

Les héros ne gagnent pas toujours à la

fin...

Scénario 25 de la campagne de Geronimo

"La tangente a plus de puissance que la sécante."

Victor Hugo

"On n'est jamais aussi vainqueur ni aussi vaincu qu'on se l'imagine."

Charles Forbes de Tryon, comte de Montalembert

Notes liminaires



ette aventure conviendra à un groupe de joueurs dont au moins un devrait être d'origine avalonienne. Être de noble naissance pourrait également s'avérer utile afin de connaître Lady Samantha Ann Fowler Beckinsale si vos joueurs ne jouent pas la campagne dans son intégralité. Dans le cas contraire, ils auront rencontré cette noble dame deux ans auparavant, au cours du scénario *Les Îles d'Émeraude*. Dans tous les cas, quelques prédispositions pour les enquêtes et les relations sociales seraient les bienvenues pour appréhender au mieux les tenants et les aboutissants de ce scénario.

Une autre option, si vous jouez ce scénario en *one shot*, serait qu'au moins l'un des joueurs soit membre de la Rilasciare et envoyé à Luthon pour enquêter sur les morts des jeunes bourgeois et la montée de la grogne dans la ville en lieu et place de Ramona Beckett. En effet, la société secrète n'est au courant d'aucune opération en cours et voudrait en savoir plus sur les organisateurs de ces événements et leurs objectifs.

Lors de la conclusion du scénario précédent, "*Jeunesse Eternelle*", nous avons laissé nos héros en train de dévaler la pente du volcan de l'île de Kilikikopa et embarquer prestement sur le navire de Ronny Red.

Extrait de la conclusion : "*Du pont du navire, tout le monde pourra alors assister à la destruction de l'île. Les Kilikis sont en pleurs et un peu d'humanité à leur rencontre serait apprécié. Ronny les déposera sur une île qu'il est le seul à connaître afin qu'ils continuent de vivre en paix. Lui-même voudra ensuite retourner en Inismore pour présenter la belle Angélique à ses parents afin d'en faire sa femme (avec son accord, bien entendu...). Il déposera les héros à ~~Carleon~~ Luthon¹ où les attend leur prochaine aventure...*"

¹ Modification de la ville de débarquement... J'avais oublié qu'en 1657, la capitale n'est pas Carleon, mais Luthon...

Préambule

La nouvelle aventure qui se présente à eux leur permettra de renouer avec l'ambiance de guerre civile qui règne en Avalon depuis leur départ précipité et la réapparition d'Elaine, la sœur de la défunte Reine Margaret. En deux ans, les conflits, les alliances et les trahisons se sont multipliés et il est facile de se rendre compte que le peuple en a assez de cette guerre.

Au cours de cette aventure, deux histoires différentes vont se mêler, avant de se rejoindre, et risquent de déconcerter les héros. Tout d'abord, un groupe de jeunes bourgeois éméchés se sont invités sur un navire appartenant à Stanton Clarke et lui ont volé une cargaison d'Afyam afin de prolonger la fête. Or, celle-ci était destinée à satisfaire les besoins d'influents personnages et Stanton veut la récupérer. Parvenant à mettre la main sur l'un des voleurs, il lui tire les vers du nez et obtient les noms de ses complices avant de l'envoyer ad patres en laissant des indices suggérant qu'il a été victime de la colère d'un ou plusieurs nobles, jaloux de la réussite actuelle de la classe marchande. Lorsque les héros entrent en scène, il en aura retrouvé et tué un second. Il poursuivra ainsi son chemin macabre, retournant petit à petit l'opinion contre la noblesse au cours du scénario et faisant ainsi d'une pierre deux coups.

Dans le même temps, Nigel Bester découvrira que son épouse est enceinte et lui est infidèle. Furieux, il la tue et use alors du même *modus operandi* que le tueur des jeunes bourgeois (qu'il connaît grâce au rapport du sheriff sur cette affaire) afin de détourner l'attention de la garde. De surcroît, pour se venger de l'amant de sa défunte épouse, il décide de demander l'aide des héros, arguant de l'inefficacité du sheriff dans cette affaire, et oriente leur enquête de manière à les conduire à la victime de sa vendetta.

Clarke, inquiet de l'appropriation de ses méthodes par un tiers pour assassiner l'épouse du maire en parle discrètement avec Nigel Bester. Découvrant alors leurs objectifs respectifs, les deux hommes décident de s'entraider et de faire porter le chapeau à l'amant inconsolable en en faisant un monstre et un agent d'Elaine chargé de ramener la classe bourgeoise dans le rang qui sera ensuite écartelé en place publique.

Autre élément, la Rilasciare, apprenant les événements qui se déroulent en ville, envoie Ramona Beckett, l'un de ses agents, enquêter sur cette affaire afin de découvrir qui se cache derrière et pourquoi. Le MJ pourra s'en servir pour remettre les héros dans le droit chemin s'ils s'écartent trop de la piste de l'assassin. Ou encore, si vous avez choisi l'option du *one shot*, l'agent envoyé sera l'un des PJ, plutôt que Ramona Beckett.

Enfin, quant à la ville de Luthon elle-même, son ambiance habituellement morose est exacerbée par la guerre et l'hiver. Et la population s'agitiera de plus en plus au fil du scénario tandis que les cadavres s'accumuleront, y compris la femme du maire... Certains parlent d'un crime crapuleux alors que d'autres murmurent que ce meurtre ne serait qu'un prétexte pour déstabiliser l'édile, issu du peuple, et non de la noblesse. Les personnages devront donc résoudre rapidement l'affaire qui leur a été confiée afin d'éliminer ou de confirmer l'hypothèse du complot politique.

Introduction : une vieille amie

Décors : The Strawbury Duck Inn, à Luthon

Protagonistes : Lady Samantha-Ann Bester

Luthon, le 20 Decimus 1657. Trois coups de bâtons et le rideau se lève sur nos héros débarquant en fin de journée sur les quais fluviaux de Luthon, la grise capitale d'Avalon. Contrairement à bien d'autres villes du pays, cette cité n'a rien de merveilleux : la neige semble moins blanche, tachée par la suie des cheminées, le froid est mordant, la boue et la saleté sont omniprésentes et les habitants, loin de traîner dans les rues, se hâtent de rentrer chez eux pour se réchauffer. D'autant qu'en cette période de guerre civile, il est facile d'être pris pour cible en arguant d'un hypothétique soutien à l'un des camps en présence.

