
Les Secrets de la Septième Mer

Campagne Larme Mundi
6^{ème} Partie

L'eau de feu

Ecrit par Grolf
Juin 2008

http://pagesperso-orange.fr/le_capharnaum/

Tables des matières

Tables des matières	2
Synopsis.....	3
Introduction	3
Acte I : Mettre pied à terre.....	4
Scène 1 : Ancrage et objectifs.....	4
Scène 2 : La mise en quarantaine.....	5
Scène 3 : En arrivant au port.....	6
Acte II : Convaincre le comité !.....	7
Scène 1 : Anatoly Dolidovitch.....	8
Scène 2 : Venceslas Kropotkin	9
Scène 3 : Mikhaïl Vassilievitch.....	10
Scène 4 : Feodor Ipatiev.....	11
Scène 5 : Svetlana Rachinsky	12
Acte III : Un accord conclu par les armes	13
Scène 1 : Victoire dans le sang	13
Scène 2 : Marché conclu	15
Scène 3 : Voyage de retour	15

Synopsis

Jürgen Van Myers est un marchand vendelar qui officie notamment dans le domaine des alcools. Dans le but de développer son commerce et de le porter à un niveau supérieur, il souhaite nouer des relations de partenariat avec la guilde des producteurs d'alcools ussurane, et ceci afin de mettre en place une filière d'import/export des divers breuvages produits sur les terres de Matushka, vers les autres nations de Théah.

Malheureusement, le sort semble s'acharner contre lui. En effet, alors que son navire faisait voile depuis la Vendel vers le port d'Odyessa, une violente tempête le fit dériver beaucoup trop vers le sud et endommagea fortement sa voilure. Après moult péripéties, il finit par arriver au large des côtes eisenöres. Son cauchemar est loin d'être terminé puisqu'une famille vodacci a déjà dépêché sur place certains de ses représentants avec les mêmes objectifs. Nul doute que les vodaccis ne se gêneront pas pour mettre des bâtons dans les roues de Van Myers.

Pour conclure son accord commercial, Jürgen devra convaincre la majorité des membres du conseil local de la guilde des producteurs d'alcools. Ce comité est composé de cinq membres. Il lui suffit donc de conquérir l'adhésion de trois de ces personnes, et le partenariat pourra être signé.

La famille Villarossa est une branche éloignée de la famille du Prince Giovanni Villanova. Elle aussi travaille dans le commerce d'alcool en général, et de vin en particulier. Jürgen Van Myers est un de ses plus rudes concurrents, et les Villarossa sont au courant qu'il va tenter de se rapprocher des ussurans. Ils sont arrivés quelques jours auparavant à Odyessa et ont déjà commencé à entrer en contact avec les membres de la guilde.

Introduction

Si vous avez joué l'épisode 5 de la campagne, intitulé « L'arme au poing », les personnages sont en théorie à bord du *Swordfish* (L'Espadon), le navire de Sir Nathaniel Patterson, marchand d'armes de Cardican en Avalon. Ce dernier a engagé les personnages pour l'escorter lors d'une livraison de mousquets et de pistolets qu'il devait effectuer à Insel en Eisen, auprès de l'Eisenfürsten même, Fauner Pösen. Mais à Wismar, au moment de réembarquer pour l'Avalon, Jürgen Van Myers rejoint Sir Patterson, un de ses amis de longue date, pour lui demander de l'aide : son navire est très endommagé et les réparations prendront des jours, voire des semaines. Il a toutefois un besoin urgent de se rendre en Ussura avant que les glaces de l'hiver ne rendent tout accès impossible.

Si vous n'avez pas joué les épisodes précédents, Jürgen Van Myers a engagé les personnages pour l'escorter et pour l'aider dans ses négociations à Odyessa. Dans ce cas, tout le monde est à bord de la *Zeepebel* (Bulle de savon), le navire de Van Myers.

Quelque soit le cas, le scénario débute au moment où le navire sur lequel se trouvent les personnages arrive en vue du port d'Odyessa.

Acte I : Mettre pied à terre

Scène I : Ancrage et objectifs

Durant la traversée vers Odyessa, Jürgen Van Myers explique aux personnages le but de son voyage en Ussura. Il œuvre depuis de nombreuses années dans le commerce des vins et spiritueux depuis Kirk en Vendel. Il fait ainsi de l'import/export de nombreuses boissons à travers tout Théah : il diffuse vers toutes les nations occidentales les meilleurs crus de vins venus de Montaigne ou de Castille, les bières de l'archipel vendelar ou encore les plus fins whiskies et autres cidres avaloniens. Il tente à présent une ouverture vers l'Ussura pour sa vodka et ses eaux de vie. Ses prochains objectifs seraient de faire venir du rhum de Marcina ou des alcools de riz de Cathay.

Pour l'heure, c'est l'Ussura qui l'intéresse, et afin d'obtenir des avantages sur les prix et peut-être même une exclusivité sur certaines productions, il est capital qu'il puisse signer un accord de partenariat avec la guilde des producteurs d'alcools d'Ussura. Pour cela, il doit rencontrer le comité de la guilde à Odyessa. Celui-ci est composé de cinq membres, chacun étant producteur ou revendeur, et la majorité doit être acquise pour qu'un accord puisse être conclu.

