

SPECTACLE DE RUE : (par Val)

Le décor : Une bande de Tarish présente un spectacle de cirque et de magie dans une rue passante. Le public est invité à participer à certains numéros. En particulier, le clou du spectacle consiste à faire disparaître une personne du public, avant de la faire réapparaître sous les yeux ébahis des spectateurs. Une jeune fille est choisie dans la foule. Le numéro se déroule comme prévu, la fille disparaît, puis réapparaît coiffée d'une magnifique couronne de fleurs, dans une gerbe de pétales multicolores.

L'envers du décor : Il s'agit en réalité d'un enlèvement scrupuleusement planifié à l'avance. La victime de l'enlèvement est Deora Mac Serys, fille de l'un des trois gouverneurs de Tradail, qui ne sort que rarement seule de chez elle. Une jeune fille ressemblant le plus possible à la victime a été maquillée et habillée avec les vêtements de Deora pour réapparaître dans une mise en scène détournant l'attention, et retourner dans le public comme si de rien n'était. Le commanditaire de l'enlèvement n'est autre que le mercanthe des Maîtres du Fer-Croix, une guilde réputée pour avoir la main mise sur la grande majorité du commerce de métal en Taol-Ker. Une décision concernant la hausse des impôts doit être votée le lendemain par le conseil d'Osta-Baille, il est question d'augmenter la taxe, soit sur le métal, soit sur les textiles. Le vote du gouverneur Mac Serys et de ses administrateurs pourrait faire pencher la balance, surtout si la vie de sa fille en dépend.

impliquer les personnages : Les PJ seront témoins du spectacle de rue. Un PJ très physionomiste, s'il se tient au premier rang, pourra remarquer que la fille qui est entrée dans la boîte n'était pas la même que celle qui en est sortie. Les PJ pourront aussi remarquer (s'ils ne restent pas sur place, par exemple si ils reconnaissent un malandrin précédemment rencontré parmi les artistes et qu'ils se méfient) qu'une jeune femme est ligotée et baillonnée et emmenée par une ruelle sombre. Enfin, les PJ pourront être mis au courant de l'enlèvement après (par Mac Serys) et faire le lien avec les Tarish qu'ils ont vu plus tôt.

UN CIDRE QUI A TOURNÉ : (par Val)

Le décor : L'auberge des trois Osags est située dans le quartier de Diol, à deux rues de la place des architectes. Cet établissement est surtout réputé pour ses grands stocks de cidre de Tiliarch', dont le patron, Ern Karalas, est originaire. La soirée est bien avancée et la demande en cidre est forte, Ern doit alors descendre dans sa cave pour ouvrir un baril de cidre supplémentaire. Imaginez sa grande surprise lorsqu'il découvre que les parois du tonneau sont doublées de métal et que celui-ci ne contient pas du cidre, mais un étrange liquide rougeâtre...

L'envers du décor : Le brave Ern vient en fait de mettre son nez dans un trafic de flux organique. En effet, le roi de Taol-Ker a nettement augmenté la taxe sur ce type de flux, déjà cher de par sa rareté (en Taol-Ker, on n'extrait pas comme ça l'essence vitale des animaux, encore moins des cadavres humains !). Des cargaisons de flux sont donc amenées en douce dans la capitale, dissimulées dans des tonneaux de cidres de Tiliarch. En effet, de grosses quantités de cidre sont montées régulièrement par les élévateurs de Diols. Les tonneaux sont ensuite stockés dans des entrepôts, puis acheminés dans les différentes auberges de la ville. C'est dans ces entrepôts que des magientistes à la solde de la loge qui se cache derrière ce trafic échangent les tonneaux marqués contenant du flux avec d'autres tonneaux achetés dans la capitale. Pourquoi Ern s'est-il retrouvé avec un tonneau de flux ? simple erreur d'inattention, probablement...

impliquer les personnages : Si les PJ crèchent à l'auberge des trois Osags et que l'un d'entre eux est magientiste, Ern les appellera lors de sa découverte. Les PJ peuvent aussi être témoin d'une effraction nocturne, un malandrin s'étant introduit dans les sous sols de l'auberge pour... ouvrir des tonneaux de cidre ! Sinon, les PJ peuvent carrément travailler pour des magientistes de Diol qui les envoient récupérer le tonneau manquant en enquêtant dans toutes les auberges. Le but sera surtout d'éviter que l'affaire ne s'ébruite...

