dit toujours ce qu'elle pense, toujours...

*Citation* : « *Mon cher monsieur, si vos talents de bretteur sont à l'image de votre art de la séduction, je m'étonne que vous soyez encore en vie.* »

*Caractéristiques* :

**Gaillardise** : 2.

**Dextérité** : 3.

**Esprit** : 2.

**Détermination** : 3.

**Panache** : 5.

**Réputation** : 35.

*Background* :

- **Arcane** : Passionnée.
- **Epée de Damoclès** : *Orpheline (3)* : sa mère disparue en mer.
- **Langues** : Avalonien (L/E), Cymrique (L/E), Castillan (L/E), Théan (L/E).
- **Avantages** : Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Guilde des spadassins ; Beauté du diable ; Charge : Capitaine de la milice de Cardican ; Education Castillane ; Intrépide ; Réflexes de combat ; Sang Sidhe : Vieillesse ralentie et Immunité aux maladies ; Université.

#### *Acquis et Connaissances :*

- **Sorcellerie ; Glamour ½ sang** (6 dés/acte.) : Meg de Fer 1 ; Anne du vent 2 ; Isaac Snaggs 2 ; L'homme vert 1 ; Jérémiah Berek 1.
- **Ecole d'escrime Robertson (apprentie)** : Double Parade (Cape/Escrime) 3 ; Enchevêtrer 2 ; Feinte (Escrime) 2 ; Exploiter les faiblesses (Escrime)3 ; Voir le style 3.

#### **Métiers :**

- **Acrobate** : Acrobatie 3 (ND 17) ; Equilibre 4 (ND 20) ; Jeu de jambes 3 (ND 12) ; Amortir une chute 2 ; Roulé-boulé 3 (ND 17) ; Sauter 3 (ND 17).
- **Courtisan** : Danse 4 ; Etiquette 1 ; Mode 2 ; Héraldique 3 ; Politique 1.
- **Commandement** : Stratégie 3 ; Tactique 3 ; Galvaniser 3 ; Observation 3.
- **Estudiant** : Calcul 2 ; Contact 4 ; Débrouillardise 3 ; Orientation citadine 4 ; Astronomie 2 ; Droit 3 ; Histoire 2 ; Occultisme 2 ; Théologie 1.
- **Fouineur** : Filature 3 ; Fouille 3 ; Interrogatoire 2 ; Connaissance des bas-fonds 1 ; Intimidation 2.
- **Guide** : Séduction 3 ; Comportementalisme 2 ; Déplacement silencieux 4 ; Escalade 3 (ND 17) ; Guet-apens 2 ; Qui-vive 2 ; Marchandage 1 ; Course de vitesse 3.

#### **Entraînements :**

- **Escrime** : Attaque 3 ; Parade 3 (ND 17).
- **Cape** : Parade 4 (ND 20, une augmentation gratuite pour parer).
- **Cavalier** : Equitation 3 (ND 17).
- **Pugilat** : Attaque 3 ; Pugilat 2 ; Uppercut 2.

### *Rupert McGill ; Mage noir ; Rival déloyal et Vilain Avalonien.*

*Description* : Rupert a 80 ans mais en paraît 30 de moins. Il a des cheveux noirs, coupés très courts, de grands yeux noirs et un bouc. Le sang de la cour des ombres coule dans ses veines. Certes, pas de façon aussi prononcée que chez Tigran Lorenzo mais assez pour qu'il bénéficie de quelques avantages Unseelies.

La dissension entre lui et Paul remonte à leurs années de formation. Ils étaient les deux meilleurs élèves de leur maître et tous les deux recherchaient la reconnaissance. Un jour, une belle dame Sidhe les mit au défi de lui ramener un objet mystérieux. Les deux jeunes mages partirent pour la Vodacce et, après de nombreuses péripéties, Paul réussit à ramener cet objet. Rupert en fut malade de jalousie car selon lui, Paul avait triché.

Paul se vit accorder les faveurs de la Dame et bénéficie depuis d'une chance insolente et d'un Geiss majeur lié à cette dernière. Rupert s'exila et parcourut Théah pendant trente cinq longues années avec comme seul but la vengeance. Il découvrit les plus noirs secrets du monde et parvint même à maîtriser le Glamour noir en plus de sa magie usuelle. Il captura et tortura des Sidhes, des sorcières de la destinée, des mages Laerdom et même une Pyeryem et finit par trouver la solution à ses problèmes auprès d'une mystérieuse société qui lui révéla comment capturer un Léprechaun et l'asservir. Ces gens étaient membres de l'Agiotage et, grâce à eux, Rupert pouvait se venger. Il revint en Avalon, retourna dans son château de la province de Gaavane et prépara sa machination. Il se servit de ses contacts avec Giovanni Villanova pour engager Pietro et berna facilement le baron Cooper. Tout était prêt.

*Interpréter Rupert :* Rupert est fou mais aussi aveugle et complètement obnubilé par sa vengeance Manipulé par tous, il ne se rend compte de rien. C'est Paul qui est la cause de ses malheurs. Une fois que ce dernier sera éliminé, il prendra sa place et deviendra ce qu'il a toujours été : le plus grand mage Glamour d'Avalon et peut être même le maître du pays.

*Citation :* « **La vengeance est un plat qui se mange froid . Dans mon cas, le plat est glacé, ce n'en sera que meilleur. »**

*Caractéristiques :*

**Gaillardise :** 3.

**Dextérité :** 3.

**Esprit :** 4.

**Détermination :** 5.

**Panache :** 2.

**Réputation :** -52.

*Background :*

- **Arcane :** Hédoniste (ancien travers : Mégalomaniaque).
- **Epée de Damoclès :** *Obnubilé (3)* : Sa vengeance envers Paul.
- **Langues :** Avalonien (L/E), Cymrique (L/E), Castillan (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E), Croissantin (L/E).
- **Avantages :** Accent Avalonien de Gaavane ; Arme du clan MacEachern : Epée longue ; Bibliothèque de recherche (Occultisme) ; Entraînement nocturne ; Noble ; Sang Sidhe : Vieillesse ralentie, Immunité aux maladies, Expression inquiétante (Sombre) ; Scélérat ; Sur son domaine (château de la province de Gaavane).

*Acquis & Connaissances :*

- **Sorcellerie ; Dark Glamour (Maître)** (10 dés/acte) : Banshee 5 ; Francis Doom 5 ; Jenny aux dents vertes 5 ; Lorenzo 5 ; Gancanagh 5.

**Métiers:**

- **Arnaqueur :** Comédie 3 ; Sincérité 3 ; Corruption 3 ; Discrétion 3 ; Jouer 2.
- **Barde :** Eloquence 4 ; Etiquette 4 ; Chant 2 ; Histoire 4 ; Connaissance des Sidhes 5 ; Enigmes 4 ; Héraldique 4.
- **Boureau :** Attaque (Pugilat) 2 ; Comportementalisme 4 ; Interrogatoire 5 ; Intimidation 4.
- **Cambrioleur :** Connaissance des pièges 4 ; Crochetage 4 ; Déplacement silencieux 4 ; Fouille 4 ; Connaissance des bas-fonds 2 ; Qui-vive 3 ; Observation 4.
- **Erudit :** Maths 2 ; Philosophie 3 ; Recherches 5 ; Occultisme 5 ; Droit 2 ; Théologie 4.
- **Espion :** Filature 3 ; Code secret 3 ; Hypnotisme 3 ; Poison 2 ; Séduction 3.

**Entraînements :**

- **Athlétisme** : Jeu de jambes 3 (ND 12) ; Escalade 3 (ND 17) ; Vitesse 2 ; Lancer 2 ; Pas de côté 3.
- **Epée à deux mains** : Attaque 3 ; Parade 3 (ND 17).

*Précisions importantes :*

- **Francis Doom** : Rupert est lié à une peinture qu'il a dérobé à un artiste montagnais. Elle le représente à trente ans. Evidemment, cette représentation ne se trouve pas dans son château. Il l'a confié à un fidèle serviteur (le baron Fenimore Chesterton-Falkirk, membre mineur de la noblesse de Gaavane). La peinture se trouve dans la bibliothèque du Baron et les joueurs devront s'en emparer avant de faire quoi que ce soit à Rupert.
- **Le Leprechaun** : Rupert a forcé le Leprechaun Finn à lui offrir la chance. Pour que Finn puisse se venger, il faudra un anneau identique à celui de Rupert. Tant que le Leprechaun n'a pas ôté sa bénédiction, Rupert bénéficie de 4 dés de bénédiction sur tous ses jets. (voir la description de Finn et les règles sur les bénédiction des sorcières de la destinée pour plus de précisions).

## *Finn le Léprechaun ; Sidhe bien embêté.*

*Description* : Finn est originaire de la province de Gaavane et de la forêt de Grunwaeld pour être plus précis. Il est rare que les êtres comme lui s'aventurent sur Théah mais Finn est un aventurier. Il a rencontré Rupert quand ce dernier chassait dans la forêt. Après une longue discussion, le vilain réussit à lui faire dire où il cachait son anneau et le lui déroba. Depuis, il fait chanter Finn. Le Sidhe cherche par tous les moyens à se soustraire à ce chantage.