Les membres du comité sont :

- Anatoly Dolidovitch ♂, brasseur
- Feodor Ipatiev ♂, distillateur
- Venceslas Kropotkin ♂, tavernier
- Svetlana Rachinsky ♀, vigneronne
- Mikhaïl Vassilievitch ♂, revendeur

Le navire entre donc dans la rade d'Odyessa et jette l'ancre. La procédure locale implique que chaque bateau souhaitant entrer dans le port doit être contrôlé afin qu'une autorisation lui soit délivrée ou qu'il soit mis en quarantaine...

Jürgen Van Myers (Héros)

Gaillardise :	2
Dextérité :	2
Esprit :	3
Détermination :	4
Panache :	3
Réputation :	15

Épée de Damoclès : Ennemi intime (famille Villarossa)

Arcane : Ambitieux

Avantages : Linguiste, Vendelar (L/E), Avalonien (L/E), Montaginois (L/E), Castillan, Ussuran, Eisenör, Théan (L/E), Grand buveur, Dock personnel

Athlétisme : Course de vitesse 1, Escalade 1, Jeu de jambes 2, Lancer 2

Armes à feu : Attaque (armes à feu) 3, Recharger 2

Marchand : Comptabilité 2, Evaluation 2, Marchandage 4, Brasseur 2, Distillateur 1, Vigneron 3

Courtisan : Cancanier 2, Danse 1, Mode 2, Eloquence 3, Etiquette 2, Diplomatie 2, Intrigant 3

Apparence : Jürgen est un homme costaud de 42 ans. De haute stature (1m90), il a l'air assez martial avec ses cheveux châtain coupés très courts et ses yeux bleu profond. Il est toujours habillé à la dernière mode ; et il cherche à impressionner ses interlocuteurs.

Incarnier Jürgen Van Myers :

Myers est un homme ambitieux et très décidé à étendre son commerce et son influence. Il est prêt à faire beaucoup de choses pour atteindre ses objectifs, mais fera tout son possible pour rester dans la légalité. Il sait se montrer amical et jovial, mais quand on en vient aux affaires et aux négociations, il devient intraitable et « il ne lâche pas facilement le morceau ».



Scène 2 : La mise en quarantaine

Le navire des personnages arrive dans la rade d'Odyssea en milieu de journée. Le capitaine du bateau est au courant de la procédure ; il peut donc l'expliquer aux personnages : jeter l'ancre, faire des signaux (avec des drapeaux) à la vigie du port, puis attendre la visite de contrôle.

Ce contrôle est principalement en place afin d'éviter l'introduction de maladies ou d'un surplus d'armes dans la ville. La patrouille de la garde arrive une heure plus tard à bord d'un grand canot. Elle est composée d'un médecin, d'un sergent et de dix soldats.

Le médecin est chargé de vérifier si des marins ou des passagers seraient atteints de maladies contagieuses. Si c'est le cas, il doit mettre le navire en quarantaine : il faudra alors attendre quarante jours avant que les passagers puissent débarquer, et le navire sera approvisionné par un service de ville par canot.

Le sergent et ses hommes sont là pour fouiller le bateau et déterminer si une cargaison suspecte se trouve à bord.

Déroulement

Après avoir mis le pied sur le pont, les usurans se présentent (voir *la commission de contrôle* ci-dessous), puis se mettent à l'ouvrage, le plus consciencieusement du monde, apparemment.

A priori, aucune cargaison suspecte n'est trouvée (sauf si les personnages ont embarqué quelque chose de spécial ?). Par contre, le médecin trouvera deux marins un peu malades (depuis quelques jours, mais en réalité rien de grave). Il les déclarera contagieux et mettra le navire officiellement en quarantaine.

Issue facile

Les Villarossa ont versé 100 guilders au médecin, 50 au sergent, et 5 à chaque soldat. Si les personnages paient plus, le navire ne sera pas mis en quarantaine. Ils accepteront l'argent, mais avoueront difficilement avoir déjà été payés par d'autres personnes avant.

Sinon, il faudra trouver une autre solution... peut-être la force ou la ruse.

La commission de contrôle

Boris Egorov, Médecin (Homme de main)

Gaillardise 2, **Dextérité** 4, **Espit** 3, **Détermination** 2, **Panache** 2

Avantages : Usuran (L/E), Teodoran (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E), Avalonien, Montagnois, Université

Arcane : Cupide

Epée de Damoclès : Endetté

Médecin : Diagnostic 4, Premiers secours 3, Chirurgie 4, Dentiste 2, Vétérinaire 2

Erudit : Histoire 1, Mathématiques 2, Philosophie 2, Recherches 2, Sciences de la nature 3

Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 2, Lancer 2

Couteau : Attaque 2, Parade 2, Lancer 1

Description : Boris est un médecin de ville de 45 ans. Il joue souvent de l'argent aux cartes et aux dés dans les tavernes, et il perd beaucoup. Pour faire vivre sa femme et ses deux enfants, il a besoin de se faire un peu d'argent de poche supplémentaire, et il se laisse facilement corrompre...