MEURTRES EN SERIE : (par Val)

Le décor : Depuis un mois environ, un tueur en série officie en Osta-Baille. Des femmes sont retrouvées frappées à mort et violées, toujours selon le même mode opératoire. Parmi les victimes, l'épouse du riche Seorn Mac Cargail, un noble réputé pour son implication dans l'architecture et les travaux de modernisation actuels d'Osta-Baille. Deux sœurs ont été retrouvées mortes dans le quartier de Tradail à quelques jours d'intervalles, ainsi qu'une prostituée et plusieurs roturières. Le commandeur de la milice d'Osta-Baille, Georg Liatrà, aurait mis plusieurs hommes sur le coup.

L'envers du décor : Il s'agit bien du pendentif d'Amro (c.f. Dearg, épisode 1) qui frappe les femmes qui le portent d'une malédiction, les condamnant à se faire brutaliser par leurs amants. Ces derniers deviennent fous et finissent par brutaliser physiquement et sexuellement les porteuses, avant de les tuer. Ils n'en gardent alors aucun souvenir. La victime prostituée, Elena, a été victime de plusieurs agressions de clients dans les jours qui ont précédés sa mort. De plus, en s'intéressant aux lieux des meurtres, les PJ pourront constater que le pendentif « remonte » Osta-baille, les premières victimes étant des roturières de la ville basse et les dernières des marchandes et des nobles. En revanche, la mort de l'épouse Mac Cargail n'a rien à voir avec le pendentif. Seorn cherchait depuis longtemps à se débarrasser de sa femme pour officialiser la relation qu'il entretenait avec sa maîtresse, cousine de l'ansailéir Eober. Il a profité de la série d'agressions pour faire croire que sa femme était l'une des victimes. C'est en réalité l'un de ses hommes de main qui a effectué le travail...

impliquer les personnages : Rien de plus simple ! Il suffit de faire en sorte qu'ils connaissent une des victimes, ou que le meurtre de celle-ci ait des conséquences sur l'histoire (pour ma part, je tuerai l'une des femmes de l'entourage proche du roi (sa fille, sa nièce, une cousine...). Ils pourront alors être accusés du meurtre et devoir se blanchir, ou ils pourront essayer de disculper l'amant de la victime qu'ils connaissent bien (qui en fait SERA le meurtrier, malgré lui). Plus retors, l'un des PJ pourrait être l'un des meurtriers victime du pendentif...

LES CENT FLEURS BLEUES : (par Val)

Le décor : Le Toil-taigh des cent fleurs bleues est la plus réputée des maisons des plaisirs de toute la péninsule. L'établissement est tenu par l'élégante Dame Janacà, réputée pour être l'une des femmes les plus belles de la capitale. La vingtaine de courtisanes qui font la réputation de l'établissement travaille dans des conditions d'hygiène et de sécurité irréprochables, pour assouvir tous les fantasmes qui leur sont demandé. En revanche, les clients payent le prix fort. On raconte que Dame Janacà s'offre elle-même aux hommes prêts à déboursier une fortune pour passer la nuit en sa compagnie. On dit aussi qu'elle posséderait un amant, un mystérieux barde aux origines Tarish voyageant dans toute la péninsule. Récemment, l'une des prostituées de Dame Janacà a été retrouvée battue à mort, après avoir subi plusieurs agressions (c.f. "meurtres en série"). Mais un autre événement étrange est arrivé : un des clients d'origine Gwidrite s'en est pris avec hystérie à l'une des courtisanes, Neria, et seule l'intervention de Dame Janacà a permis d'éviter le pire. En revanche, cette dernière a tué l'homme d'un carreau d'arbalète et se retrouve avec le cadavre d'un inconnu sur les bras, mystérieusement brûlé au torse...