*Interpréter Finn* : Finn est un petit bonhomme vêtu de vert. Habituellement gai et enjoué, il est devenu morne et triste car il ignore comment s'en sortir.

*Citation* : « *La chance est capricieuse mon ami, elle vous prend et vous laisse aussi facilement.* »

*Caractéristiques :*

**Gaillardise** : 3.

**Dextérité** : 6.

**Esprit** : 2.

**Détermination** : 2.

**Panache** : 5.

**Réputation** : + 95.

*Background :*

- **Epées de Damoclès** : *Obligation (4)* : envers Rupert qui lui a dérobé son anneau.
- **Avantages** : Beauté du diable ; Eblouissant ; Grand Buveur ; Petit ; Sens aiguisés.

*Acquis & Connaissances :*

- **Sorcellerie ; Glamour (Maître)** : L'homme vert 5 ; Isaac Snaggs 5 ; Anne du vent 5 ; Sombrecape 5 ; Le Roi cornu 5 ; La Reine des Sidhes 5.
- **Compétences** : Couteau 5 ; Survie 5 ; Déplacement silencieux 5 ; Pister 5 ; Eloquence 5 ; Danse 5 ; Comédie 5 ; Comportementalisme 5 ; Sincérité 5 ; Déguisement 5.

*Précisions importantes :*

- En tant que Sidhe, Finn est soumis aux règles inhérentes à ces créatures (cf. page 106 du livre de l'Avalon)

- En tant que Léprechaun, Finn a un contrôle absolu sur la chance. En terme de jeu, il peut apposer des bénédictions et des malédictions de la même manière que les sorcières de la destinée. Mais pour lui, il n’y a aucune limite de dés et ces dés peuvent exploser.

## *Pietro Allegri Assassin distingué et Vilain Vodacci.*

*Description* : Pietro est au service de la famille Villanova depuis 5 ans. Enfin, il faut plutôt dire qu’il est au service exclusif de la famille Villanova depuis 5 ans. En effet, à trente cinq ans, il a déjà travaillé pour tous les princes vodacci. Cependant, Giovanni a su s’adjoindre ses services unilatéraux pour une bonne raison : le prince noir a appris les origines de Pietro.

Ce dernier est le fils d’une paysanne de la province Mondavi, descendante en ligne directe des Serrano, les empoisonneurs Lorenzo. Un tel secret aurait pu lui coûter la vie ais Giovanni est un pragmatique qui apprécie avant tout les gens compétents. Pietro est le meilleur dans son domaine : Poison, corps à corps ou tir, il sait tout faire, il suffit de demander. Il aurait été dommage de gaspiller un tel talent...

Pietro est chargé par son prince de faire taire tous les gêneurs et dans le cas qui nous intéresse, c’est Paul Crawford le gêneur. En voulant se lier avec les vendelars et convaincre l’Avalon d’une telle alliance, ce dernier a vexé Giovanni et celui-ci est susceptible !!! Pietro a donc été envoyé à Cardican dans le but de se débarrasser de ce fâcheux et la vengeance de Rupert tombe à pic. Il a même mis au point un poison dans le but de cette vengeance. Si la recette tombait entre les mains de n’importe qui...

*Interpréter Pietro* : Vous êtes un professionnel méticuleux, attentionné et aimant son travail par-dessus tout. Chacun de vos poisons est amoureusement dosé ; chacun de vos carreaux est parfaitement équilibré ; Votre rapière est toujours impeccablement aiguisée de même que vos dagues. Cette méticulosité ressort dans votre personnalité, vous n’êtes pas un gai luron, vous paraissez même timide et effacé même si vous jouissez d’un charisme peu commun. Votre seule faiblesse, c’est les belles et jeunes (pas plus de 18 ans) femmes. Le problème, c’est que vous les aimez tellement que vous les tuez pour qu’elles ne connaissent personne d’autre. Ne vous y trompez, vous êtes un monstre.

*Citation* : « *Voyons voir , si je me poste ici, l’angle de tir sera optimal, mon carreau perforera sans problème la gorge de mon client et empêchera tout cri. Plutôt plaisant. Non ?* »

*Caractéristiques* :

**Gaillardise** : 3.

**Dextérité** : 4.

**Esprit** : 5.

**Détermination** : 4.

**Panache** : 4.

**Réputation** : -65.

*Background* :

- **Arcane** : Récurrent.
- **Epées de Damoclès** :
  - *Lorenzo (3)* : Pietro descend de la famille Serrano. A ce titre, il bénéficie d’une augmentation gratuite sur tous ses jets de poison et de quelques dons de sorcier. Quiconque l’apprendra voudra lui faire la peau.
  - *Obnubilé (3)* : Les jeunes filles. Voir sa description.

○ *Pourchassé (3)* : Pietro a longuement étudié à l'école d'œnologie Falisci. C'est en connaissant parfaitement le vin qu'on peut le mieux l'empoisonner. Seul un maître peut tromper un maître. Les membres de l'école le traquent pour cela. La réputation de leur école est à ce prix.

- **Langues** : Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Montaginois, Théan (L/E), Vodacci (L/E)
- **Avantages** : Accent Vodacci de l'Arène Candide ; Appartenance : Guilde des spadassins, Billet du seigneur Villanova ; Criminel de haut vol ; Emérite (Poison) ; Gaucher ; Immunité aux poisons (Larmes de Godiva ; Epines aveuglantes ; Venin d'araignée) ; Lame épaissie (Rapière : 3 dés) ; Réflexes de combat ; Scélérat ; Sens aiguisés : Odorat et Goût ; Séduisant (plus que la moyenne) ; Vétéran.

#### *Acquis et connaissances :*

- **Ecole d'escrime ; Ambrogia (Maître)** : Coup de pommeau (Escrime) 5 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 5 ; Feinte (Escrime) 5 ; Riposte (Escrime) 5 ; Voir le style 5
- **Ecole d'Escrime ; Ricardo (Maître)** : Marquer (Arbalète) 5 ; Tir à carreau spécial 5 ; Tir d'adresse 5 ; Tir précis 5 ; Voir le style 5.
- **Ecole d'œnologie Falisci (Bellini)** : Maître
- **Sorcellerie ; Mente (Apprenti) (5 dés/histoire)** : Âmes 2 ; Emotions 3 ; Pensées 2 ; Rêves 1 ; Souvenirs 2.

#### **Métiers :**

- **Arnaqueur** : Comédie 3 ; Observation 5 ; Sincérité 4 ; Corruption 3 ; Déguisement 5 ; Discrétion 4 ; Séduction 4 ; Sens des affaires 4.
- **Assassin** : Déplacement silencieux 5 ; Guet-apens 5 ; Piéger 5 ; Poison 5 ; Attaque (Couteau) 4 ; Comportementalisme 4 ; Dissimulation 4 ; Filature 5 ; Qui-vive 5.
- **Bourreau** : Attaque (Pugilat) 4 ; Interrogatoire 5 ; Attaque (Fouet) 2 ; Diagnostic 3 ; Intimidation 5 ; Premiers soins 4.
- **Cambrioleur** : Connaissance des pièges 4 ; Crochetage 4 ; Architecture 3 ; Bricoleur 4 ; Connaissance des bas-fonds 4.
- **Chasseur de prime** : Contact 4 ; Fouille 4 ; Equitation 4 (ND 37) ; Pister 4.
- **Courtisan** : Etiquette 4 ; Mode 4 ; Danse 4 ; Héraldique 3 ; Intrigant 3 ; Cancanier 3.
- **Erudit** : Histoire 3 ; Maths 3 ; Philosophie 3 ; Recherches 4 ; Sciences naturelles 4 ; Occultisme 4.
- **Guide** : Orientation citadine 5 ; Marchandage 4 ; Escalade 4 (ND 37) ; Débrouillardise 4 ; Sens de l'orientation 4.
- **Marchand** : Vigneron 6 ; Parfumeur 4 ; Calligraphie 3 ; Evaluation 4.

#### **Entraînements:**

- **Arbalète** : Tirer 5 ; Facteur d'arcs 5 ; Recharger 5.
- **Athlétisme** : Jeu de jambes 5 (ND 35) ; Vitesse 4 (ND 37) ; Lancer 4 ; Pas de côté 4 ; Acrobatie 4 (ND 37) ; Sauter 4 (ND 37) ; Nager 3 (ND 35)
- **Combat de rue** : Attaque 5 ; Coup à la gorge 3 ; Lancer (Armes improvisées) 4 ; Attaque (Armes improvisée) 4 ; Parade (Armes improvisée) 4 (ND 37).
- **Couteau** : Parade 5 (ND 40) ; Lancer 4.

- **Escrime** : Attaque 5 ; Parade 5(ND 40).

*Précisions importantes :*

- Pour plus de précisions sur l'école d'oenologie Falisci, se référer au fanzine Cendres de Sphinx sur Casigula Rosa.
- Pour les carreaux spéciaux de l'école Ricardo, se référer à l'aide de jeu de Géronimo sur les armes.
- La sorcellerie Mente est décrite dans l'ebook Derrière le voile. Pietro s'en sert avec parcimonie, il ne tient pas à attirer l'attention sur lui. Par contre, il est complètement chauve (signe caractéristique de cette sorcellerie).
- Pietro est un monstre dans tous les sens du terme et peut exterminer un groupe à lui seul. Dans ma campagne, il est un ennemi récurrent de mes joueurs.