Vous venez d'emménager à l'auberge "The Strawberry Duck Inn". Un retour sur le vieux continent n'est pas pour vous déplaire. Certes le froid et la mauvaise humeur ternissent un peu ce retour après la chaleur de l'Archipel de Minuit, mais la qualité de la literie et de la nourriture est la bienvenue. Vous en êtes là de vos considérations après trois jours à vous reposer paresseusement dans l'auberge lorsqu'un fantôme de votre dernière aventure dans cette contrée passe la porte de votre auberge.

Il vous faut quelques secondes pour remettre un nom sur ce visage : Lady Samantha Ann Fowler-Beckinsale. Et elle est toujours aussi belle...

Ils apprendront de cette rencontre qu'elle s'est mariée l'année précédente, pas avec un beau, jeune et riche noble comme elle l'escomptait alors dans ses rêves de jeune fille, mais avec un homme influent, riche et plutôt gentil. Après tout, en cette période de guerre civile où tout le monde ne mange pas à sa faim, elle s'estime chanceuse d'avoir rencontré Nigel Bester, qui est aujourd'hui le maire de la ville, ce qui en fait presque l'égal des plus puissants membres de la noblesse du pays. Certes, ce n'est pas un canon de beauté, mais il la traite bien. Un jet de Comportementalisme ND 30 permettra de se rendre compte que Samantha ment, mais elle refusera catégoriquement d'en dire plus.

D'ailleurs, elle invite les héros à le rencontrer physiquement le lendemain soir, dans leur maison sise à 200 mètres à l'ouest du siège de la fameuse "Adventurer's Society of Luthon and Lovaine", dans le quartier de Millborrow.

Pour le MJ : essayez de jouer cette scène de retrouvailles de manière à ce que les joueurs soient vraiment heureux de la revoir, même si elle fut un peu horripilante il y a un an. Ils doivent terminer cette rencontre en se disant : cette année difficile lui a mis du plomb dans la tête, c'est vraiment une fille bien !

Ensuite, pendant tout le scénario, faites ressentir l'ambiance détestable de la ville : les habitants qui limitent leurs déplacements en raison de l'insécurité croissante due à l'augmentation des réfugiés, les pénuries alimentaires, la mauvaise humeur des gens, l'augmentation du nombre de mendiants et de vagabonds, etc. par rapport à leur passage dans ce pays l'année dernière. Vous devez leur montrer que la guerre civile pèse lourdement sur la population.



Acte I : la bonne société de Luthon

Scène 1 : une soirée chez le maire

Décors : Maison de Nigel Bester, à Luthon

Protagonistes : Nigel Bester, Samantha-Ann Bester, Stanton Clarke, Robert Lapham, Jacob Hargreaves et Wesley Hiram Johns IV.

Il s'agit d'abord d'une soirée réunissant les huiles de la Société des Aventuriers de Luthon. Au départ, Nigel n'est pas très heureux de recevoir les héros, qu'il prend pour des pique-assiettes. Mais, une fois qu'ils auront raconté quelques-unes de leurs aventures, toute l'assistance pensera la même chose : auraient-ils trouvé de nouveaux Aventuriers à envoyer de par le monde ?

La soirée sera alors plus détendue, très agréable, les mets excellents, les hôtes adorables, les vins d'une qualité irréprochable, et les discussions sur les splendeurs de Théah iront bon train.

Par contre, grâce à quelques jets de Qui-vive dont je vous laisse soin de choisir le ND, les héros entendront des bribes de conversation plus privées entre certains protagonistes de la soirée. On y parle alors politique, influence du parlement, montée de la classe bourgeoise sur la classe nobiliaire alors que ces derniers sont sur les champs de bataille et qu'il faut bien administrer villes et campagnes, etc.

Finalement, Jacob Hargreaves les raccompagne à leur hôtel, tout en discutant de choses et d'autres, mais en essayant de savoir quel fut leur rôle exact dans le retour d'Elaine.

Pour le MJ : faites en sorte que les héros apprécient les autres invités de manière à détourner ultérieurement leurs soupçons de cette organisation qu'ils doivent croire bénigne, en dehors de quelques ambitions politiques bien compréhensibles compte tenu du nombre de parlementaires et de mécènes issus de la bourgeoisie figurant parmi ses membres.

Scène 2 : un veuf éploré

Décors : Maison de Nigel Bester, à Luthon

Protagonistes : Nigel Bester, Damian Soliman, Peter Cooper, Mrs Blackburn et Miss Sally.

Le lendemain, alors que chacun des personnages vaque à ses occupations, Damian Soliman, l'un des domestiques de Nigel Bester vient à leur rencontre et leur annonce que le maire réclame instamment leur présence. Il refusera de leur donner la raison de cette demande, c'est à son maître de le leur expliquer, certainement pas à lui.

Nigel Bester recevra les chevaliers dans le salon de son hôtel particulier. C'est avec une tristesse manifeste qu'il apprendra alors aux héros que Samantha est morte, assassinée. Son corps a été retrouvé ce matin dans le quartier des abattoirs. Il n'en sait pas plus. Toutefois, il demande alors aux héros de bien vouloir aider le sheriff de la ville à retrouver l'assassin car Samantha est déjà sa troisième victime et au vu de leur réputation et de leurs liens d'amitié avec Samantha, qui mieux qu'eux peut enquêter sur sa mort ?

Si on lui pose la question, Nigel ne se souvient pas des noms des premiers morts, il se rappelle juste que ce sont des notables de la ville. Par contre, c'est sans complexe qu'il parlera de son épouse :

- ils se sont mariés l'année dernière et il s'agissait d'un mariage "d'amour" ;
- Samantha était l'incarnation de la femme parfaite et elle occupait une partie de ses après-midi à s'occuper de bonnes œuvres avec les épouses d'autres notables de Luthon ;
- elle était enceinte et l'enfant était attendu pour le printemps ;
- le soir de sa mort, ils se sont disputés au sujet du prénom de l'enfant et Samantha a quitté précipitamment le domicile ;
- Samantha était d'une nature susceptible depuis le début de sa grossesse et il lui était déjà arrivé de partir pour se remettre les idées en place ;
- cependant leur union était heureuse et sans histoire : *"A l'exception de quelques petites disputes, comme chez tous les couples, nous vivions un amour sans faille"* ;
- Nigel ne se connaît pas d'ennemi et ne peut envisager que l'on ait tué sa femme pour se venger de lui.