L'envers du décor : L'homme est en réalité un sigire, venu avec deux de ses confrères pourchasser une sorcière coupable de sorcellerie et de nombreux meurtres à Ard-Amrach. Neria, toute innocente et effrayée qu'elle peut apparaître aux yeux des gens, est bien celle que les gwidrites traquent, avec l'autorisation spéciale des autorités de la capitale. A la manière de Ciany Lorn, celle-ci est possédée par un esprit lié au feu (d'ailleurs, les deux femmes correspondent par écrit). Le sigire, entré dans l'établissement dans le seul but de neutraliser la jeune fille pour l'attacher et la ramener en Gwidre à l'aide de ses deux camarades d'armes, s'est heurté aux pouvoirs de la jeune fille qui s'est débattu. Dame Jacanà appelle des mercenaires pour renforcer la sécurité de son établissement. Les deux autres sigires se trouvent encore à l'extérieur, dans l'attente de leur frère d'arme...

Impliquer les personnages : Les PJ pourront se trouver dans l'établissement lors des événements, soit parce qu'ils interrogent Dame Jacanà relativement à une autre enquête (c.f. "meurtre en séries", par exemple), soit pour profiter de la compagnie d'une femme, soit parce que leur ami Rizal, le barde Tarish, les a amené en ces lieux. Ils pourront aussi être appelé en renfort suite aux événements si ils connaissent dame Jacanà, pour assurer la protection de la jeune femme par exemple...

L'ASCENSEUR : (par Pitche)

Le décor : les élévateurs de Diol (cf. Livre 1 - Univers, p. 64). Pendant une remontée alors que tout le monde se tient serré les uns contre les autres, attendant que ça se passe, un homme est poignardé à mort (discrètement avec un stylet pointé judicieusement) et s'écroule, net mort comme victime d'un malaise, ayant juste le temps de murmurer "Jamial...". Très vite, c'est la confusion, l'horreur, les cris, les pleurs et même les bousculades. Une personne ou l'autre pourrait basculer par dessus la rambarde, bousculée et venir s'écraser au sol... Il faudra de longues minutes pour que la nacelle arrive en haut et que tous tentent de fuir mais vite contenus par la milice alertée. Avant cela, vu l'agitation, le manque de place, il n'était pas possible de se rendre compte que l'homme avait été assassiné.

L'envers du décor : l'homme détenait une lettre de change et des infos commerciales cruciales sur un accord important. Il devait les remettre à une personnalité importante : la famille Jamial (p. 66). Cela concernait un transport de ce minerai rare et précieux qu'est le tugarch' (p. 17). La Guilde des Armuriers de la ville, concurrente voudrait bien voir cet approvisionnement s'éteindre et reprendre la main sur ce juteux contrat d'équipement militaire (armure) et damner le pion à la guilde des Chaudronniers. Elle a donc commandité l'assassinat et la récupération des documents. *Mais juste avant cela*, l'homme avait été victime d'un pickpocket (membre d'une bande de gamin, c.f. "les enfants sous la ville") qui s'était emparé d'une sorte de portefeuille les contenant. De ce fait, l'assassin va devoir rentrer bredouille.

Impliquer les personnages : les PJ empruntent l'élévateur à ce moment, et l'homme vient mourir dans les bras de l'un des PJ. Celui-ci va sûrement essayer de lui porter secours pour comprendre plus tard qu'il a été assassiné. Une fois le tumulte passé et avec plus d'attention, on remarque la trace du coup fatal. Voyant l'homme tombé dans les bras d'un PJ, l'assassin pensera - à tort - qu'il détient les documents.