*Seamus O'Connell ; Psychopathe ; Tueur d'enfant et Vilain Avalonien.*

*Description* : Le Glamour a cet effet pervers qu'il transforme tout et que ceux qui deviennent célèbres grâce à lui sont aussi déformés par sa nature changeante. Seamus O'Connell était un barde inish. Complètement fou, il souffrait d'une affection dérangeante pour les jeunes enfants. Ce criminel endurci a écumé l'Inismore pendant de nombreuses années avant de se faire repérer et capturer par les hommes du roi O'Bannon. C'est d'ailleurs Jack lui-même qui s'est chargé de son cas. Il pensait l'avoir tué mais le Glamour en a décidé autrement.

Puissant mage, Seamus n'est pas mort, au contraire son corps fut altéré par la puissante magie d'Avalon et il prit l'aspect d'un ménestrel charmant ses proies. Il devint le gardien de la mine des ombres. Il arpente les îles d'émeraude depuis plus de 4 siècles, enlevant les enfants pour les faire travailler dans ses galeries. A Dunbar, il a trouvé le lieu parfait car la colline surplombant la ville est un accès facile à son domaine. Hélas pour lui, il n'avait pas prévu que la Dame du Lac le surprenne. Comme tous les habitants, il est pris dans la stase temporelle et cherche par tous les moyens à en sortir.

*Interpréter Seamus* : Vous êtes totalement inhumain. En vous donnant la vie éternelle, le glamour vous a aussi rendu fou. Vous ne vivez plus que pour une seule mission : faire fonctionner votre mine. Toute personne se mettant en travers de votre chemin connaîtra votre courroux.

*Citation* : « *Viens mon garçon ! Que je te fasse découvrir les joies du travail éternel.* »

*Caractéristiques :*

**Gaillardise** : 3.

**Dextérité** : 4.

**Esprit** : 4.

**Détermination** : 4.

**Panache** : 3.

**Réputation** : - 85.

*Background :*

- **Arcane** : Présomptueux.
- **Epées de Damoclès** : Pourchassé (3PP) : La Dame du lac.
- **Langues** : Avalonien (L/E), Cymrique (L/E).
- **Avantages** : Accent Inish ; Androgyne ; Enfant de la balle ; Orateur ; Oreille musicale.

## *Acquis & Connaissances :*

- **Chamanisme ; Ciardha (Maître) :** Illusion 5 ; Animation 5 ; Charme 5 ; Motivation 5 ; Portée 5 ; Aliénation 5.
- **Ecole d'Escrime ; Caldwell (Compagnon) :** Désarmer (Bâton) 4 ; Exploiter les faiblesses (Bâton) 4 ; Feinte (Bâton) 4 ; Retourner les attaques (Bâton) 4.
- **Sorcellerie ; Dark Glamour (Apprenti) :** Le prêtre défroqué 2 ; Le marionnettiste 3 ; Chapeau rouge 2 ; Gancanagh 2.

## **Métiers :**

- **Arnaqueur :** Comédie 5 ; Observation 4 ; Sincérité 5 ; Comportementalisme 4 ; Corruption 4 ; Déguisement 5 ; Discrétion 4 ; Jouer 4 ; Tricher 4.
- **Barde :** Chant 5 ; Eloquence 5 ; Etiquette 5 ; Histoire 5 ; Connaissance des Sidhes 5 ; Diplomatie 5 ; Enigmes 5 ; Héraldique 5 ; Séduction 5 ; Trait d'esprit 5 ; Galvaniser 5.
- **Bateleur :** Danse 4 ; Compère 4 ; Dressage 4 ; Equilibriste 3 ; Hypnotisme 4 ; Mémoire 3 ; Narrer 4 ; Prestidigitation 4 ; Spectacle de rue 4.
- **Boureau :** Attaque (Pugilat) 3 ; Interrogatoire 3 ; Intimidation 4.
- **Eclaireur :** Déplacement silencieux 4 ; Pister 4 ; Sens de l'orientation 4 ; Cartographie 3 ; Guet-apens 3 ; Perception du temps 2 ; Qui-vive 3 ; Survie 3.

## **Entraînements**

- **Bâton :** Attaque 4 ; Parade 4 (ND 43).
- **Athlétisme :** Jeu de jambes 2 (ND 20) ; Escalade 2 (ND 25) ; Lancer 2 ; Vitesse 2.

## *Précisions importantes :*

- Jadis, Seamus était un puissant mage glamour, avec le temps, sa sa sorcellerie s'est peu à peu éteinte tandis qu'il développait son chamanisme. Pour plus de précisions sur le cumul de Chamanisme et Sorcellerie, voir [Derrière le voile](#).
- L'instrument de musique de Seamus est une viole, c'est quand il en joue qu'il devient réellement dangereux. Les joueurs seraient bien avisés de la lui dérober avant de le combattre. Car Aliénation est vraiment un pouvoir mortel....

# *Les seconds Rôles :*

## *Sean MacIlvaine Garde du corps ; Homme de main Highlander.*

*Description :* 1m90, 85 kg, cheveux noirs, yeux noirs. Un colosse qui travaille pour Rupert depuis longtemps. L'héritage de son sang MacEachern est très utile au mage noir. Et lui, il aime traquer les Sidhes.

*Interpréter Sean :* Vous êtes une brute de la pire espèce, pire, vous aimez ça.

## *Caractéristiques :*

**Gaillardise :** 4.

**Dextérité :** 3.

**Esprit :** 2.

**Détermination :** 4.

**Panache :** 3.

**Réputation :** - 32.

### *Background :*

- **Arcane :** -
- **Epée de Damoclès :** Véritable identité (MacEachern) 3PP.
- **Langues :** Avalonien (L/E), Vendelar.
- **Avantages :** Appartenance : Guilde des spadassins ; Arme du clan MacEachern (Claymore) ; Bonne poigne ; Dur à cuire ; Grand ; Héritage du clan MacEachern ; Résistant à la douleur.

### *Acquis & Connaissances :*

- **Ecole d'escrime ; MacDonald (Compagnon) :** Coup de pommeau (Epée à deux mains) 4 ; Fente en avant (Epée à deux mains) 4 ; Coup puissant (Epée à deux mains) 4 ; Exploiter les faiblesses (Epée à deux mains) 4 ; Voir le style 5.

### **Métiers :**

- **Barde :** Eloquence 2 ; Etiquette 3 ; Chant 2 ; Histoire 1 ; Connaissance des Sidhes 3.
- **Eclaireur :** Déplacement silencieux 3 ; Observation 3 ; Pister 3 ; Sens de l'orientation 3 ; Cartographie 2 ; Equitation 2 (ND 20) ; Guet-apens 3 ; Survie 3.
- **Garde du corps :** Discrétion 4 ; Interposition 4 ; Qui-vive 4 ; Attaque (Combat de rue) 4 ; Comportementalisme 2 ; Fouille 3 ; Intimidation 4 ; Orientation citadine 3.
- **Marchand :** Forgeron 4 ; Armurier 4 ; Evaluation 4.

### **Entraînements :**

- **Athlétisme :** Jeu de jambes 4 (ND 20) ; Escalade 3 (ND 25) ; Vitesse 4 ; Lancer 3 ; pas de côté 2 ; Soulever 5 ; Nager 3 (ND 22).
- **Epée à deux mains :** Attaque 5 ; Parade 5 (ND 27).
- **Pugilat :** Attaque 4 ; Direct 4 ; Uppercut 4.
- **Escrime :** Attaque 2 ; Parade 2 (ND 20).

## *Jean Paul Carpentier ; Sorcier Porté ; Scélérat Montaginois.*

*Description :* Jean Paul a grandi dans les rues de Crieux. Il fut élevé par sa mère au sein d'une maison close de la ville, n'eut pas une enfance heureuse et en conçut une haine viscérale à l'égard des nobles. Il développa ses pouvoirs de Porté dans le but de se venger d'eux. Rupert l'a pris à son service quand il lui a sauvé la vie à la suite d'une attaque de malandrins.

*Interpréter Jean Paul :* Jean Paul est un homme brun absolument quelconque hormis ses mains perpétuellement rougies. Il est patient, aigri et sans pitié mais il a aussi tendance à ne pas finir le boulot qu'on lui demande.

### *Caractéristiques :*

**Gaillardise :** 2.

**Dextérité :** 3.

**Esprit :** 3.

**Détermination :** 3.

**Panache :** 2.

**Réputation :** -25.

### *Background :*

- **Arcane :** Négligent.
- **Epée de Damoclès :** *Véritable identité (3) :* Jean Paul est le bâtard d'une bâtarde. Sa mère était

une fille de joie engrossée par un noble montagnois puis abandonnée dans les rues. Son père n'est autre que Eugène Allais de Crieux, un puissant sorcier porté. Il va de soi que si ce dernier apprenait l'existence de ce fils et bien....