Avant le départ des héros, il ajoutera qu'il aimerait rapidement avoir le pendentif de sa femme afin de ressentir la présence de son épouse contre lui. Si les personnages demandent plus d'informations sur le bijou, il leur expliquera que Samantha portait à longueur de temps ce pendentif, offert par la mère de cette dernière, qui représentait la croix des prophètes et sur laquelle était gravée la date de naissance de la jeune femme (le 16 tertius 1632). Enfin, il leur remettra une lettre signée de sa part leur permettant de demander l'aide et l'assistance de tous les habitants de la ville, en particulier le sheriff et la garde.

S'ils en font la demande, les héros pourront aussi interroger le personnel de la maisonnée :

Damian Soliman

Il s'agit de l'homme de confiance du maire, qui lui sert à l'occasion de garde du corps. En effet, il semble être taillé pour cette fonction car s'il paraît plutôt frêle, on se rend rapidement compte qu'il est doté d'une musculature déliée et d'excellents réflexes. Il confirmera les propos de son maître à l'exception du départ de Samantha étant donné qu'il était dans sa chambre (en effet, il loge chez le maire, comme les domestiques). Mais il pourra leur dire que, par le passé, Lady Samantha avait déjà fui la demeure pour "bouder" dans son coin mais qu'on l'avait toujours retrouvée assise sur le perron ou bien chez son père, le baron de Sax, afin de retrouver sa sœur aînée, Gladys.

Les domestiques

Le soir du meurtre, trois domestiques étaient sur place :

Peter Cooper, le majordome

Il a vu Samantha discuter vivement avec son époux durant le dîner puis a quitté son service vers 23h00.

Mrs Blackburn, la cuisinière

Samantha était encore présente lorsqu'elle a desservi la table vers minuit. L'ambiance entre les deux époux, à l'issue de la soirée, semblait tendue.

Miss Sally, la femme de chambre

Lorsqu'elle est arrivée pour aider Mrs Bester à se dévêtir et à passer sa tenue de nuit, Samantha l'a renvoyé en lui disant qu'elle s'en arrangerait seule et que Sally pouvait aller se coucher. Il était près de 00h30. Le maire était dans son bureau lorsqu'elle a quitté son service. A l'exception de Sally qui est au service de Nigel Bester depuis peu, Peter et Mrs Blackburn affirmeront que, par deux ou trois fois dans le passé, Samantha avait déjà quitté le domicile conjugal après s'être disputée avec son mari.

Scène 3 : sheriff, fais-moi peur

Décors : bureaux du sheriff de Luthon

Protagonistes : sheriff Maureen Swanson

Le MJ devrait fortement conseiller aux joueurs de se rendre directement chez le sheriff afin qu'ils se présentent et obtiennent des renseignements complémentaires.

Le sheriff, Maureen Swanson, sera tout d'abord étonnée de leur présence car le maire ne l'a pas informée quant à la mission qu'il a confiée aux héros. Un jet de Comportementalisme ND 20 permettra ainsi de saisir un sentiment d'insatisfaction sur son visage. Mais après avoir discuté quelques minutes avec elle, les héros pourront se rendre compte (ND 30 sur le même jet de Comportementalisme que précédemment) que la sheriff est en réalité bien contente d'obtenir un peu d'aide et semble soulagée.

Elle leur apprendra les éléments suivants :

- L'épouse du maire a été tuée la veille ;
- On l'a retrouvée au petit matin dans le quartier des abattoirs ;
- C'est un enfant qui a donné l'alerte (depuis, le sheriff l'a renvoyé à la Maison de correction d'où il s'était échappé) ;
- Aucun signe de violence à l'exception d'une marque rouge autour du cou ;
- Son corps est conservé à la morgue jusqu'aux funérailles, qui auront lieu le surlendemain ;

- La première victime s'appelait Craig Midwinter, c'était un sellier de renom et un membre éminent de la guilde des bourreliers de la ville. Et tout comme pour Lady Samantha Bester, seule une marque rouge autour du cou a été découverte ;
- La seconde s'appelait Wayne Grierson, un gros propriétaire foncier, qui louait de nombreux logements aux habitants de Luthon ;
- Elle n'a pas eu beaucoup de temps pour enquêter jusqu'à présent, Grierson est mort la nuit précédant celle de Mrs Bester et Midwinter deux nuits auparavant ;
- De plus, avec la guerre civile qui ravage le pays, les réfugiés sont nombreux dans la capitale et si les deux premiers morts avaient des similitudes dans le modus operandi ayant conduit à leur mort, des affaires plus importantes ont retenu son attention, en particulier, un début d'émeute dans le camp de réfugiés.

Juste avant qu'ils ne partent, Maureen leur précisera que l'on a retrouvé des morceaux de papier agrafés sur les cadavres. Elle leur donne alors les trois écrits.

- Sur le premier, il est indiqué : *"Tu fabriques peut-être les selles des nobles de cette ville, ce n'est pas pour cela que tu pouvais t'asseoir à leur place."*
- Sur le second : *"Tu pourrais au moins avoir la décence de ne pas réclamer un loyer pour tes taudis aux nobles personnages qui te font l'honneur d'être tes hôtes."*
- Quant à celui de Lady Bester : *"Il y a une chose pire que les roturiers qui cherchent à devenir des nobles : ce sont les nobles qui épousent des roturiers pour une question d'argent."*

Scène 4 : même un cadavre peut parler

Décors : la morgue de Luthon

Protagonistes : docteur Benton Peterway.

Après cet entretien, les héros sont libres de faire ce qu'ils veulent mais en enquêteurs consciencieux, ils devraient se rendre directement à la morgue pour amasser des indices.