AU PORT(E) DE LA VILLE : (par Pitche)

Décor : au port de la cité, sur les quais (Cf. Livre 1 - Univers, p. 62). Des employés de la famille Arweal contrôlent les arrivés et marchandises pour délivrer les laisser-passer. Le bateau par lequel sont arrivés les PJ est contrôlé et à son bord, on trouve une **marchandise illicite** (le MJ déterminera laquelle). Le capitaine est arrêtée et le bateau mis sous séquestre. Ces hommes d'équipage jetés dehors manu militari par la milice armée de la famille Arweal.

Envers du décor : En effet, le capitaine trempait dans un trafic louche et espérait que son navire ne serait pas fouillé; ça arrive rarement. Il n'y a pas de fouilles systématiques. Un **Adversaire des PJ** (MJ détermine lequel) a eu vent de ce trafic et a dénoncé la combine aux autorités du port. Et voilà nos PJ dans de beaux draps. Il se servira de ça pour leur mettre un 'espion' sur le dos en permanence.

Impliquer les PJ : les PJ sont à bord de ce bateau et ça jette le discrédit sur eux. Impossible d'obtenir le précieux sésame alors que pour une raison importante ils doivent se rendre en ville. Il faudra tout l'aide précieuse et monnayée d'un Toscaire (p. 62) pour s'en sortir et obtenir le droit de pénétrer dans la cité. Il en coûtera aux PJ. De plus et surtout, le Toscaire qu'on leur a présenté est un **indicateur de l'Adversaire** des PJ qui prendra note de tous les faits et gestes des PJ car il a ordre - c'est ce qu'il a dû négocié pour les faire entrer - de ne pas les lâcher d'une semelle. Les PJ pourront peut-être se rendre compte des 'rapports' qu'il transmet à l'occasion (envoi de missives qu'il fait transiter par d'autres toscaires croisés en chemin)

LES ENFANTS SOUS LA VILLE : (par Val)

Décor : les orphelins sont monnaie courante à Osta-Baille. En particulier, dans le quartier de Diol, une bande organisée de gosses des rues vivent de larcins et de vol à l'étalage. Depuis peu, les plaintes sont devenues plus nombreuses et la milice d'Osta-Baille a été chargée de les remettre à leur place. Cependant, Georg Liatràn, le commandeur de la milice, a d'autres chats à fouetter (c.f. "meurtres en série") que de pourchasser de pauvres enfants...

L'envers du décor : Les enfants sont au nombre de 17 et vivent dans un recoin crasseux des égouts d'Osta-Baille, dans une petite cour des miracles. Ils s'occupent notamment du vieux Rufus, un ancien occultiste talentueux devenu clochard alcoolique suite à des événements horribles qu'il n'a pu effacer de sa mémoire, si ce n'est en s'imbibant d'alcool. Les enfants sont en réalité sous la coupe de Guido Paolumbo, l'une des figures majeures du crime organisé à Osta-Baille. Ce dernier extorque la quasi-totalité des biens volés par les enfants et leur laissent à peine de quoi vivre. Il les terrorise et vient régulièrement fouiller leur antre avec quelques uns de ses hommes, au cas où ils décideraient de cacher quelque chose, n'hésitant pas à battre violemment l'un d'entre eux. Il leur confie parfois des missions, comme dérober un objet en particulier, ou faire diversion lorsque ses propres hommes en ont besoin.

Impliquer les personnages : Les PJ se font voler leur bourse / un objet important et coursent l'un des enfants dans les égouts. C'est la porte ouverte à plein d'autres aventures souterraines (ils peuvent se perdre, faire des rencontres...). Les enfants sont également à la recherche d'un médecin ne posant pas de questions pour soigner Rufus qui depuis peu est très malade. Ils pourront contacter un PJ médecin / magicien et le conduire (en lui bandant les yeux) dans leur antre. Enfin, les PJ pourront être à la recherche de Rufus, qui en connaît peut-être un bon rayon en occultisme et en secrets... ou bien à la recherche de Guido, pourquoi pas.

UN BATARD DE TROP : (par Val)

Décor : Une jeune femme, enceinte jusqu'au dents, court dans une ruelle sombre d'Osta-Baille, visiblement poursuivie par des gens qui en veulent à sa vie. Deux hommes armés la poursuivent en effet, bien décidés à mettre fin à sa vie et à se débarrasser rapidement de son corps (via les égouts, par exemple).