- **Langues** : Montagnois (L/E), Avalonien, Théan (L/E).
- **Avantages** : Accent montagnois du Nord ; Ambidextre ; Petite noblesse.

#### *Acquis et Connaissance :*

- **Sorcellerie ; Porté sang pur (Maître)** : Ensanglanter 5 ; Poche 5 ; Harmoniser 5 ; Atteindre 5 ; Amener 5.
- **Ecole d'escrime ; Boucher (Apprenti)** : Double Parade (Couteau/Couteau) 2 ; Coup puissant (Couteau) 4 ; Exploiter les faiblesses (Couteau) 2 ; Riposte (Couteau) 4 ; Voir le style 4.

#### **Métiers :**

- **Alchimiste** : Observation 4 ; Recherches 4 ; Occultisme 3 ; Poison 2 ; Sciences de la nature 3.
- **Détrouseur** : Attaque (Armes improvisées) 3 ; Déplacement silencieux 3 ; Guet-apens 3 ; Intimidation 2 ; Connaissance des bas-fonds 3 ; Filature 2 ; Fouille 3 ; Orientation citadine 3 ; Qui-vive 3.
- **Domestique** : Etiquette 4 ; Mode 4 ; Tâches domestiques 4 ; Discrétion 4 ; Cancanier 3 ; Majordome 3 ; Sincérité 3 ; Valet 3.
- **Fausseur** : Calligraphie 4 ; Falsification 4 ; Code secret 3 ; Dissimulation 3 ; Numismatique 3 ; Papetier 3.

#### **Entraînements :**

- **Couteau** : Attaque 4 ; Parade 4 (ND 22).
- **Athlétisme** : Jeu de jambes 3 (ND 15) Lancer 2 ; Vitesse 2 ; Escalade 2 (ND 17).
- **Escrime** : Attaque 2 ; Parade 2 (ND 17)
- **Cavalier** : Equitation 2 (ND 17).

### *La Vieille Ada Nicol ; Herboriste et Héroïne avalonienne.*

*Description* : 95 ans, des cheveux blanc, un visage mangé par les rides mais des yeux pétillants et vifs. Ada singe la sénilité mais voit tout, entend tout et comprend tout. Elle sait qu'il ne lui reste plus longtemps à vivre mais elle aime sa vie. Jeune druide raté, elle est devenue la confidente de tous les grands de Cardican, l'accoucheuse de toutes les femmes et la grand-mère de tous les hommes. Si vous voulez savoir quelque chose sur la ville et ses habitants, c'est à elle qu'il faut s'adresser.

*Interpréter Ada* : Vous êtes une vieille femme espiègle qui considère la patience comme la plus honorable des vertus. Un homme incapable de se montrer compréhensif avec une vieille femme n'est pas digne des conseils de cette dernière.

*Citation* : « *Charité bien ordonnée commence par soi-même jeune homme ; soyez patient avec une vieille femme* »

#### *Caractéristiques :*

**Gaillardise** : 3.

**Dextérité** : 3.

**Esprit** : 5.

**Détermination** : 4.

**Panache** : 2.

**Réputation** : 45.

### *Background :*

- **Arcane** : Psychologue.
- **Epée de Damoclès** : -
- **Langues** : Avalonien (L/E), Cymrique (L/E).
- **Avantages** : Âge et sagesse (Niveau 2) ; Arthrite ; Os sensibles ; Troqueur ; Volonté indomptable.

### *Acquis & Connaissances :*

- **Chamanisme ; Druides (Apprentie)** : Lune 5 ; Automne 1 ; Hiver 1 ; Printemps 1 ; Eté 1.
- **Ecole d'Escrime ; Caldewell (Maître)** : Désarmer (Bâton) 5 ; Exploiter les faiblesses (Bâton) 5 ; Feinte (Bâton) 5 ; Retourner les attaques (Bâton) 5 ; Voir le style 5.

### **Métiers :**

- **Barde 4** : Eloquence 4 ; Etiquette 4 ; Histoire 4 ; Chant 4 ; Connaissance des Sidhes 4 ; Enigmes 4 ; Héraldique 4.
- **Bateleur** : Comédie 4 ; Danse 4 ; Narrer 3 ; Mémoire 3 ; Comportementalisme 5.
- **Bonne aventure** : Chiromancie 4 ; Observation 4 ; Sincérité 5 ; Cartomancie 4 ; Marchandage 4 ; Occultisme 4.
- **Eclairer** : Déplacement silencieux 4 ; Pister 4 ; Sens de l'orientation 4 ; Escalade 4 (ND 37) ; Langage des signes 4 ; Perception du temps 4 ; Qui-vive 4 ; Survie 4.
- **Herboriste** : Connaissance des herbes 5 ; Cuisinier 5 ; Diagnostic 5 ; Premiers soins 5 ; Charlatanisme 5 ; Composée 5 ; Poison 5.
- **Médecin** : Chirurgie 5 ; Dentiste 4 ; Examiner 5 ; Hypnotisme 4 ; Vétérinaire 4.

### **Entraînements :**

- **Bâton** : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 56).

### *Précisions importantes :*

- Conformément aux règles du guide du maître, Alda est vieille.

## *Le Baron Allister Cooper ; Nobliau ambitieux ; Vilain avalonien.*

*Description* : Allister est un petit homme roux aux yeux verts appartenant à une famille déchue. Les Cooper ont collaboré avec les montagnais lors de l'occupation de la ville. Ils y perdirent beaucoup de prestige. Allister rêve de restaurer la gloire de sa famille, il est prêt à tout pour cela même s'allier avec Légion.

*Interpréter Allister* : Lâche ; Arrogant ; Grossier. Allister ne dépareillerait pas à la cour de Charousse. Un avalonien qui aurait été éduqué par les pires piques assiettes montagnais.

*Citation* : « *Jeune homme ; sachez que sur un simple claquement de doigt, je peux vous faire jeter en prison. Estimez-vous heureux que je vous accorde un peu de mon temps.* »

### *Caractéristiques :*

**Gaillardise** : 2.

**Dextérité** : 2.

**Esprit** : 4.

**Détermination** : 2.

**Panache** : 2.

**Réputation** : -34.

*Background* :

- **Arcane** : Ambitieux.
- **Epée de Damoclès** : Obnubilé (Statut de sa famille) 3PP
- **Langues** : Avalonien (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E), Vendelar (L/E).
- **Avantages** : Accent avalonien de Camlann ; Noble ; Domestiques.

*Acquis et Connaissances* :

**Métiers** :

- **Avoué** : Droit 3 ; Eloquence 4 ; Interrogatoire 3 ; Rédaction 2.
- **Courtisan** : Etiquette 4 ; Mode 4 ; Danse 4 ; Observation 4 ; Héraldique 4 ; Politique 4 ; Intrigant 3 ; Cancanier 2 ; Sincérité 2.
- **Erudit** : Histoire 2 ; maths 2 ; Philosophie 2 ; Recherches 2 ; Occultisme 2.
- **Espion** : Déplacement silencieux 2 ; Filature 2 ; Fouille 1 ; Code secret 1 ; Falsification 2 ; Corruption 3.
- **Intendant** : Comptabilité 3 ; Régisseur 3 ; Sens des affaires 3 ; Evaluation 2 ; Logistique 2 ; Marchandage 3.

**Entraînements** :

- **Athlétisme** : Jeu de jambes 2 (ND 10) ; Escalade 2 (ND 15) ; Vitesse 2 ; Lancer 1 ; Nager 2 (ND 15).
- **Couteau** : Attaque 2 ; Parade 2 (ND 15).
- **Cavalier** : Equitation 2 (ND 15).

*Ellydion ; Seigneur Sidhe.*

*Description* : Le seigneur Ellydion apparaît comme un homme à la beauté insoutenable et à la jeunesse inépuisable. Protecteur et fondateur de Cardican, il aime cette ville plus que tout et y revient dès qu'il le peut. On peut le faire venir en l'appelant depuis la fontaine du grand Parc. Ellydion est un théâtral, il faudra donc accomplir un complexe rituel pour qu'il consente à venir. Tout d'abord, se rendre à la fontaine, puis autour de cette fontaine, il faut former un cercle composé des fleurs représentant les quatre éléments (eau, feu, terre, air), enfin il faut l'invoquer en l'appelant quatre fois et de plus en plus fort : « viens Ellydion seigneur de l'onde. » La main sur le cœur et agenouillé (grand moment de rôle-play.)

*Interprétation* : Ellydion est un flamboyant, à ce titre, il est arrogant, complètement insensible et peut se montrer cruel envers ceux qui ne respectent pas l'étiquette. Il a vu grandir le monde et les humains ne sont que des enfants turbulents. Il le leur fait ressentir quand il leur parle. Même si en temps que Fils de Lugh, il les trouve fascinant et n'ira jamais jusqu'à les tuer.

*Citation* : « *J'arpentais la terre avant même que vous existiez, je sais donc tout sur vous et pourtant, vous m'apprenez encore beaucoup sur moi-même.* »

*Caractéristiques* :

**Gaillardise** : 5.

**Dextérité** : 6.

**Esprit** : 5.

**Détermination** : 5.

**Panache** : 6.

**Réputation** : 150.

*Background* :

- **Arcane** : -
- **Epées de Damoclès** : -
- **Langues** : Avalonien (L/E) ; Cymrique (L/E) ; Théan (L/E)
- **Avantages** : Appartenance : Fils de Lugh ; Armes Sidhes : Arc, Epée, Lance et Dague ; Beauté du Diable ; Grand ; Séduisant : Eblouissant ; Sens Aiguisés.