La morgue se situe dans une annexe de la prison de Luthon. Si, au départ, les gardes de l'entrée leur refusent l'accès à ce bâtiment au motif que la nuit est tombée, la vue du document signé par le maire les fera changer d'avis. L'un d'eux part alors en courant et revient en compagnie d'un homme vêtu d'un tablier ensanglanté. C'est le docteur Peterway qui les conduit près du cadavre de Samantha, conservée dans de la glace, afin de ralentir le phénomène de putréfaction. Malgré son décès, la jeune femme garde sa beauté et ses cheveux ondulés lui confèrent une apparence de jeune fille endormie. Le médecin leur donne ses constatations :

- Samantha est morte suite à un étranglement effectué grâce à un fil de métal (il se trompe et les héros pourront s'en rendre compte s'ils examinent plus avant le cadavre. Avec un jet réussi de Diagnostic ND 20, ils découvriront, sous ses cheveux, près de sa tempe droite, un enfoncement provoqué par un objet très anguleux qui a provoqué la mort) ;
- Elle fut retrouvée par la garde le visage baignant dans une mare de boue, sans doute afin de rappeler le message qui était agrafé sur son cadavre ; que les gueux restent à leur place en quelque sorte ;
- Elle était enceinte de quatre mois lorsqu'elle est décédée ;
- Sur son corps, on peut constater des hématomes datant d'une dizaine de jours. Ils se situent sur les bras et l'entrejambes ;
- Elle est morte entre vingt-deux heures et quatre heures du matin ;
- L'agrafe utilisée pour le message était un modèle standard qui ne permet pas de remonter vers un fabricant précis.

Si les héros ont le sens de l'à-propos et demandent à voir également les cadavres des deux autres victimes, le docteur Peterway leur expliquera qu'ils ont été rendus à leur famille et qu'ils sont enterrés dans le cimetière de la ville. Toutefois, il ajoutera qu'ils sont morts dans

les mêmes circonstances : leurs cadavres ont été retrouvés sur le ventre, étranglés avec un fil de fer, et le visage dans la boue ou la tête dans un seau d'aisance.

Quoi qu'il en soit, il est maintenant l'heure de se coucher. Les héros n'en apprendront pas plus ce soir.

Scène 5 : trop mortelle, cette bande de potes !

Décors : les manoirs des familles Midwinter et Grierson.

Protagonistes : Farrah Midwinter, Phyllis Grierson.

Le lendemain, les personnages voudront sans doute rendre visite aux familles des deux précédentes victimes. Faites-en sorte que Farrah les occupe la matinée et Phyllis l'après-midi.

Farrah Midwinter, la sœur de Craig, a les yeux cernés et s'habille de noir. Elle fondra en sanglots chaque fois que les héros lui poseront une question. Ils finiront toutefois par apprendre les informations suivantes :

- Craig était un homme de vingt-neuf ans, encore célibataire, car son métier lui prenait beaucoup de temps, d'autant qu'il s'impliquait de plus en plus dans la gestion de la guilde des bourreliers ;
- Craig aimait faire la fête en fin de semaine afin d'oublier un peu son travail ;
- Il était souvent accompagné de ses amis, Wayne Grierson, Sheridan Humphries et quelques autres, tous des hommes de bien et de travail ;
- Elle ne se souvient pas avoir vu Samantha Bester avec eux, elle s'en serait rappelée car la bande ne comptait que des hommes ;
- Il a été retrouvé dans une ruelle proche de sa maison, la tête dans la boue ;
- Craig veillait sur elle depuis la mort de ses parents, qui va maintenant s'occuper d'elle...

Quant à Phyllis Grierson, c'est la mère de Wayne. Femme sévère et sèche, elle recevra les héros dans l'antichambre de sa maison, sans même leur proposer un siège. Elle exigera d'eux qu'ils l'informent dès qu'ils découvriront l'assassin avant de leur dire quoi que ce soit. Voici ce qu'elle sait :

- Wayne avait trente-trois ans, il avait hérité de plusieurs entrepôts de son père qu'il avait transformés en quelques années pour en faire des logements qu'il louait à des réfugiés, essentiellement des nobles, puisqu'ils sont les rares à disposer encore d'assez de fonds pour se payer un toit ;
- Le seul vrai défaut de Wayne était la fête, chaque fin de semaine, il retrouvait ses amis pour bourlinguer toute la nuit ;
- D'apparence, ces fêtards semblaient des hommes de bien, mais un tel comportement a toujours laissé des doutes à la vieille femme quant à leur véritable moralité ;
- Parmi ses amis, on pouvait compter Craig Midwinter, Sheridan Humphries et Arnold Dickinson ;
- Elle ne se souvient pas avoir vu Samantha Bester avec eux, elle s'en serait rappelée car la bande ne comptait que des hommes ;
- Le corps de Wayne a été retrouvé dans son bureau, la tête dans le seau d'aisance qu'il gardait dans une pièce adjacente.

Pour le MJ : comme expliqué dans le préambule, la mort de Samantha Bester et celles des deux jeunes gens ne sont pas liées. Les deux garçons ont été tués par Ménélé, alias le Manchot, une vieille connaissance des héros, qui croisa leur route lors des scénarii "L'Honneur des Mousquetaires" et "Le Sonnet de Théophile". Aujourd'hui, il travaille pour Stanton Clarke qui lui a demandé de retrouver sa cargaison d'Afyam, car l'un de ses clients se fait pressant. Or, Craig Midwinter fut très prolifique et révéla le nom des quatre jeunes gens qui l'accompagnaient ce soir-là.

Acte II : de cadavre en cadavre

Au cours de cet acte, les héros vont tenter de rattraper l'homme des basses œuvres de Stanton Clarke qui semble toujours avoir un coup d'avance sur eux. Les victimes des deux scènes suivantes sont interchangeables selon celle à qui les héros vont rendre visite en premier.

Scène 1 : et une nouvelle victime

Décors : Maison de Sheridan Humphries.

Protagonistes : Ramona Beckett.

Maintenant que les héros connaissent les noms de deux victimes potentielles, ils voudront certainement leur rendre visite le plus rapidement possible.

Ainsi, ils pourront gagner la maison de Sheridan Humphries, il est installé au-dessus de son atelier.

Au préalable, ils peuvent chercher à se renseigner à son sujet :

- Un jet réussi de Contact ou Cancanier ND 20 leur permettra d'apprendre que Humphries est le meilleur saintier (fondeur de cloches) de toute la ville et les pasteurs de toutes les religions, comme de nombreux maires s'adressent à lui lorsqu'ils cherchent un produit de qualité. Ainsi, tout comme ses amis, c'est un bourgeois bien installé et qui a réussi.
- De même, un jet de Politique ND 30 leur permettra de découvrir qu'il cherche à acquérir un siège au Parlement d'Avalon. Et cela est assez simple en ce moment, il lui suffirait de racheter ce siège à l'un des réfugiés nobles de la cité pour devenir son représentant au Parlement.