Konstantin Kapovsky, Sergent (Homme de main)

Gaillardise 3, **Dextérité** 3, **Esprit** 2, **Détermination** 2, **Panache** 2

Avantages : Ussuran (L/E), Vendelar, Avalonien, Grand buveur, Charge

Arcane : Malchanceux

Epée de Damoclès : Endetté

Athlétisme : Course de vitesse 3, Escalade 2, Jeu de jambes 3, Lancer 3

Couteau : Attaque 3, Parade 3, Lancer 1

Armes lourdes (épée large) : Attaque 4, Parade 3

Description : Konstantin est un jeune soldat ambitieux, mais à qui la chance ne sourit pas souvent. Il se réfugie donc dans l'alcool et y engloutit la majeure partie de sa paie. Il a lui aussi besoin de quelques extras.

Soldats (10 brutes)

Niveau de menace :	3
ND :	20
Initiative :	3g3
Attaque :	[nb]g3
Dommages :	9 (épées larges)

Scène 3 : En arrivant au port...

Référence : Voir la description d'Odyessa dans le supplément sur l'Ussura en page 46.

- **S'ils se sont « arrangés » avec le médecin et le sergent,**
les personnages et le marchand peuvent débarquer officiellement puisqu'ils en ont reçu l'autorisation. Le navire peut ainsi entrer dans le port une fois que la chaîne qui en bloque l'entrée aura été relevée par la garde, puis accoster et jeter l'ancre.
- **Si le navire a été mis en quarantaine,**
il ne pourra pas entrer dans le port et devra rester dans la rade. Le seul moyen sera alors de débarquer clandestinement. La ville étant fortifiée, mettre pied à terre à l'extérieur des remparts, puis y entrer peut s'avérer quasiment impossible. Le plus simple est de prendre un canot et d'entrer discrètement dans le port.
De nuit, l'opération est faisable avec beaucoup de précautions (Jet de Dextérité + Déplacement silencieux sous un ND de 20). De jour, les gardes postés sur les remparts seront beaucoup plus difficiles à berner.

Si les personnages entrent clandestinement dans le port et qu'ils sont repérés, l'alerte sera donnée et ils devront affronter la garde avant de se faufiler en ville.

Soldats de la garde (brutes)

Niveau de menace :	3
ND :	20
Initiative :	3g3
Attaque :	[nb]g3
Dommages :	9 (épées larges)



Acte II : Convaincre le comité !

Une fois à terre, Jürgen Van Myers et les personnages n'ont qu'un seul objectif : rencontrer chaque membre du comité local de la guilde des producteurs d'alcools et les convaincre d'accepter l'accord de partenariat proposé par le marchand vendelar.

Les cinq scènes suivantes correspondent donc aux rencontres avec les membres du comité. Chacune d'elle est optionnelle (puisque trois voix suffisent théoriquement), et elles peuvent être jouées dans l'ordre que choisiront les joueurs.

Une précision : Anatoly Dolidovitch est le délégué officiel de la guilde et le chef du comité local. C'est donc lui qu'il faut, à priori, rencontrer en premier, et avec lui aussi, qu'il faudra ratifier l'accord, qu'il y soit personnellement favorable ou pas.

Pour le MJ : vous pouvez considérer, soit que Jürgen ne connaît que le nom de Dolidovitch et que celui-ci indiquera les noms et adresses des quatre autres, soit que Jürgen connaît les cinq délégués dès le début.

La confrontation

Les Villarossa sont en ville depuis quelques jours ; ils ont donc eu le temps de voir plusieurs membres du comité, voire de convaincre certains de conclure un accord avec eux. Ces membres-là réagiront donc en conséquence aux propositions de Jürgen Van Myers et des personnages.

Pendant que les personnages visitent à leur tour les membres de la Guilde, les Villarossa ne restent pas inactifs et tentent de leur mettre des bâtons dans les roues. Les membres de la famille Villarossa sont détaillés à l'Acte III, mais peuvent donc intervenir bien avant si vous le souhaitez. A vous de doser leurs actions, peut-être quelques échauffourées, quelques actes de sabotage ou autre, en plus de ce qui est précisé dans la description de chaque membre du comité.

Quand les choses basculeront définitivement en faveur de Van Myers, les Villarossa tenteront de régler cette affaire par la force et attaqueront directement les personnages sur un terrain qui leur est favorable (la nuit ou à l'extérieur de la ville par exemple).

Scène 1 : Anatoly Dolidovitch

Le représentant du comité est un brasseur réputé à Odyessa. Anatoly Dolidovitch est très respecté pour sa réussite, sa droiture et sa foi. Il a fait bénéficier de l'argent qu'il a gagné autour de lui, en donnant du travail à des apprentis ou en faisant des dons aux églises orthodoxes de la ville.