*Acquis & Connaissances* :

- **Sorcellerie ; Glamour (Maître)** : Toutes à 5.
- **Ecole d'Escrime ; Faileas (Maître)** : Exploiter les faiblesses (Escrime) 5 ; Feinte (Escrime) 5 ; Marquer (Escrime) 5 ; Mur d'acier (Escrime) 5 ; Voir le style 5.
- **Ecole d'Escrime ; Vigilare (Maître)** : Attaque en dégaine (Escrime) 5 ; Désarmer (Escrime) 5 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 5 ; Tourbillon (Escrime) 5.

**Compétences** : Attaque (Arc) 5, Attaque (Escrime) 5, Chant 5, Comédie 5, Connaissance des Sidhes 5, Course de vitesse 5, Danse 5, Déguisement 5, Déplacement silencieux 5, Eloquence 5, Equilibre 4, Equitation 5, Escalade 5, Etiquette 5, Enigmes 5, Fabricant de flèches 5, Filature 5, Guet-apens 5, Jeu de jambes 5, Mode 5, Musique 5, Orientation citadine 5 ; Parade (Escrime) 5, Piéger 5, Pister 5, Sauter en selle 5, Séduction 5, Sincérité 5, Survie 5, Tir à l'arc monté 5, Tir d'adresse 5,

*Maëlle O'Riordan ; Barde et Héroïne Insih* :

*Description* : Fille d'inismore, Maëlle est venu à Cardican pour suivre les enseignements de l'Omladh Douglas O'Callaghan. Celui-ci est un barde réputé et devait une faveur à son père. Pour assurer sa sécurité, elle est accompagné par son frère Mickey. Maëlle est âgé de 17 ans et sort pour la première fois de son île natale. Inutile de dire qu'elle a bien envie d'en profiter.

*Interpréter Maëlle* : Candide, Ingénue, Naïve, telle est cette jeune femme à la beauté piquante. Provinciale un peu rustre qui découvre pour la première fois les plaisirs de la grande ville.

*Caractéristiques* :

**Gaillardise** : 2.

**Dextérité** : 2.

**Esprit** : 3.

**Détermination** : 3.

**Panache** : 3.

**Réputation** : + 12

*Background* :

- **Arcane** : Naïve.
- **Epée de Damoclès** : -.
- **Langues** : Avalonien (L/E) ; Cymrique (L/E) ; Vendelar.
- **Avantages** : Beauté du diable ; Enfant de la balle ; Oreille musicale.

*Acquis & Connaissances* :

- **Chamanisme ; Ciardha (Apprentie)** : Illusion 2 ; Animation 3 ; Charme 2 ; Motivation 2.

## Métiers :

- **Artiste** : Compositeur 3 ; Musique (Lyre) 4 ; Mémoire 3.
- **Barde** : Chant 4 ; Eloquence 4 ; Etiquette 1 ; Histoire 2 ; Diplomatie 2 ; Séduction 3 ; Galvaniser 3.
- **Bateleur** : Danse 4 ; Comédie 3 ; Compère 2 ; Narrer 3 ; Spectacle de rue 3.

## Entraînements :

- **Athlétisme** : Jeu de jambes 3 (ND 10) ; Lancer 2 ; Vitesse 3 ; Escalade 3 (ND 15).
- **Bâton** : Attaque 3 ; Parade 3 (ND 15).
- **Pugilat** : Attaque 2 ; Direct 2.

## *Mickey O'Riordan ; Frère jaloux et possessif; Héros Inish.*

*Description* : Frère de Maëlle, Michael O'Riordan (dit Mickey) est un jeune homme ombrageux et impulsif prêt à tout pour protéger sa soeur. Grossier et entier, il a plus sa place dans une taverne inish que dans un bal avalonien.

*Interpréter Mickey* : Impétueux, Entier vous mettez longtemps à accorder votre confiance mais une fois que c'est chose faite, vous êtes le plus loyal des alliés.

*Caractéristiques* :

**Gaillardise** : 4.

**Dextérité** : 3.

**Esprit** : 2.

**Détermination** : 2.

**Panache** : 3.

**Réputation** : -5.

*Background* :

- **Arcane** : Impulsif.
- **Epée de Damoclès** : -.
- **Langues** : Avalonien (L/E).
- **Avantages** : Dur à cuire ; Grand Buveur ; Résistant à la douleur.

*Acquis & Connaissances* :

- **Ecole d'Escrime ; Finnegan (Compagnon)** : Corps à corps 4 ; Déplacements circulaires 4 ; Désarmer (mains nues) 4 ; Exploiter les faiblesses (Pugilat) 4 ; Voir le style 4.

## Métiers :

- **Artiste** : Musique (Flûte) 3 ; Chant 2.
- **Chasseur** : Déplacement silencieux 3 ; Observation 2 ; Piéger 3 ; Tanner 3 ; Guet-apens 2 ; Pister 3 ; Qui-vive 2 ; Signes de piste 3 ; Survie 4.
- **Détrousseur** : Attaque (Armes improvisées) 3 ; Intimidation 4 ; Filature 2 ; Fouille 1.
- **Garde du corps** : Discrétion 1 ; Interposition 3 ; Attaque (Combat de rue) 4.

## Entraînements :

- **Athlétisme** : Jeu de jambes 4 (ND 20) ; Lancer 4 ; Vitesse 3 ; Escalade 3 (ND 22) ; Acrobatie 3 (ND 22) ; Amortir une chute 2 ; Nager 3 (ND 22) ; Soulever 3.
- **Lutte** : Prise 4 ; Se dégager 3 ; Casser un membre 2 ; Coup de tête 2 ; Etreinte 3.
- **Pugilat** : Attaque 4 ; Direct 4 ; Claque sur l'oreille 3 ; Uppercut 4.

## *Elisabeth Fairclough ; Courtisane Hédoniste; Héroïne avalonienne.*

*Description* : Ami d'enfance de Margaret Crawford, Elisabeth est une délicieuse jeune femme à l'humour piquant et à l'insatiable joie de vivre. Elle connaît très bien la cour de Cardican et sera une précieuse source de renseignements pour des héros un peu audacieux.

*Interpréter Elisabeth* : Naturelle et hédoniste, vous avez fait votre l'adage qui veut qu'on profite de chaque instant comme si c'était le dernier. Vous croquez la vie et savez vous faire désirer.

*Caractéristiques* :

**Gaillardise** : 1.

**Dextérité** : 2.

**Esprit** : 4.

**Détermination** : 4.

**Panache** : 5.

**Réputation** : + 42.

*Background* :

- **Arcane** : Hédoniste.
- **Epée de Damoclès** : Amour perdu (3) : Richard Caldwell.
- **Langues** : Avalonien (L/E) ; Montaginois (L/E) ; Vendelar (L/E).
- **Avantages** : Accent Avalonien de Camlann ; Beauté du diable ; Sens de l'humour (le bon mot).

*Acquis & Connaissances* :

**Métiers** :

- **Arnaqueuse** : Comédie 4 ; Observation 4 ; Sincérité 4 ; Comportementalisme 3 ; Pique-assiette 2 ; Sens des affaires 2.
- **Courtisan** : Danse 4 ; Mode 4 ; Etiquette 4 ; Héraldique 3 ; Cancanier 4 ; Intrigant 4 ; Mémoire 2 ; Politique 3 ; Trait d'esprit 3.
- **Jenny** : Discrétion 4 ; Jenny 4 ; Séduction 5 ; Chant 2 ; Fouille 3.

**Entraînements** :

- **Athlétisme** : Jeu de jambes 1 (ND 7) ; Lancer 1 ; Vitesse 1 ; Escalade 1 (ND 12)
- **Cavalier** : Equitation 3 (ND 17).
- **Couteau** : Attaque 2 ; Parade 3 (ND 17).

## *Richard Campbell ; Soupirant éconduit ; Héros avalonien.*

*Description* : Fils de famille aisée et jeune homme distingué, Richard est l'amant attitré d'Elisabeth Fairclough. Suite à une violente dispute, la jeune femme a mis fin à leur relation. Epris d'elle et profondément jaloux, Richard cherche par tous les moyens à reconquérir son cœur.

*Interpréter Richard* : Audacieux et flamboyant, vous êtes un noble séducteur dans tout ce que cela a de plus beau. Sauf que pour la première fois de votre vie, vous avez été éconduit par une Dame. Et vous n'êtes pas habitué à ça.

*Caractéristiques* :

**Gaillardise** : 3.

**Dextérité** : 4.

**Esprit** : 2.

**Détermination** : 3.

**Panache** : 3.

**Réputation** : +24.

*Background* :

- **Arcane** : Entier.
- **Epée de Damoclès** : Obnubilé (2) : Reconquérir Elisabeth.
- **Langues** : Avalonien (L/E) ; Vendelar (L/E).
- **Avantages** : Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Guilde des spadassins ; Milice de Cardican ; ; Noble (Sir) ; Réflexes de combat ; Séduisant (plus que la moyenne).