Sa demeure est splendide et démontre bien que Humphries est un homme qui a réussi. Si les héros frappent à sa porte, personne ne répond, mais elle s'entrebâille dans un faible grincement.

Si les héros pénètrent dans le bâtiment, ils accéderont à l'atelier et au magasin et devront monter à l'étage. Demandez-leur (ou effectuez pour eux en fonction de votre façon de jouer) des jets de Déplacement silencieux ND 20. S'ils réussissent, ils pourront peut-être rencontrer Ramona Beckett. Dans le cas contraire, elle les entendra gravir les marches et s'éclipsera par les toits.

La maison semble vide, mais ils découvriront le cadavre de Sheridan dans sa chambre, mais pas dans son lit. En chemise de nuit, le visage dans son pot d'aisance, une agrafe attachée dans le dos de sa chemise, mais pas de message.

Si les héros ont réussi leur jet de Déplacement silencieux, ils peuvent voir une femme disparaître par la fenêtre et courir sur le toit du bâtiment voisin, un papier dans la main. Une course-poursuite peut alors s'engager, Ramona Beckett disposant de 3 marqueurs d'avance. S'ils ont raté leur jet, Ramona est partie depuis longtemps.

La gestion de cette poursuite sur les toits enneigés et recouverts de suie de Luthon est laissée à votre entière appréciation. Les héros peuvent rattraper Ramona, auquel cas un affrontement peut s'engager si les héros ne se montrent pas diplomates. Car Ramona, tout comme eux, cherche surtout à savoir qui est derrière tout cela.

S'ils parviennent à la convaincre de leur bonne foi, elle pourrait accepter de partager ses informations avec eux, tout en refusant de leur dire pour qui elle travaille. Elle connaît les noms des cinq compères, elle devrait donc apprendre aux joueurs que le dernier comparse de cette bande est Quincey Plummer. Elle a également découvert quelques doses d'Afyam cachées dans la chambre de Humphries. Dans cette cache, elle a aussi trouvé un papier indiquant la répartition d'une cargaison d'Afyam entre les cinq protagonistes, la part la plus importante étant conservée par Arnold Dickinson. Par contre, elle ne comprend absolument pas ce que Lady Samantha Bester fait dans cette affaire.

Si les héros préfèrent la combattre, utilisez les dés d'héroïsme du MJ pour lui permettre de mettre l'un des personnages hors d'état de nuire avant qu'elle se laisse glisser le long de la pente du toit et disparaisse ensuite dans une ruelle adjacente.

Voici le contenu du message : *"Le Parlement n'appartient qu'aux nobles, tu aurais dû rester à ta place, la cloche."*

Pour la suite du scénario, les actions de Ramona dépendront des actes des héros lors de cette première rencontre. Elle pourrait être une alliée de poids comme un adversaire dangereux et rusé. A vous d'ajuster son comportement en fonction des réactions des héros, mais dans le meilleur des cas, elle les accompagnera dans la suite de leurs pérégrinations.

Pour le MJ : comme expliqué dans le préambule, ces actions à l'encontre de roturiers en pleine ascension et, surtout, les messages retrouvés sur leurs cadavres inquiètent Nolan Chaucer qui décide d'envoyer Ramona enquêter sur cette étrange affaire.

Scène 2 : sur les basques de l'assassin

Décors : le parlement d'Avalon.

Protagonistes : Gardes royaux, le Manchot, Ramona Beckett.

Espérons que les joueurs prendront conscience de l'urgence de la situation et chercheront à intervenir le plus rapidement possible. En effet, compte tenu de la mort de Lady Bester, Stanton Clarke a ordonné au Manchot de mettre les bouchées doubles. Il a donc décidé d'éliminer les trois derniers voleurs et de récupérer l'Afyam le plus rapidement possible.

Quant aux héros, suite à ce qu'ils ont découvert chez Humphries, ils voudront sans doute rendre visite à Dickinson puisqu'il semble être le chef de cette bande. S'ils préfèrent aller voir Quincey Plummer, inversez seulement les noms, mais restez dans cette scène. De toute façon, jamais les joueurs ne se rendront compte de la supercherie.

Arnold Dickinson est quelqu'un de connu à Luthon. Ramona Beckett leur apprendra qu'il est huissier au Parlement d'Avalon, son rôle est d'enregistrer par écrit les débats dans cette vénérable institution. Compte tenu de son rôle et de ses horaires, il habite sur son lieu de travail et dispose, comme nombre d'autres fonctionnaires affectés au Parlement, d'une chambre sous les toits.

Le Parlement d'Avalon est une ancienne abbaye vaticine qui fut annexée par Richard IV pour deux raisons majeures : c'était à la fois un symbole de la présence vaticine dans les îles d'Émeraude et l'un des plus grands bâtiments de la ville. Ainsi, le roi put installer son Parlement à proximité de son palais. Un autre élément très connu de l'abbaye de Wellminster, c'est la fameuse horloge, "Great Clock" qui sonne les heures de manière retentissante et que l'on peut entendre à près de dix kilomètres de là.

Il ne sera pas facile d'entrer dans ce bâtiment. Les héros ont deux solutions : attendre la nuit pour tenter une entrée discrète que je vous laisse organiser ou tenter de convaincre les gardes de les laisser passer. Dans ce cas, s'ils ne veulent pas faire usage de la lettre de Nigel Bester, le plus simple sera certainement de se faire passer pour des serviteurs d'un parlementaire ayant oublié des effets personnels dans le bâtiment ou un membre de la famille de Dickinson qui veut lui rendre visite.

Quelle que soit la méthode employée, les héros se retrouvent devant la porte de la chambre d'Arnold Dickinson. Au moment de frapper à la porte, ils entendent alors des bruits de lutte dans la chambre. Connaissant les joueurs, ils réagiront certainement promptement en essayant de défoncer la porte. Bien leur en prendra, il leur faudra réussir un jet de Gaillardise ND 50 pour y parvenir (ce sont d'épaisses portes de chêne qui fermaient autrefois les cellules des moines), alors qu'il leur suffirait simplement de tourner la poignée. En effet, la porte est ouverte !

En rentrant, ils auront comme une impression de déjà-vu : un cadavre au sol, la tête dans son seau d'aisance, un message agrafé dans le dos et une silhouette se glissant par la fenêtre. Certains des héros pourraient même avoir le réflexe de vérifier que Ramona Beckett est toujours à leurs côtés !