Il possède plusieurs tavernes en ville, ainsi qu'une brasserie d'où sort une production de bière de grande qualité. Ses bureaux se trouvent à côté de la brasserie, dans l'hôtel particulier qui lui sert aussi de résidence principale. Le bureau dans lequel il reçoit les visiteurs est assez cossu, décoré de lambris et de boiseries, le reste étant assez sobre, mis à part deux icônes anciennes accrochées au mur, symbole de la foi d'Anatoly. On pourra également remarquer une croix des prophètes qu'il porte autour du cou.

La rencontre

Dolidovitch se montre cordial, mais émettra rapidement des réserves sur l'accord commercial proposé par Van Myers. Il prétendra n'être que peu intéressé (après tout, ses affaires sont déjà florissantes, alors pourquoi se lancer dans une aventure aussi hasardeuse ?).

Il se ralliera à l'accord si la majorité des autres membres se montre favorable.

Possibilités de conviction

La faveur de Dolidovitch peut être emportée grâce aux moyens suivants :

- Faire un don important à l'église orthodoxe.
- Garantir un accord pour que la bière Dolidovitch soit la seule servie dans certaines tavernes.
- La flatterie et le respect pour la réussite de ses affaires peuvent faciliter les choses.

Les erreurs rédhibitoires

La faveur de Dolidovitch sera définitivement (ou presque) perdue si les erreurs suivantes sont commises par les personnages :

- Se montrer irrespectueux envers Theus, le premier Prophète, Matuschka ou l'Ussura.
- Proposer directement de l'argent et donc tenter de le corrompre.

Anatoly Dolidovitch (Héros)

Gaillardise :	2
Dextérité :	2
Esprit :	4
Détermination :	3
Panache :	2
Réputation :	25

Epée de Damoclès : -

Arcane : Critique (travers)

Avantages : Accent ussuran (Somojez), Linguiste, Avalonien (L/E), Eisenör (L/E), Montaginois (L/E), Ussuran (L/E), Teodoran (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E)

Athlétisme : Course de vitesse 1, Escalade 1, Jeu de jambes 2, Lancer 2

Armes à feu : Attaque (armes à feu) 2

Courtisan : Cancanier 2, Danse 1, Diplomatie 2, Mode 2, Eloquence 3, Etiquette 2, Intrigant 2, Politique 3

Erudit : Droit 2, Histoire 2, Mathématiques 3, Philosophie 2, Recherches 1, Théologie 3

Marchand : Comptabilité 2, Evaluation 2, Marchandage 3, Brasseur 5, Distillateur 1, Vigneron 1

Apparence : Dolidovitch est un homme d'une cinquantaine d'années qui a dû passer beaucoup de temps derrière un bureau à gérer les affaires qu'il avait créé en étant plus jeune. Il a pris du poids au cours du temps et porte son embonpoint avec la fierté du marchand qui a réussi. Il a de bonnes joues rosées, et sa chevelure châtain est dégarnie sur le dessus. Il porte une croix des prophètes autour du cou.

Incarner Anatoly Dolidovitch :

Anatoly est un marchand qui a eu rapidement du succès dans son commerce. Plus jeune, il a toujours su s'adapter et sentir le vent tourner. Depuis quelques années, il est plus conservateur, mais reste convaincu de savoir ce qui est bien et ce qui est mal, dans la vie et dans les affaires. En résumé, on ne la lui fait pas et il regardera de haut toute proposition lui semblant hasardeuse. Il attribue une bonne part de son succès à sa foi inébranlable en Theus et en Matuschka. La religion a pris une importance croissante dans sa vie.

Scène 2 : Venceslas Kropotkin

Paradoxalement, Venceslas a obtenu un poste au sein du comité de la guilde alors qu'il ne tient qu'une modeste taverne des bas quartiers d'Odyessa. Nul doute que quelques dessous de table seront passés par là...

Quoiqu'il en soit, l'endroit est effectivement assez ordinaire, de même que les clients qui le fréquentent. En réalité, les vrais clients ne sont pas « visibles ». En effet, l'établissement possède une arrière-salle servant de tripot clandestin où tout un tas de malfrats et de criminels viennent jouer leur argent sale. Evidemment, seuls les habitués ont accès à cette partie de la taverne. Ceci dit, un visiteur attentif aura l'occasion d'apercevoir des « clients » entrant ou sortant de l'arrière-salle.

La rencontre

Venceslas Kropotkin se méfie des étrangers, il essaiera donc de s'en débarrasser le plus vite possible. Par contre, dès qu'il sentira une possibilité alléchante de gagner de l'argent, il prêtera une oreille beaucoup plus attentive aux personnages... Ceci dit, les Villarossa lui en ont déjà offert beaucoup ; il faudra donc faire mieux.

Possibilités de conviction

La faveur de Kropotkin peut être emportée grâce aux moyens suivants :

- Offrir une forte somme d'argent, bien sûr !
- Menacer de dénoncer le tripot clandestin aux autorités (et avoir les « arguments » pour ne pas se faire laminer par les malfrats présents).