*Acquis & Connaissances* :

- **Ecole d'Escrime ; Andrews (Compagnon)** : Fente en avant (Escrime) 3 ; Feinte (Escrime) 4 ; Riposte (Escrime) 3 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 4 ; Voir le style 3.

**Métiers** :

- **Avoué** : Droit 3 ; Eloquence 4 ; Recherches 2 ; Sincérité 3 ; Etiquette 4 ; Observation 4 ; Interrogatoire 3 ; Politique 2 ; Trait d'esprit 1.
- **Courtisan** : Danse 4 ; Mode 4 ; Héraldique 4 ; Cancanier 2 ; Pique-assiette 3 ; Séduction 4.
- **Fouineur** : : Déplacement silencieux 4 ; Orientation citadine 4 ; Fouille 3 ; Contact 4 ; Comportementalisme 4 ; Connaissance des bas-fonds 3 ; Qui-vive 2.

**Entraînements** :

- **Athlétisme** : Jeu de jambes 4 (ND 20) ; Lancer 4 ; Vitesse 4 ; Escalade 4 (ND 25) ; Acrobatie 3 (ND 22) ; Pas de côté 3.
- **Escrime** : Attaque 4 ; Parade 4 (ND 29)
- **Pugilat** : Attaque 2 ; Direct 2.

*Robert Clugh ; Souteneur et Racketteur ; Vilain avalonien.*

*Description* : Souteneur à la solde des racketteurs (voir Cardican), Clugh est une petite frappe de la pire espèce. Il est chargé des Embrumes et aime particulièrement violenter les jennys et autres mendiants.

*Interpréter Robert* : Vous aimez faire le mal et particulièrement torturer ces jeunes gourgandines qui se disent « jennys ».

*Caractéristiques* :

**Gaillardise** : 4.

**Dextérité** : 3.

**Esprit** : 3.

**Détermination** : 3.

**Panache** : 2.

**Réputation** : - 25.

*Background* :

- **Arcane** : Cruel.
- **Epée de Damoclès** : Obligation (2) : envers le gang des racketteurs.
- **Langues** : Avalonien.
- **Avantages** : Appartenance : Les racketteurs ; Grand ; Expression inquiétante (Sombre).

*Acquis & Connaissances* :

- **Ecole d'Escrime ; Courtepointe (Compagnon)** : Désarmer (Couteau) 4 ; Coup d'épaule

(Couteau) 4 ; Coup de pommeau (Couteau) 4 ; Exploiter les faiblesses (Couteau) 4 ; Voir le style 3.

#### **Métiers :**

- **Bourreau** : Attaque (Pugilat) 4 ; Comportementalisme 3 ; Interrogatoire 4 ; Attaque (Fouet) 4 ; Intimidation 4.
- **Détrouseur** : Attaque (Armes improvisées) 4 ; Déplacement silencieux 4 ; Guet-apens 4 ; Connaissance des bas-fonds 3 ; Filature 3 ; Fouille 3 ; Observation 2 ; Orientation citadine 4 ; Qui-vive 3
- **Maladrin** : Contact 4 ; Débrouillardise 3 ; Parier 3 ; Sens des affaires 4.

#### **Entraînements :**

- **Athlétisme** : Jeu de jambes 3 (ND 20) ; Lancer 3 ; Vitesse 3 ; Escalade 3 (ND 25)
- **Couteau** : Attaque 4 ; Parade 2 (ND 22)
- **Combat de rue** : Attaque 3 ; Coup à la gorge 4.

### *Le Baron Fenimore Chesterton-Falkirk ; Vilain Avalonien.*

Le Baron ne sera jamais confronté aux héros. Si vous voulez malgré tout lui donner un profil, pensez à un vieux noble à moitié gâteux mais redoutable combattant.

### *La Baronne Jessica Chesteron-Falkirk ; Vilaine Avalonienne.*

*Description* : Il s'agit d'une femme d'une trentaine d'années à la beauté sauvage mais dérangeante. Tout en elle respire la sensualité mais une sensualité malsaine et dangereuse. C'est une tentatrice de la pire espèce prête à tout pour sortir de sa situation actuelle. Elle a été mariée de force et ne supporte plus son époux. Elle cherche par tous les moyens à se débarrasser de lui mais elle ne veut pas risquer de perdre sa fortune. C'est pour cette raison qu'elle a séduit le jeune chevalier highlander et qu'elle va le pousser au meurtre.

*Interpréter Jessica* : Csoyez enjoueuse et séductrice. Sûre de votre charme vous ne supportez pas qu'un homme vous résiste. Dans ces cas là, vous pouvez même vous montrez cruelle.

*Caractéristiques* :

**Gaillardise** : 2.

**Dextérité** : 2.

**Esprit** : 5.

**Détermination** : 4.

**Panache** : 3.

**Réputation** : - 25.

*Background* :

- **Arcane** : Cupide.
- **Epée de Damoclès** : -.
- **Langues** : Avalonien (L/E) ; Cymrique (L/E) ; Théan (L/E).
- **Avantages** : Noble (Baronne) ; Volonté indomptable.

*Acquis & Connaissances* :

#### **Métiers :**

- **Arnaqueuse** : Comédie 4 ; Observation 3 ; Sincérité 4 ; Comportementalisme 4 ; Corruption 3 ; Discrétion 3 ; Pique-assiette 3 ; Séduction 4.
- **Espionne** : Déplacement silencieux 3 ; Filature 2 ; Fouille 3 ; Code secret 2 ; Falsification 3 ; Dissimulation 2 ; Hypnotisme 3 ; Poison 4.
- **Précepteur** : Danse 3 ; Etiquette 4 ; Mode 3 ; Eloquence 4 ; Equitation 2 (ND 17) ; Héraldique 3 ; Intimidation 2.

#### **Entraînements :**

- **Athlétisme** : Jeu de jambes 1 (ND 10) ; Lancer 1 ; Vitesse 2 ; Escalade 1 (ND 15)
- **Couteau** : Attaque 2 ; Parade 1 (ND 15).

### *Sir Allister MacFarlane ; Chevalier et Scélérat Highlander.*

*Description* : Allister est un chevalier de passage dans la petite ville de Dunbar. Ce jeune homme fils d'une famille de la noblesse highlander faisait route vers Carléon quand il s'est arrêté à Dunbar. Séduit et trompé par la Baronne, il a commis l'irréparable et renié tous ses idéaux à cause de son amour pour Jessica.

*Interpréter Allister* : Vous êtes un chevalier. A ce titre, vous n'hésitez jamais à défendre la veuve et l'orphelin et à redresser les torts. Hélas, depuis quelques temps, vous vous fourvoyez. Mais comment faire autrement ? La Baronne est si belle.

*Caractéristiques* :

**Gaillardise** : 4.

**Dextérité** : 4.

**Esprit** : 2.

**Détermination** : 2.

**Panache** : 3.

**Réputation** : - 15.

*Background* :

- **Arcane** : Dévoué.
- **Epée de Damoclès** : Romance (3) : La Baronne Jessica.
- **Langues** : Avalonien (L/E) ; Théan (L/E).
- **Avantages** : Académie militaire ; Appartenance : Chevalier d'Elayne ; Guilde des spadassins ; Entraînement au port de l'armure ; Grand ; Séduisant (Eblouissant).

*Acquis & Connaissances* :

- **Ecole d'Escrime ; MacLellan (Compagnon)** : Corps à corps (Escrime) 4 ; Coup de pommeau (Escrime) 4 ; Coup puissant (Escrime) 4 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 4 ; Voir le style 4.
- **Ecole d'Escrime ; Donovan (Apprenti)** : Désarmer (Escrime) 4 ; Emprisonner (Bouclier) 2 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 4 ; Riposte (Escrime) 2 ; Voir le style 4.

#### **Métiers :**

- **Commandement** : Observation 2 ; Stratégie 3 ; Tactique 3 ; Commander 2 ; Diplomatie 2 ; Galvaniser 3 ; Guet-apens 2 ; Intimidation 3 ; Qui-vive 2.
- **Ecuyer** : Equitation 3 (ND 22) ; Marchandage 3 ; Premiers secours 2 ; Soins des animaux 2 ; Tâches domestiques 3 ; Attaque (Epée à deux mains) 3 ; Etiquette 3.
- **Guérillero** : Déplacement silencieux 3 ; Guet-apens 2 ; Piéger 3 ; Survie 2.

### Entraînements :

- **Arc** : Tirer (Arc) 2 ; Facteur d'arcs 3 ; Tir à l'arc monté 3.
- **Athlétisme** : Jeu de jambes 4 (ND 20) ; Lancer 3 ; Vitesse 4 ; Escalade 4 (ND 25) ; Course d'endurance 3 ; Soulever 3.
- **Bouclier** : Parade (Bouclier) 4 (ND 25) ; Attaque (Bouclier) 3.
- **Escrime** : Attaque (Escrime) 4 ; Parade (Escrime) 4 (ND 25).
- **Pugilat** : Attaque (Pugilat) 4 ; Direct 3.