Mais cette fois-ci, il s'agit bien de l'assassin. Sa silhouette et sa démarche rappellent quelque chose aux héros, sans pouvoir mettre le doigt dessus. Ils voudront certainement le poursuivre. Ils se retrouveront alors sur les toits du Parlement enneigé et couverts de suie, entre les flèches des clochers et les gargouilles des gouttières. Les toits sont fait de feuilles de plomb et sont extrêmement glissants en raison de la couche de neige, aussi n'hésitez pas à abuser des jets d'Equilibre, des glissades mal contrôlées et des rattrapages in extremis au bord de la toiture. Essayez de rendre cette poursuite palpitante, un coup de pistolet pourrait faire tomber une rangée de stalactites au-dessus du groupe, un PJ doit faire du skate à la Legolas dans la gouttière sur une plaque de glace qui le rapproche "miraculeusement" du fugitif, une bourrasque de vent entortille une cape autour du visage de son porteur...

Quoi qu'il en soit, le Manchot parvient à s'enfuir : un chariot rempli de paille l'attend à l'extrémité du bâtiment et il saute dedans tandis qu'un complice fouette les chevaux pour que la voiture quitte rapidement les lieux.

Le Manchot abaisse alors sa capuche, révélant son visage, affiche un grand sourire et leur tire une révérence. Les héros reconnaîtront alors l'homme qu'ils ont affronté plusieurs fois en Montaigne l'année précédente.

Une nouvelle fois, il leur échappe. Il ne leur reste plus qu'à rejoindre rapidement la demeure de Quincey Plummer avant qu'on ne découvre un nouveau cadavre...

Toutefois, auparavant, ils devront s'expliquer avec les gardes et ils auront beaucoup de mal à éviter de montrer la lettre de Nigel Bester s'ils ne veulent pas finir en prison.

Cette fois-ci, le mot sur le cadavre indique : *"Tu n'aurais jamais dû arranger l'enregistrement des débats au Parlement en faveur des Portefeuilles."*

Un jet de Politique ND 30 (25 pour un Avalonien) sera nécessaire pour savoir ce qu'est un Portefeuille. Il s'agit d'un parti politique de plus en plus influent au sein du Parlement regroupant la majorité des parlementaires issus de la roture et défendant les intérêts du peuple plutôt que ceux de la noblesse.

Scène 3 : témoignage de première bourre

Décors : *"Palace of the Fairies"* théâtre de Luthon

Protagonistes : Quincey Plummer, Harvey Biggs, le Manchot, Ramona Beckett.

Nos héros devraient maintenant se précipiter au domicile de la dernière victime.

Quincey Plummer est le propriétaire et régisseur du plus grand théâtre de Luthon, *"The Palace of the Fairies"* et il dispose d'appartements dans le bâtiment. Afin de faire monter la pression, faites faire des jets de Course de Vitesse et d'Orientation citadine aux héros, jetez vous-même quelques dés derrière votre paravent afin de donner le change. Mais quoi qu'il en soit, quels que soient leurs scores, le résultat sera le même : ils arrivent avant le Manchot au théâtre.

Bien entendu, le théâtre est fermé, ils vont devoir frapper comme des sourds sur la grande porte avant que quelqu'un n'entende quoi que ce soit. Harvey, le gardien du théâtre ouvre alors, le pistolet pointé en direction des héros et un air peu amène sur le visage. Il exige de savoir pourquoi les personnages font un tel raffut.

Dès qu'ils lui expliquent que la vie de Plummer est en danger car Humphries et Dickinson, comme Midwinter et Grierson, viennent juste d'être assassinés, il les fait entrer, mais garde son pistolet sous la main (après tout, ce sont peut-être ceux qui crient à l'assassin qui sont les tueurs...).

Il les guide ensuite jusqu'aux appartements de Plummer, accompagné de quatre autres gardiens (ils sont dix en tout pour garder le théâtre). Après que Harvey ait frappé à sa porte, Plummer apparaît une bougie à la main, en chemise et bonnet de nuit.

Dès qu'il comprend ce que lui expliquent les héros, il les fait entrer et se répand en aveux. Il était ami avec les quatre hommes assassinés, par contre il ne connaissait pas Samantha Bester. Ensemble, ils menaient grand train en fin de semaine pour oublier leur dure semaine de

labeur. Il y a quelques temps, ils ont fini leur soirée sur le port et sont montés sur un petit navire afin de jouer les pirates. Il y avait bien un marin à bord, mais ils l'ont passé par-dessus bord pour être tranquilles. Humphries est alors descendu dans les cales pour voir où se cachait leur "trésor", celui qu'ils avaient pris aux Castillians... Il jouait à fond son rôle de boucanier.

Il est alors remonté avec un grand sac en cuir et un sourire béat sur le visage, ils allaient pouvoir prolonger la fête, le sac contenait au moins trente kilos d'Afyam ! Une véritable fortune ! Chacun a alors pris une livre (un demi-kilo) du produit et Humphries a gardé le reste qu'il devait cacher dans son atelier pour des fêtes ultérieures.

Plummer est certain que la mort de ses camarades a un rapport avec cette affaire, même si les chroniqueurs affirment que ce sont des nobles qui ont tué ses deux premiers camarades. Imaginez un peu la fortune qu'ils ont subtilisée à un caïd de la pègre ! Et un tel homme serait prêt à toutes les extrémités pour récupérer sa marchandise !

Une fois au terme de ses explications, faites faire un jet de Qui-vive ND 30 à vos héros. S'ils le réussissent, ils entendent du bruit derrière eux. S'ils réagissent rapidement, ils verront le Manchot s'enfuir. Il a tout entendu, c'est certain ! Une nouvelle poursuite s'engage alors. Le Manchot n'a qu'un marqueur d'avance et les héros devraient le rattraper dans les coulisses de la scène, au milieu des cordes, toiles de décor peintes et autres costumes. Un lieu idéal pour un affrontement plein de panache... Imaginez par exemple le Manchot s'arrangeant pour que l'un des héros se retrouve les pieds emmêlés dans une corde, tandis qu'il coupe le contrepoids, notre héros se retrouvant alors suspendu comme un jambon ! On peut aussi imaginer une partie du duel sur les échelles menant au-dessus de la scène, là où les manœuvres activent la descente des décors, etc.

A vous de décider de la fin de cet affrontement, soit le Manchot trouve la mort, soit il parvient une nouvelle fois à s'enfuir. En fonction de ce que vous préférez, Clarke récupérera, ou non, sa cargaison d'Afyam et deviendra (ou non) un ennemi des personnages.