Les erreurs rédhibitoires

La faveur de Kropotkin sera définitivement (ou presque) perdue si les erreurs suivantes sont commises par les personnages :

- Provoquer une bagarre générale et détruire une partie du mobilier engendrera la fureur de Kropotkin. Il engagera alors une véritable vendetta contre les personnages : il a les relations qu'il faut pour cela.

Venceslas Kropotkin (Vilain)

Gaillardise :	3
Dextérité :	2
Espit :	2
Détermination :	3
Panache :	3
Réputation :	-10

Epée de Damoclès : -

Arcane : Cupide (travers)

Avantages : Accent ussuran (Somojez), Avalonien, Montaginois, Ussuran (L/E), Vendelar, Grand buveur

Athlétisme : Course de vitesse 3, Escalade 1, Jeu de jambes 3, Lancer 3

Combat de rue : Attaque (combat de rue) 2, Attaque (armes improvisées) 3, Lancer (armes improvisées) 2, Parade (armes improvisées) 3

Couteau : Attaque (couteau) 3, Parade 3

Criminel : Crochetage 2, Déplacement silencieux 1, Filature 1, Parier 3, Tricher 4

Espion : Déplacement silencieux 1, Corruption 3, Falsification 2, Filature 1, Lire sur les lèvres 1, Sincérité 2

Marchand : Aubergiste 4, Comptabilité 1, Marchandage 3

Apparence : Kropotkin porte dans sa chair les stigmates de sa filouterie. Il a quelques cicatrices, notamment sur les bras et une en particulier sur la joue droite. Il a le teint un peu mat et des yeux bleu profond semblant chercher à sonder l'âme et surtout la bourse de ceux qu'ils scrutent. Il a des cheveux bruns aussi gras que son corps est sec et mince. Venceslas est en permanence mal rasé, ce qui lui donne l'air patibulaire. Il a passé la trentaine depuis peu.

Incarner Venceslas Kropotkin :

Cet homme est un authentique filou, et en tant que tel, il a appris à se méfier de tout le monde. Manger de peur d'être mangé. Tout ce qu'il cherche, c'est à gagner de l'argent aux dépens des autres, par tous les moyens possibles qu'ils soient légaux ou pas. Quoiqu'il arrive, il ne se posera qu'une seule question : « Qu'est-ce que j'ai à y gagner ? »

Scène 3 : Mikhaïl Vassilievitch

Après avoir vécu de grandes aventures durant des années, notamment en Vodacce et en Montaigne, Mikhaïl a fini par être banni de ce dernier pays. De retour dans son pays d'origine, il s'est installé à Odyessa, mais il est rapidement tombé sous l'influence de la famille Svarkof dont il a été forcé d'épouser la fille, Tatiana. Ses frères menacent régulièrement Mikhaïl et il est désormais pris au piège.

Alors il s'est réfugié dans l'alcool, et comme on dit, c'est sa femme qui « porte la culotte ». Par un héritage familial, Tatiana possède la boutique que tient Mikhaïl. Il est grossiste en alcool et revend différents breuvages achetés auprès des producteurs locaux aux débits de boisson de la ville.

Tatiana est une femme à la carrure pour le moins impressionnante. Elle mesure près d'1m80, a des cheveux blonds coupés très courts et des yeux bleus. Elle est autoritaire et ne parle que l'ussuran et un peu le vendelar.

La rencontre

C'est Tatiana qui reçoit les personnages et qui parle. Mikhaïl cuve dans l'arrière-cour de la boutique. Il faudra déployer des trésors de persévérance pour réussir à le rencontrer car Tatiana ne lâchera pas facilement prise. Il faudra peut-être même en venir aux mains...

Possibilités de conviction

La faveur de Vassilievitch peut être emportée grâce aux moyens suivants :

- L'emmener boire un coup loin de sa femme.
- L'aider à se sortir de l'influence de la famille Svarkof.
- Bref, le « libérer » !

Les erreurs rédhibitoires

La faveur de Vassilievitch sera définitivement (ou presque) perdue si les erreurs suivantes sont commises par les personnages :

- Mikhaïl n'a plus rien à perdre. Il a même oublié sa liberté et sa fierté. Plus rien ne peut le choquer.

Mikhaïl Vassilievitch (Héros)

Gaillardise :	2
Dextérité :	3
Esprit :	3
Détermination :	3
Panache :	2
Réputation :	35

Epée de Damoclès : Exilé (banni de Montaigne)

Arcane : -

Avantages : Accent ussuran (Somojez), Dur à cuire, Homme de volonté, Affinité animale, Héritage, Linguiste, Ussuran (L/E), Teodoran (L/E), Théan, Eisenör, Montaginois, Vodacci (Notions)

Athlétisme : Course de vitesse 1, Escalade 1, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Acrobatie 1

Armes à feu : Attaque (armes à feu) 3

Armes lourdes : Attaque (armes lourdes) 3, Parade (armes lourdes) 3

Escrime : Attaque (escrime) 3, Parade (escrime) 3

Acrobate : Acrobatie 1, Contorsion 1, Equilibre 1, Jeu de jambes 3

Erudit : Histoire 2, Mathématiques 2, Philosophie 1, Recherches 2, Astronomie 1, Occultisme 1, Sciences de la nature 1, Théologie 1