## *James ; Amant maudit et Héros Avalonien*

*Description* : Jeune forestier nait à Dunbar et ayant passé toute son enfance dans ce village, James a grandi en étant abreuvé de contes et d'histoires de chevaliers, de dragons et de quêtes miraculeuses. Il rêve de devenir un de ces fameux héros avalonien. Mais avant cela, il lui faut conquérir le coeur de sa dulcinée.

*Interpréter James* : Vous êtes d'une candeur sans pareille, croyant aux histoires les plus alambiquées et aux récits les plus farfelus. Par dessus tout, vous voulez prouver à Deirdre que vous avez l'étoffe d'un héros. Vous êtes prêt à tout pour ça, Même mourir.

*Caractéristiques* :

**Gaillardise** : 4.

**Dextérité** : 2.

**Esprit** : 2.

**Détermination** : 2.

**Panache** : 3.

**Réputation** : +10.

*Background* :

- **Arcane** : Naïf.
- **Epée de Damoclès** : Obnubilé (4) : Deirdre.
- **Langues** : Avalonien.
- **Avantages** : Apprentissage rapide ; Baroudeur ; Emérite (Attaque (Hache à deux mains)) ; Porte-poisse ; Résistant à la douleur ; Trait légendaire (Gaillardise) ; Volonté indomptable.

*Acquis & Connaissances* :

### Métiers :

- **Bûcheron** : Connaissance des herbes 3 ; Escalade 3 (ND 12) ; Signes de piste 4 ; Déplacement silencieux 4 ; Sauter 3 (ND 12) ; Survie 4.
- **Chasseur** : Observation 3 ; Piéger 3 ; tanner 3 ; Guet-apens 2 ; Qui-vive 2.
- **Eclaireur** : Pister 4 ; Sens de l'orientation 3 ; Course d'endurance 3 ; Perception du temps 2.

### Entraînements :

- **Athlétisme** : Jeu de jambes 3 (ND 7) ; Lancer 3 ; Vitesse 3 ; Escalade 3 (ND 12)
- **Couteau** : Attaque 4 ; Parade 3 (ND 12)
- **Hache à deux mains** : Attaque 4 ; Parade 4 (ND 15).
- **Pugilat** : Attaque 3 ; Direct 2.

## *Linda Lawson ; Maître d'arme Vigilare et Héroïne Avalonienne.*

*Description* : Maître d'arme de l'Ecole Vigilare et propriétaire du Château du même nom, Linda est une petite femme affichant une vingtaine d'années. Ses longs cheveux noirs, sa peau pâle, ses oreilles légèrement pointues et ses yeux brillants de sagesse trahissent ses origines Sidhes. Et c'est le cas puisqu'elle a en fait plus de 100 ans. Linda est une des enfants de la Dame du lac et la soeur du légendaire Lawrence Lugh. Au sein des filles de Sophie, elle porte la coiffe rouge des combattantes. Pendant des années, elle s'est acquittée de son rôle de garde du corps pour les membres les plus importantes de l'ordre. Hélas, avec le temps, elle se mit à souffrir de la même lassitude que ses cousins du peuple magnifique. Ne pouvant plus être aussi efficace, elle se résolut à prendre la direction de l'école des Fils de Lugh.

Sous son autorité, l'école Vigilare a énormément gagné en efficacité et en célébrité. Redoutable combattante, elle ne se borne pas à enseigner les passes d'armes de l'école. Elle pense en effet que les nouveaux gardes du corps des filles doivent être capables de se sortir de n'importe quelle situation. Mêlant plusieurs styles, elle leur enseigne l'opiniâtreté, la ruse mais aussi l'efficacité qui sied à leur fonction.

*Interpréter Linda* : Arrogante et sûre de vous, vous êtes consciente de votre force et de votre nature double. Contrairement à d'autres sangs mêlés, vous n'avez pas grandi au milieu des humains. Vous en avez gardé une froideur étrange qui met mal à l'aise vos interlocuteurs.

*Caractéristiques* :

**Gaillardise** : 3.

**Dextérité** : 5.

**Esprit** : 7.

**Détermination** : 5.

**Panache** : 5.

**Réputation** : + 75.

*Background* :

- **Arcane** : Exemple.
- **Epée de Damoclès** : Serment (3) : Fidélité à l'ordre.
- **Langues** : Avalonien (L/E) ; Castillan (L/E) ; Cymrique (L/E) ; Montagnois (L/E) ; Théan (L/E) ; Vodacci (L/E).
- **Avantages** : Accent avalonien de Gaavane ; Appartenance : Filles de Sophie, Guilde des spadassins ; Baume ; Gauchère ; Grand maître (Vigilare et Andrews ; Vigilare et Faileas) ; Réflexes de combat ; Réflexes éclairs ; Sang Sidhe : Détection du Glamour, Enfant de la terre, Petite, Vieillesse ralentie et Immunité aux maladies, Coeur de pierre, Lié à la terre, Vulnérabilité au fer ; Séduisante (Intimidante) ; Trait légendaire (Esprit) ; Vétéran.

*Acquis & Connaissances* :

- **Ecole d'Escrime ; Andrews (Maîtresse)** : Fente en avant (Escrime) 5 ; Feinte (Escrime) 5 ; Riposte (Escrime) 5 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 5 ; Voir le style 5.
- **Ecole d'Escrime ; Ambrogia (Maîtresse)** : Coup de pommeau (Escrime) 5 ; Riposte (Escrime) 5 ; Feinte (Escrime) 5 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 5 ; Voir le style 5.
- **Ecole d'Escrime ; La Guèpe (Maîtresse)** : Désarmer (Escrime) 5 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 5 ; Feinte (Escrime) 5 ; Riposte (Escrime) 5 ; Voir le style 5.

- **Ecole d'Escrime ; Donovan (Compagne) :** Désarmer (Escrime) 5 ; Emprisonner (Bouclier) 4 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 4 ; Riposte (Escrime) 5 ; Voir le style 5.
- **Ecole d'Escrime ; Faileas (Maîtresse) :** Exploiter les faiblesses (Escrime) 5 ; Feinte (Escrime) 5 ; Marquer (Escrime) 5 ; Mur d'acier (Escrime) 5 ; Voir le style 5.
- **Ecole d'Escrime ; Vigilare (Maîtresse) :** Attaque en dégaine (Escrime) 5 ; Désarmer (Escrime) 5 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 5 ; Tourbillon (Escrime) 5 ; Voir le style 5.

#### Métiers :

- **Acrobate :** Acrobatie 5 (ND 51) ; Equilibre 5 (ND 51) ; Jeu de jambes 5 (ND 46) ; Amortir une chute 5 ; Contorsion 4 ; Roulé-Boulé 3 (ND 43) ; Sauter 5 (ND 51).
- **Barde :** Chant 4 ; Eloquence 4 ; Etiquette 5 ; Histoire 4 ; Connaissance des herbes 4 ; Connaissance des Sidhes 5 ; Diplomatie 4 ; Enigmes 4 ; Héraldique 5.
- **Courtisan :** Danse 4 ; Mode 4 ; Observation 5 ; Jouer 3 ; Intrigant 2 ; Lire sur les lèvres 4 ; Mémoire 4 ; Séduction 4.
- **Espion :** Déplacement silencieux 5 ; Filature 4 ; Fouille 5 ; Code secret 4 ; Déguisement 4 ; Dissimulation 4 ; Interrogatoire 3 ; Poison 3 ; Sincérité 2.
- **Garde du corps :** Discrétion 5 ; Interposition 5 ; Qui-vive 5 ; Comportementalisme 4 ; Intimidation 4.
- **Maître d'arme :** Trait d'esprit 5 ; Commander 5 ; Entraîner 5 ; Galvaniser 5 ; Guet-apens 5 ; Narrer 4 ; Pas de côté 5 ; Premiers secours 4 ; Recherche 4.

#### Entraînements :

- **Arc :** Tirer (Arc) 4 ; Facteur d'arcs 4 ; Tir à l'arc monté 4.
- **Athlétisme :** Lancer 4 ; Vitesse 5 ; Escalade 5 (ND 51) ; Course d'endurance 4.
- **Bouclier :** Parade (Bouclier) 4 (ND 49) ; Attaque (Bouclier) 5.
- **Combat de rue :** Attaque (Combat de rue) 4 ; Coup à la gorge 4 ; Coup de pied 5 ; attaque (Armes improvisées) 4 ; Parade (Armes improvisées) 4 (ND 49).
- **Escrime :** Attaque (Escrime) 5 ; Parade (Escrime) 5 (ND 51).
- **Pugilat :** Attaque (Pugilat) 5 ; Direct 5.

### *Lady Hawk ; Dame Sidhe.*

*Description :* La reine des oiseaux est une des membres émérites de la cour des flamboyants. C'est un être dual dans le sens où elle possède à la fois la cruauté froide des sidhes mais aussi quelques élans d'émotion pour les humains. C'est suite à un de ces élans qu'elle a dôté Paul de sa chance légendaire. A l'origine, il s'agissait d'un pari cruel fait avec un autre membre de la cour merveilleuse, un pari dont le but était de troubler Ellydion. Mais peu à peu, Lady Hawk se laissa séduire par l'attitude de Paul et finit par connaître l'amour dans ses bras. C'est pour cette raison qu'elle le protège. Même si elle s'est senti flouée et qu'elle refuse de le revoir depuis.