Quoi qu'il en soit, s'ils ont mis hors jeu un assassin, ils n'ont toujours pas retrouvé la personne qui a tué Samantha... Il va falloir reprendre l'enquête au début.



Acte III : retour à la case départ

Une fois que les héros seront revenus auprès de Bester pour lui annoncer la mauvaise nouvelle, c'est-à-dire que l'assassin des jeunes bourgeois et celui de son épouse sont deux personnes différentes, ils devront reprendre leur enquête à zéro.

Mais les héros ont plusieurs pistes, ils peuvent interroger les amies de Samantha (scène 1), l'enfant qui a découvert le corps de Samantha (scène 2) ou se rendre sur le lieu du crime (scène 3), en attendant l'enterrement où ils iront très certainement (scène 4). En fonction de leurs agissements, utilisez la scène appropriée.

Scène 1 : les poules caquetantes

Décors : demeures des trois amies de Samantha.

Protagonistes : Fiona Alexander, Joyce O'Grady, Alycia Stanley-Wycombe

Fiona Alexander

Veuve d'un ancien juge de la ville, Fiona est une femme d'une cinquantaine d'année complètement introvertie. Elle aura beaucoup de mal à discuter avec les héros et ne leur parlera qu'à mi-voix. Voici ce qu'ils pourront apprendre d'elle (jet d'interrogatoire ND 20) :

- C'est la femme du Grand Chambellan qui a eu l'idée d'aider les réfugiés l'an dernier ;
- Samantha a rejoint le petit groupe à sa création pour tromper l'ennui ;
- l'épouse du maire était une jeune femme toujours souriante et amicale qui avait un don pour se faire apprécier par tous. Malgré son statut, elle était restée très simple.

Joyce O'Grady

Belle femme d'une trentaine d'années, ses cheveux roux reflètent clairement ses origines inish. Son père étant diplomate en Avalon, Joyce vit à Luthon depuis dix ans. Elle se fera un plaisir d'accueillir les personnages, un divertissement bienvenu pour elle. Ils n'apprendront rien de particulier à l'exception du fait que Samantha, étant une belle femme, savait attirer le regard des hommes sur elle. Elle ajoutera : *"Dommage qu'elle n'ait jamais voulu succomber aux plaisirs extraconjugaux"*. Avant que les héros ne partent, elle tentera de séduire l'un d'entre eux (pour y résister : jet de Détermination ND 30) et il y a fort à parier qu'elle ne passera pas la nuit seule...

Countess Alycia Stanley-Wycombe

C'est la femme du Grand Chambellan, toujours en poste depuis la mort d'Iron Meg. Comme aucun roi n'est monté sur le trône, l'administration royale est restée dans le même état qu'à la mort de la Reine, fonctionnant bon an, mal an. D'un naturel enjoué, la comtesse accueillera les héros avec courtoisie et leur fera servir un petit encas. Elle répondra à toutes questions sans difficultés (en ne cessant de grignoter chocolats et bonbons). Le portrait qu'elle dressera de Samantha sera le même que celui fait par Mrs Alexander. Elle fera la simple remarque que la jeune femme se consacrait de plus en plus aux démunis et pouvait se rendre dans les quartiers pauvres ou ouvriers chaque jour.

Scène 2 : le témoin en culottes courtes

Décors : Maison de correction de Luthon

Protagonistes : Elaine Sell, Clara.

C'est sans problème que les héros pourront retrouver l'enfant à la Maison de correction de la ville. La directrice de l'établissement, Elaine Sell, leur amènera un adolescent d'environ dix-sept ans (en réalité, elle en a quatorze). Ses cheveux sombres sont coupés très courts et quelques hématomes parsèment son visage. Si on le questionne, l'enfant dira s'appeler Clara

(eh oui, c'est une fille...) mais se verra affligée d'une claque magistrale, par Miss Sell, lorsqu'elle omettra de terminer sa phrase par "Mister" ou "Sir" suivant le statut du héros. C'est le moment pour les personnages d'intervenir sous peine de quoi, ils perdront quelques points de réputation morale pour ne pas avoir protégé l'adolescente. Les héros pourront apprendre (jet d'interrogatoire ND 15) :

- qu'avant qu'elle ne s'endorme dans la ruelle, vers deux heures, il n'y avait aucune femme allongée au sol ;
- c'est en se réveillant, à l'aube, qu'elle a aperçu la femme par terre et un homme penché au-dessus elle ;
- l'inconnu s'est relevé quand il l'a vue et est parti calmement ;
- il était grand et ses cheveux semblaient foncés ;
- lorsqu'elle a constaté que la dame ne lui répondait pas, elle a couru trouver un des hommes du sheriff afin qu'il aide la femme blessée ;
- elle a ensuite été ramenée à la Maison de correction, sans avoir été questionnée.

Scène 3 : le silence du boucher

Décors : le quartier des abattoirs, le poste de police.

Protagonistes : Anthony Chester, sheriff Maureen Swanson

Le quartier des abattoirs se situe dans la partie pauvre de la ville, à la limite du quartier marchand. Contrairement à ce que l'on peut penser, le lieu est plutôt propre et sûr en temps normal, rien à voir avec les coupe-gorge de Surluse. Malheureusement, la guerre civile a amené nombre de pauvres gens à se réfugier dans la cité et l'ambiance s'en ressent. De plus, une lourde odeur de sang flotte dans l'air.

S'ils enquêtent sur le lieu de crime, personne ne pourra les renseigner. Apparemment, personne n'a entendu de cri, ni vu Samantha ce jour-là. Les travailleurs des abattoirs, qui partaient pour embaucher peu avant l'aube (vers 4h00 du matin) n'ont pas vu son corps dans la rue. Avec un jet d'Observation ND 30, ils pourront remarquer que l'un des bouchers porte un médaillon en or représentant la croix des prophètes. S'ils demandent à regarder l'objet de plus près, le jeune homme refusera. On peut supposer que les héros conduiront l'inconnu chez le sheriff pour l'interroger et connaître ses activités le soir du crime.