Ingénieur : Architecture 2, Mathématiques 2, Rédaction 1

Marchand : Aubergiste 1, Distillateur 1, Architecture 2, Comptabilité 1

Apparence : Jeune homme de vingt-six ans aux cheveux noirs coupés courts et au regard gris, Mikhaïl porte pourtant les stigmates de nombreuses aventures mouvementées que beaucoup de gens plus âgés ne connaîtront jamais. Il a pour habitude de porter des vêtements plus pratiques qu'élégants, comme lorsqu'il parcourait les routes et les chemins des régions occidentales de Théah qu'il a visité ces dernières années.

Incarner Mikhaïl Vassilievitch :

Depuis qu'il est tout jeune, Mikhaïl a eu l'envie de voyager, de découvrir le monde et son histoire. Mais, depuis quelques mois, la malchance a rudement malmené ses convictions et mis à mal ses ambitions.

Cet homme autrefois fier a subi plusieurs revers, a été banni de Montaigne, et à son retour en Ussura, est tombé dans un piège qui l'a amené par la force à épouser Tatiana Svarkof. Il vit depuis sous l'influence des frères de celle-ci et s'est réfugié dans l'alcool, perdant toute fierté.

Scène 4 : Feodor Ipatiev

Celui qui se fait appeler Feodor Ipatiev est un distillateur de vodka installé dans la forêt des environs d'Odyessa vers le nord-est. Il occupe une petite ferme depuis cinq ans, entouré d'animaux, principalement des loups. Il y produit une vodka de grande qualité au goût original dont il garde jalousement le secret. Il la revend aux différents débits de boisson de la région.

Il se nomme en réalité Borya Rudkov, originaire de Siev dans la Veche. C'est un dangereux criminel en fuite, recherché pour le meurtre d'une dizaine de personnes. Sorcier Pyeryem issu d'une famille aristocrate de la région, il a montré très jeune des signes d'indépendance et surtout d'agressivité. Rejeté par sa famille, il a très vite sombré dans la criminalité.

Sa vie n'est faite que d'errance. A Odyessa, il pense avoir trouvé une certaine stabilité, mais cela risque de ne pas durer...

La rencontre

Les Villarossa sont déjà passés chez Ipatiev et ont trouvé un accord financier avec lui. Il souhaite toutefois ne pas faire de vagues pour ne pas être obligé de devoir repartir sur les routes à nouveau.

Il se montrera donc de prime abord pas intéressé par les propositions de Van Myers, puis deviendra peu à peu plus agressif en cas d'insistance.

Possibilités de conviction

La faveur d'Ipatiev peut être emportée grâce aux moyens suivants :

- Seule la perspective de gagner énormément d'argent, celui-ci lui permettant de prendre une revanche sur sa famille, pourra faire pencher la balance. Une simple somme d'argent ne suffira pas (les Villarossa ont déjà acquis sa voix par ce biais, il faudra donc des perspectives plus ambitieuses et à plus long terme).

Les erreurs rédhibitoires

La faveur d'Ipatiev sera définitivement (ou presque) perdue si les erreurs suivantes sont commises par les personnages :

- La menace ne fera que rendre Ipatiev plus agressif encore et risquera de déclencher le combat.
- Le chantage aura le même effet.

Feodor Ipatiev (Vilain)

Gaillardise :	3
Dextérité :	3
Esprit :	2
Détermination :	3
Panache :	3
Réputation :	-5

Epée de Damoclès : Pourchassé

Arcane : Arrogant (travers)

Avantages : Accent ussuran (Veche), Affinité animale, Eisenör, Ussuran, Vendelar

Athlétisme : Course de vitesse 3, Escalade 2, Jeu de jambes 4, Lancer 1, Corps à corps 3, Coup de pied 2, Coup à la gorge 2, Course d'endurance 4

Bâton : Attaque (bâton) 3, Parade (bâton) 3

Marchand : Comptabilité 1, Evaluation 1, Marchandage 2, Distillateur 4, Vigneron 2

Acrobate : Acrobatie 3, Equilibre 2, Jeu de jambes 4, Sauter 2

Criminel : Charlatanisme 2, Déplacement silencieux 4, Filature 1, Guet-apens 1, Parier 2

Malandrin : Contact 2, Orientation citadine 2, Connaissance des bas-fonds 2, Débrouillardise 2

Sorcellerie Pyeryem (Apprenti) : Homme 3, Parler 3, Loup 3, Souris 2

Apparence : Feodor est un homme de taille moyenne plutôt sec et musclé. Ses yeux verts et ses cheveux poivre et sel lui donnent un aspect étrange et mystérieux. Il se dégage de lui une assurance et une animalité presque surnaturelles.