*Interpréter Linda :* Vous êtes un sidhe flamboyant. A ce titre, vous n'avez que mépris pour les humains. Même s'ils parviennent quelquefois à vous émouvoir.

*Caractéristiques :*

Il n'est pas nécessaire de donner des caractéristiques à Lady Hawk. Elle est au delà de l'entendement. Si malgré tout vous voulez le faire, reportez-vous à Sidhe Book of Nightmare.

## *L'assassin de la Reine des mers ; Vilain Sidhe.*

*Description* : L'assassin ne vit que pour satisfaire sa maîtresse. Unseelie gagné à la cause de Maab, c'est un adversaire redoutable et né pour tuer. Sans pitié, c'est un maître de guerre.

*Caractéristiques* :

**Gaillardise** : 5.

**Dextérité** : 6.

**Esprit** : 4.

**Détermination** : 4.

**Panache** : 6.

**Réputation** : - 75.

*Background* :

- **Arcane** : Fanatique.
- **Epée de Damoclès** : Serment (3) : Servir Maab.
- **Langues** : Avalonien ; Cymrique (L/E).
- **Avantages** : Gaucher ; Grand maître (Boucher et Mortis) ; Réflexes de combat ; Réflexes éclairs. Epée sidhe ; Dague Sidhe.

*Acquis & Connaissances* :

- **Ecole d'Escrime ; Boucher (Maître)** : Coup puissant (Couteau) 5 ; Double Parade (Couteau) 5 ; Riposte (Couteau) 5 ; Exploiter les faiblesses (Couteau) 5 ; Voir le style 5.
- **Ecole d'Escrime ; Faileas (Maître)** : Exploiter les faiblesses (Escrime) 5 ; Feinte (Escrime) 5 ; Marquer (Escrime) 5 ; Mur d'acier (Escrime) 5 ; Voir le style 5.
- **Ecole d'Escrime ; Mortis (Maître)** : Double Attaque (Couteau) 5 ; Exploiter les faiblesses (Couteau) 5 ; Riposte (Couteau) 5 ; Tir d'instinct (Couteau) 5 ; Voir le style 5.

**Métiers** :

- **Acrobate** : Acrobatie 5 (ND 37) ; Equilibre 5 (ND 37) ; Jeu de jambes 5 (ND 32) ; Amortir une chute 5 ; Contorsion 4 ; Roulé-Boulé 3 (ND 32) ; Sauter 5 (ND 32).
- **Assassin** : Déplacement silencieux 5 ; Guet-apens 5 ; Observation 5 ; Piéger 4 ; Poison 3 ; Déguisement 2 ; Dissimulation 4 ; Filature 5 ; Qui-vive 5.

**Entraînements** :

- **Arc** : Tirer (Arc) 4 ; Facteur d'arcs 4 ; Tir à l'arc monté 4.
- **Athlétisme** : Lancer 4 ; Vitesse 5 ; Escalade 5 (ND) ; Course d'endurance 4 ; Nager 3 (ND 32) ; Pas de côté 5.
- **Couteau** : Attaque (Couteau) 5 ; Parade (Couteau) 5 (ND 37) ; Lancer (Couteau) 5.
- **Combat de rue** : Attaque (Combat de rue) 4 ; Coup à la gorge 4 ; Coup de pied 5 ; attaque (Armes improvisées) 4 ; Parade (Armes improvisées) 4 (ND 35).
- **Escrime** : Attaque (Escrime) 5 ; Parade (Escrime) 5 (ND 37).

*Précision importante* :

- Normalement, l'école Mortis n'est pas autorisée pour les Sidhes. C'est juste que le style de l'assassin se rapproche énormément du style des Kreuzritter.

## *Les Figurants :*

*Hommes de Pietro ; Gardes du corps ; Chefs Malandrins ; Marins divers ; Hommes de main.*

**Gaillardise : 3 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 2 ; Détermination : 2 ; Panache : 3.**

**Avantages :** (1 au choix) Dur à cuire ; Réflexe de combat ou Gaucher.

**Ecole d'escrime** 1 au choix au rang d'apprenti et selon ceux que vous vous voulez rendre plus dangereux. Pour ma part je mets Ambrogia aux hommes de Pietro

**Compétences :** Escrime 3 ; Détrouseur 2 ; Couteau 3 ; Combat de rue 3 ; Athlète 2.

### *Elèves de l'école Vigilare (Hommes de main.)*

Ce sont les élèves de Linda Lawson, tous sont membres des Filles de Sophie ou des Fils de Lugh et sont des combattants aguerris.

**Gaillardise : 3 ; Dextérité : 4 ; Esprit : 2 ; Détermination : 3 ; Panache : 3.**

**Avantages :** Réflexes de combat ; Grands.

**Ecole d'Escrime Vigilare (Apprenti ou Compagnon selon votre groupe) :** Attaque en dégaine (Escrime) 4 ; Désramer (Escrime) 4 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 4 ; Tourbillon (Escrime) 4 ; Voir le style 4.

**Compétences :** Escrime 4 ; Athlétisme 3 ; Garde du corps 3.

### *Monstres des ruines (Vilains) :*

Il s'agit des monstres que l'on trouve dans les marais. Vous pouvez aussi vous servir de ces profils pour les créatures que vous voudriez opposer aux Pjs dans la forêt de Grumwaeld. Les profils 2 correspondent aussi aux sentinelles surveillant la mine de O'Connell

#### **Profil 1 :**

**Gaillardise : 3 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 2 ; Détermination : 4 ; Panache : 2.**

**Capacités spéciales :** Déterminée ; Respiration aquatique ; Griffes.

**Jets d'attaque :** deux attaques 4g3 ; Dommages 6g2.

**ND pour être touché :** 20.

**Compétences :** Jeu de jambes 3.

**Description :** Un humanoïde au corps élancé et à la peau spongieuse parfaitement adaptée à la vie dans les marais. Se déplace par groupe de trois ou quatre.

## **Profil 2 :**

**Gaillardise** 4 ; **Dextérité** : 3 ; **Esprit** : 2 ; **Détermination** : 3 ; **Panache** : 2

**Capacités spéciales** : Gaillardise +1 ; Morsure ; Défense +1.

**Jets d'attaque** : Attaque 4g3 ; Dommages 7g3.

**ND pour être touché** : 25.

**Compétences** : Jeu de jambes 4.

**Description** : Un humanoïde à l'énorme mâchoire de crocodile. Solitaire.

## *Sentinelles de Rupert (Hommes de main)*

Ce sont les sentinelles qui gardent l'intérieur du Château de MacGill. Ces soldats étranges sont très résistants et enchantés par leur maître.

**Gaillardise** : 3 ; **Dextérité** : 2 ; **Esprit** : 1 ; **Détermination** : 5 ; **Panache** : 2

**ND pour être touché** : 15

**Jets d'attaque** : Hallebardes (6g2/5g3)

**Capacités spéciales** : Les dommages qu'on leur inflige sont renvoyés à l'assaillant. La seule solution pour les tuer et d'accepter qu'ils vous frappent.

## *Les brutes :*

**Niveau de menace** : 3.

**ND pour être touchées** : 20.

**Armes** : Coutelas ou Rapière ou Gourdin (moyennes) ; Sabre (moyennes +1) ; Pistolets (armes à feu) pour les hommes de Pietro.

**Compétences** : Jeu de jambe -1 ; Parade (Escrime) +1 (pour les hommes de Pietro.)

**Spécial** : Selon leur nationalité, se référer à l'aide de jeu de Geronimo sur les brutes (en téléchargement libre sur le sden).

## *Nouveau Poison :*

**Le Cauchemar des Sidhes** : Ce poison a été mis au poing par Pietro Allegri dans le but de se débarrasser de Crawford. Il a été conçu à partir de Venin d'araignée rouge, d'arsenic et de sang d'ombre. La victime doit posséder du sang Sidhe de la cour flamboyante. Dans ce cas, la victime s'évanouit et tombe dans un coma dont elle ne peut se réveiller. Dans le même temps, elle perd 1 dans ces caractéristiques toutes les 2 heures et ce, de façon illimitée. Quelqu'un qui possède l'avantage *Immunité aux maladies* perdra 1 dans ses caractéristiques toutes les 12 heures. Un Sidhe ne tombera pas inconscient mais prendra les mêmes effets que s'il est blessé par une arme du clan MacEachern (on lance 3 g 3 pour le calcul des blessures.)

Ce poison n'est qu'au stade expérimental mais vu le talent de Pietro, nul doute qu'il ne manquera pas de l'améliorer dès son retour en Vodacce. Les Sidhes ne peuvent accepter ça. Voilà un bon point de départ pour une campagne... Car si Villanova l'apprenait...

# *The End*

7thsea et secrets de la septième mer sont des marques créées par AEG et commercialisées en France par Asmodée  
Rendez vous sur le sden pour la suite de cette campagne et les avis sur ce scénario.

Bientôt, la prochaine création des *French Musketeers*