Envers du décor : Gaelys, jeune paysanne issue des environs de Terkhen, porte le fruit de son amour avec Torren, le fils cadet du seigneur Eowald Mac Dorgàn. L'aîné de la famille, Darjan, devait se marier avec la fille unique du duc de Kel-Loar, assurant ainsi la main mise de la famille Mac Dorgàn sur le duché de Kel-Loar. Cette alliance était fortement approuvée par le pouvoir royal qui voyait une bonne occasion de placer l'un de ses plus fidèles vassaux dans une position stratégique. Le duc de Kel-Loar étant un bien trop grand adepte de la magie, l'influence que Reizh exerçait sur lui était forte et en cas de soulèvement au sein du royaume, il serait difficile et mal perçu par le peuple que la magie soit du côté du Roi. La mort récente de Darjan a conduit Eowald à se rabattre sur son fils cadet, Torren, pour assurer le mariage politique. Dans ce cadre, un batard serait la dernière des choses à exhiber. Mais Gaelys est tenace, et pourrait faire changer d'avis un Torren déjà peu emballé par la proposition... Elle a fait le voyage jusqu'en Osta-Baille dans ce but.

Impliquer les PJ : Deux possibilités : soit ils tombent sur Gaelys encore vivante, et devront réfléchir à un moyen de la planquer (peut-être dans une maison des plaisirs, c.f. "les cents fleurs bleus"), soit ils assistent à sa mort et décident de traquer les assassins. La variante "Nounou" peut conduire à l'accouchement de Gaelys qui, lui étant fatal, laisse les PJ avec un môme sur les bras...

Mon idée 'd'élévateur de Diöl' développé en scénario :
www.esteren.org/forum/viewtopic.php?f=16&t=1328

Dans le scénario (*Trafic d'influxence* : [http://www.sden.org/ombres-d-esteren/sc ... influxence](http://www.sden.org/ombres-d-esteren/sc...influxence)) que j'avais rédigé, on trouvait (entre)croisé deux péripéties à Osta-Baille : détroussage des allumeures de nébulaires et trafic de cadavres. *Peut-être que cela pourra t'intéresser ? Je l'espère.*

.....

Salyè, malandrine, 21 ans (F)

Voies

Combativité 5

Empathie 2

Créativité 3

Raison 4

Idéal 1

Compétences

Combat au contact 8 (attaque sournoise +2), Discrétion 8, Erudition 5, Milieu naturel 7, Perception 8, Prouesse 7 (leste +1), Relation 4, Tir et lancer 8, Voyage 5

Malchanceuse (-1 aux jets de chance)

Combat

Rapidité 7, Attaque 8 (épée courte +2, attaque sournoise +2),
Défense 11. Cuir clouté, prot.2.

Caractère : pugnace / individualiste.

Résistance mentale 6, Trauma 3. Désordre latent : obsession.

Salyè est une malandrine recrutée dans les faubourgs d'Osta-Baille, la capitale. Personne ne sait pourquoi elle a choisi d'accompagner une troupe de [mercenaires errants/chevaliers ronces/etc], mais ce n'est peut-être pas sans rapport avec le fait qu'un des chefs de la pègre locale a été retrouvé poignardé dans sa chambre. Elle est du genre « Qui s'y frotte s'y pique », très susceptible et individualiste. Mais ses nombreux talents la rendent utile au groupe.

Equipement

Épée courte, caernide, corde, une robe de citadine avec bijoux (elle est vêtue en homme la plupart du temps), une petite fiole de poison.

Sol "feòrag" Mac Lachlan

Homme, talkéride, 16 ans, malandrin

Voies

- Combativité : 3.
- Empathie : 4
- Idéal : 1
- Raison : 2
- Créativité : 5

Compétences :

- Combat au contact : 6,
- Discrétion : 9 (furtivité : 10).
- Erudition : 3
- Milieu naturel : 5
- Perception : 5
- Prouesse : 8 (+1 avantage Leste 40 pts)
- Relation : 5
- Représentation : 6
- Tirer lancer : 5

Avantages : Leste, Rapide.