Incarnier Feodor Ipatiev :

Feodor Ipatiev a l'assurance des gens qui ont déjà tout perdu et qui n'ont donc plus rien à perdre. Il est parfaitement conscient de son potentiel et sera même prêt à le dépasser et à commettre tous les actes les plus vils pour se sortir de situations désespérées. Il se montrera toujours méfiant, mais cordial au premier abord, puis hostile et agressif s'il est provoqué ou mis en danger.

Scène 5 : Svetlana Rachinsky

La famille Rachinsky possède des terres dans les collines du sud d'Odyessa. La grande ferme s'est transformée en demeure de maître au cours des générations, et les collines se sont peu à peu recouvertes de vignes importées de Montaigne.

Svetlana gère le domaine familial toute seule, mais elle emploie des hommes pour le garder et des ouvriers pour l'exploiter.

La rencontre

Les Villarossa sont passés la veille pour essayer de convaincre Svetlana Rachinsky de conclure un accord avec eux. Leur fierté de vodaccis leur a fait prendre de haut cette femme indépendante. La réaction de celle-ci n'a pas traîné et elle les a jetés dehors *manu militari*.

Toute tentative d'approche de la propriété des Rachinsky se fera sous les balles tirées par Svetlana et ses hommes. Il faudra donc montrer patte blanche et surtout prouver ne pas faire partie du clan Villarossa pour pouvoir discuter avec Svetlana.

Possibilités de conviction

La faveur de Rachinsky peut être emportée grâce aux moyens suivants :

- L'opportunité de faire reconnaître la qualité du vin de sa famille à grande échelle retiendra l'attention de Svetlana. Un accord d'export vers tout le continent ferait l'affaire.
- L'occasion de pouvoir acheter et exploiter d'autres types de vignes peut l'intéresser aussi.

Les erreurs rédhibitoires

La faveur de Rachinsky sera définitivement (ou presque) perdue si les erreurs suivantes sont commises par les personnages :

- Employer des méthodes et de moyens allant contre la morale disqualifiera tout de suite les personnages. La corruption, la menace, le chantage, tout cela est à bannir.
- Montrer que l'on pense qu'une femme aura du mal à s'en sortir seule, la croire faible, et pire encore, le lui dire, entraînera la fin irrémédiable de la discussion.

Svetlana Rachinsky (Héros)

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

Réputation : 20

Epée de Damoclès : Amour perdu

Arcane : Charismatique (vertu)

Avantages : Accent ussuran (Somojez), Affinité animale, Beauté du Diable, Séduisante, Ussuran (L/E), Vendelar (L/E)

Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 2, Jeu de jambes 3, Lancer 1

Armes à feu : Attaque (armes à feu) 4, Recharger 3

Marchand : Comptabilité 3, Evaluation 3, Marchandage 2, Tonnelier 2, Vigneron 5

Domestique : Discrétion 2, Mode 2, Etiquette 2, Tâches domestiques 3, Comptabilité 3, Conduite d'attelage 2

Erudit : Histoire 1, Mathématiques 2, Philosophie 1, Recherches 1

Apparence : Svetlana est une très belle jeune femme d'une trentaine d'années, blonde aux yeux noisette. Elle est plutôt grande et élancée, et tout son être impose l'admiration et le respect ; elle a quelque chose d'aristocrate dans son apparence, même si sa famille est issue du milieu de la terre et de la viticulture.

Incarner Svetlana Rachinsky :

Svetlana est une femme qui s'est faite toute seule. Ayant perdu ses parents alors qu'elle n'avait que dix ans, elle a dû assumer très tôt des responsabilités pour que la propriété familiale continue à tourner et à produire le vin qui fait la fierté des Rachinsky depuis des générations.

Elle est donc fière de ce qu'elle a accompli depuis près de vingt ans et estime n'avoir besoin de personne. Pourtant, Svetlana peut se montrer très sympathique et cordiale avec les gens qu'elle apprécie. Malheur aux autres ! Elle admire le mérite et le courage, l'honneur et la sincérité. Qui essaie de lui mentir ou de la tromper n'obtiendra que mépris et rejet de sa part.

Acte III : Un accord conclu par les armes

Les cinq scènes de l'Acte II sont donc par essence facultatives puisqu'il suffit en théorie de convaincre trois des cinq membres du conseil pour parvenir à la majorité nécessaire pour conclure un accord commercial entre Jürgen Van Myers et le comité local de la guilde des producteurs d'alcools. Les personnages pourront alors retourner voir Anatoly Dolidovitch, le représentant officiel de la guilde dirigeant le comité local, et faire état des voix des membres acquis à leur cause.

Durant les visites des personnages aux différents membres du comité, les Villarossa ne restent pas inactifs et tentent de leur mettre des bâtons dans les roues. A tel point, que pour définitivement se débarrasser de Van Myers et des personnages, ils les attaqueront plus ou moins directement, pour finir par une grande confrontation entre les deux partis. Ce combat est donc l'objet de la scène 1 de cet Acte. Elle pourra avoir lieu après les cinq scènes de l'Acte II ou avant si le MJ l'estime justifié.