Désavantages : Ennemi (à la discrétion du MJ), Pauvre.

Santé Mentale :

- Résistance Mentale : 6
- Endurcissement : 0
- Orientation : instinctive
- Trauma 5

Combat :

- Attaque : 5
- Défense : 12
- Rapidité : 8
- Potentiel : 3
- Points de Survie : 3
- Santé : 20
- Vigueur : 9

Personnalité

- Trait de caractère: Débrouillard, rebelle.
- Désordre : Confusion Mentale.

Sol travaille toujours en solitaire même s'il lui arrive parfois de travailler sous les ordres de trafiqueurs en tout genre. Il se peut que les PJ croisent la route de Sol pour plusieurs raisons : parce qu'ils ont besoin de ses services, ou parce qu'il détient des informations obscures, ou pourquoi pas tout simplement parce qu'ils ont pour mission de le retrouver (ses parents) ou de l'arrêter (la milice)... Mais réputé insaisissable, il faudra faire preuve de ruse si les PJ veulent lui mettre la main dessus.

(Historique page suivant

)

Histoire :

"Vous cherchez à en savoir plus sur cette raclure qu'on appelle *feòrag* ? Vous êtes tombé sur la bonne personne ! Approchez vous un peu, n'ayez pas peur... Je préfère parler à voix basse de peur qu'une oreille trop curieuse n'entende ce que j'ai à vous dire... Contrairement à cette canaille, je ne tiens pas à finir à la potence !

On raconte qu'il serait issu d'une famille noble des environs et qu'il aurait fuguer pour on ne sait trop quelle raison, mais personne ne connaît son véritable nom... Livré à lui-même, il se serait rendu à Osta-Baille où il s'est vite fait une réputation de filou. Ceux qui l'ont vu à l'œuvre déclarent qu'il est capable d'escalader n'importe quelle bâtisse de cette fichu cité avec une fougue et une adresse incomparable... Moi même, j'ai pu le voir en chair et en os en train d'échapper à ces lourdauds de chevaliers hildérins qui pensaient l'encercler. En à peine quelques secondes il s'était volatilisé ! Quelle farce ! Personne ne sait où il se terre mais si vous voulez mon avis, c'est mieux ainsi ! Il ne fera pas de vieux os dans la capitale s'il continue de brigander comme il le fait actuellement dans les quartiers de la Ville Haute... Enfin, et croyez en un vieux larron comme moi, il mérite bien son surnom de *feòrag*, l'écureuil."

Sol a effectivement passé la plupart de son enfance à l'écart. Très tôt, sa mauvaise santé a contraint ses parents, de riches nobles du duché d'Osta-Baille, à l'isoler du monde extérieur. Il passa donc la majeure partie de son temps en compagnie d'une jeune barde nommée Marianna, qui était à la fois sa préceptrice et sa seul camarade de jeu. Elle lui apprit la lecture et l'art de la comédie. Sol devint aussi fasciné par les contes et légendes que lui contait Marianna et développa assez rapidement un désir d'évasion, de liberté... Lors de ses 12 ans, la barde disparût mystérieusement sans faire ses adieux. Cela fût très dur pour Sol qui se replia alors sur lui-même avant de fuguer le jour de ses 13 ans en direction d'Osta-Baille dans l'espoir de retrouver son amie. Après quelques jours seulement, Sol comprit à quel point la survie ne serait pas aisée dans la capitale et commença à s'introduire dans certaines habitations afin d'y dérober vivres et daols. Puis, il fît la connaissance de certaines personnes mal intentionnées qui profitèrent de sa naïveté et de son ardeur pour s'emparer d'objets rares et précieux dans les hauts quartiers... C'est ainsi qu'il commença à développer ses talents et se fît une certaine réputation parmi les criminels et les autorités ostiennes...