Scène 1 : Victoire dans le sang

Les Villarossa sont venus en nombre en Ussura pour s'assurer le marché visé par Van Myers. Ils ont débarqué en ville, et peuvent donc agir, soit tous ensemble, soit par petits groupes. Pour la confrontation finale, tous les membres encore valides de la famille se joindront pour défaire Van Myers et les personnages.

Ruggero Villarossa (41 ans) est le meneur du groupe. Il est grand, brun, porte une barbichette noire et de petits yeux sournois. Il est autoritaire et sans pitié.

Lazzaro (19 ans) et Cesare (21 ans) sont deux de ses fils. Les deux lui ressemblent presque trait pour trait. L'un est vif et rapide, l'autre est plus costaud et brutal. Ils sont aux ordres de leur père, mais sauront prendre des initiatives s'il leur confie des missions.

Les autres hommes présents sont des cousins, des amis, ou simplement des mercenaires.

Tous sont prêts à tuer et à risquer leur vie pour la plus grande gloire de la famille ! N'oublions pas qu'ils sont une branche éloignée de la famille Villanova, et qu'en bons représentants de cette lignée, ils ont plus d'un coup tordu dans leur sac...

Ruggero Villarossa (Vilain)		
Gaillardise :	2	Avantages : Réflexes éclairs, Réflexes de combat, Gaucher, Grand, Vodacci (L/E), Ussuran (P), Théan (L/E), Montaginois (P)
Dextérité :	3	
Esprit :	3	
Détermination :	3	
Panache :	3	
Attaque (Escrime)	7g3	Ecole d'escrime de Villanova : Compagnon Coup fourré (Escrime) 4, Double parade (Couteau/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Villanova) 4, Feinte (Escrime) 5
Parade (Escrime)	7g3	
Dommages	4g2	
Attaque (Couteau)	6g3	Apprenti : Augmentation gratuite sur Parade (Couteau) Compagnon : Rang supplémentaire de Feinte Escrime : Attaque 4, Parade 4 Couteau : Attaque 3, Parade 3, Lancer 3 Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 3, Lancer 1 Criminel : Déplacement silencieux 2, Filature 2, Parier 3 Erudit : Histoire 1, Mathématiques 2, Philosophie 2, Recherches 1 Espion : Corruption 3, Déplacement silencieux 2, Falsification 1, Filature 2, Poison 3
Parade (Couteau)	6g3 + 5	
Lancer (Couteau)	6g3	
Portée 9 m, modificateurs 0 / -5		
Dommages	3g2	
Jeu de jambes	6g3	

Lazzaro Villarossa (Homme de main)		
Gaillardise :	2	Escrime : Attaque 3, Parade 3 Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 2, Jeu de jambes 3, Lancer 1
Dextérité :	3	
Esprit :	2	
Détermination :	2	
Panache :	3	
Attaque (Escrime)	6g3	
Parade (Escrime)	5g2 (ND: 20)	
Dommages	4g2 (Rapière)	
Jeu de jambes	5g2 (ND: 20)	

Cesare Villarossa (Homme de main)		
Gaillardise :	3	Armes lourdes : Attaque 3, Parade 3 Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 2, Jeu de jambes 3, Lancer 1
Dextérité :	2	
Esprit :	2	
Détermination :	3	
Panache :	2	
Attaque (Armes lourdes)	5g2	
Parade (Armes lourdes)	5g2 (ND: 20)	
Dommages	6g2 (Sabre)	
Jeu de jambes	5g2 (ND: 20)	

Famille Villarossa (Brutes * 6)	
Niveau de menace :	3
ND :	20
Initiative :	3g3
Attaque :	[nb]g3
Dommages :	6 (rapières)

Scène 2 : Marché conclu

Une fois la majorité réunie auprès des membres du comité local de la guilde des producteurs d'alcools, et une fois les Villarossa défaits, Jürgen Van Myers et les personnages peuvent retourner voir Anatoly Doldovitch. Celui-ci organisera une réunion officielle avec tous les membres du comité (ceux qui sont encore vivants et encore en ville, on ne sait jamais...). Ce sera l'occasion, bien sûr de signer un accord officiel, mais aussi de trinquer (et peut-être de goûter à quelques spécialités locales ?).



Suite à la signature de l'accord, tout le monde peut retourner à bord du navire et prendre le chemin du retour.

Scène 3 : Voyage de retour

Si les personnages sont arrivés à bord du bateau de Sir Patterson, le voyage de retour passera par l'Eisen où se trouve le navire endommagé de Van Myers qu'il faudra donc déposer sur place. Ensuite, le *Swordfish* mettra le cap sur Cardican.

Si les personnages sont arrivés à bord du navire de Van Myers, le cap est mis directement sur Kirk où est basé le commerce de celui-ci.

Si les personnages suivent Sir Nathaniel Patterson jusqu'à Cardican, ils constateront que des gens attendaient son retour avec impatience. En effet, un groupe de castillans est arrivé en Avalon depuis plusieurs jours pour le rencontrer. Ils se présentent comme étant des résistants à l'envahisseur montagnais...

Mais ceci fera l'objet du prochain scénario de la campagne, le septième : « *Et les ruisseaux formeront des fleuves* ».