Lorsqu'on lui demande son identité, le boucher se présente : il s'appelle Anthony Chester et travaille depuis cinq ans aux abattoirs, tout d'abord comme apprenti et depuis deux mois comme compagnon boucher. Il a vingt-deux ans et le soir du meurtre, il se trouvait chez lui, seul. Cependant, il refusera que l'on touche au pendentif. Le jeune homme est grand et son corps mince et noueux dépareille avec l'image traditionnelle que l'on peut se faire d'un boucher. Ses cheveux, coupés courts, sont noirs et ses yeux foncés lui confèrent un regard de mauvais garçon.

Si les personnages utilisent la force pour se saisir du bijou, Anthony se battra comme un beau diable. Il faudra au moins trois personnes ayant un rang de 3 en Gaillardise pour réussir à le maintenir.

Une fois le pendentif en main, les héros pourront constater qu'à son revers est gravée une date de naissance, identique à celle de Samantha. Si on lui demande d'où vient le bijou, Anthony prétend l'avoir trouvé par terre. Si on l'accuse du meurtre de Samantha ou en faisant un jet d'Interrogatoire ND 45, le jeune homme rectifie ses dires et avoue que quelqu'un lui a donné le bijou ; par contre, il se mure dans le silence si on lui demande qui lui a fait ce cadeau.

Rapidement, le sheriff pourra informer les personnages que Anthony est loin d'être un gentilhomme. En effet, avant ses seize ans, il avait fait trois fugues de la Maison de correction et jusqu'à ses dix-sept ans, il a été impliqué dans quatre affaires pour coups et blessures (des bagarres dans des pubs et des actes de violence sur un homme de loi).

Scène 4 : l'enterrement

Décors : cimetière de Luthon

Protagonistes : Charles Fowler-Beckinsale, Gladys Fowler-Beckinsale, Nigel Bester et toute la bonne société de Luthon.

Malgré le mauvais temps, les funérailles ont lieu au cimetière de la ville, dans la section réservée aux nobles. Toutes les "têtes" de Luthon sont présentes pour offrir leurs condoléances au maire. Celui-ci est, visiblement, encore très affecté par la mort de son épouse. Près de lui, se tiennent un homme d'une soixantaine d'années bien tassée et une belle jeune femme. Il faudra faire un jet de Cancanier ND 25 pour reconnaître le père de Samantha, Charles Fowler-Beckinsale, baron de Sax et sa fille aînée, Gladys.

Si les héros abordent le père de la victime, celui-ci vocifère froidement que ce n'est ni le lieu, ni le moment pour un tel interrogatoire, puis, la cérémonie finie, il retourne à son carrosse. Insister impliquerait une perte de réputation sociale.

Enfin, il reste Gladys. C'est une merveilleuse jeune femme de vingt-sept ans. Ses cheveux bruns sont relevés en un chignon savamment coiffé et ses grands yeux bleus lui confèrent une allure sensuelle. Malgré son âge plutôt avancé pour une jeune fille de la noblesse, Gladys n'envisage pas de chercher un époux pour le moment malgré les nombreuses propositions qu'elle a reçues.

Elle viendra d'elle-même auprès des héros pour s'enquérir de l'avancée de leur enquête. Si on le lui demande, elle confirme que Samantha venait parfois la voir lorsqu'elle se disputait avec son époux et que la dernière fois où elle a vu sa sœur, c'était il y a deux mois, après une visite de courtoisie. Cependant la rencontre sera brève car son père la rappellera près de lui.

Par contre, ce tragique événement pourrait être le moment idéal pour que les héros remettent le pendentif au maire qui les remerciera et se dira redevable envers eux.

La nuit commençant à tomber, il est probable que les héros retournent alors à leur auberge pour dormir un peu. De toute façon, ils sont pour le moins dans une impasse, s'ils ont appris des choses, ils ne devraient toujours pas avoir une idée précise de l'identité de l'assassin.



Acte IV : dire la vérité libère la conscience...

Scène 1 : les confessions de Gladys...

Décors : The Strawberry Duck Inn, à Luthon

Protagonistes : Gladys Fowler-Beckinsale.

Le lendemain, en fin de matinée, la fille aînée du baron de Sax se rend à l'auberge où logent les héros afin de les rencontrer. Elle leur explique qu'elle n'a pas dormi de la nuit, essayant de comprendre ce qui est arrivé à sa sœur. Si on l'interroge plus précisément (Jet d'Interrogatoire ND20), Gladys avoue :

- que Samantha, par trois fois, s'était plainte auprès d'elle de la violence de son époux : il l'aurait frappée brutalement pour de simples problèmes d'ordre personnel (jalousie) et une fois, le maire l'aurait violée. La jeune femme affirme avoir vu les traces de coups sur le corps de sa sœur ;
- qu'elle avait souhaité voir le maire pour lui dire de cesser ses violences envers sa sœur mais que Samantha avait refusé, craignant des représailles plus violentes ;
- Samantha devait quitter son mari et recommencer une nouvelle vie.

Si les héros observent bien Gladys (jet de Comportementalisme ND 30), ils pourront s'apercevoir qu'elle ne dit pas tout. En lui faisant la remarque, la jeune femme avouera que sa sœur avait un amant et qu'elle attendait un enfant de celui-ci. C'est aussi avec lui qu'elle devait quitter Luthon. Gladys devait les aider à fuir et les cacher si besoin.

Les personnages demanderont sûrement l'identité de l'amant de Samantha. Gladys répondra simplement qu'elle ne l'avait jamais rencontré mais qu'elle savait qu'il s'appelait Anthony. Les héros, ayant un minimum de matière grise, n'auront pas de mal à déduire que le jeune homme au pendentif et l'amant de Samantha ne font qu'un.

Si l'un d'eux informe Gladys que Anthony, suspecté pour le crime, est en prison, celle-ci affirmera qu'il y a erreur car d'après ce qu'elle savait, les deux amants semblaient fous d'amour l'un pour l'autre et la grossesse de Samantha leur causait une joie sincère.

Elle conclura en leur demandant de ne pas informer le maire de l'infidélité de sa femme ainsi que de taire cette grossesse adultérine. Si l'un des héros lui dit que Nigel a confirmé la grossesse de son épouse et qu'il ne doutait pas d'être le père de l'enfant, la jeune femme deviendra livide. Elle clamera que Samantha, heureuse de voir que son corps ne trahissait pas son état, avait caché la vérité à son époux.

Gladys demandera à rencontrer seule Anthony. Si on lui refuse, elle accusera les héros de condamner un innocent sous le seul prétexte qu'il n'est pas riche ni bien né. Dans tous les cas, avant de partir, elle regardera l'un des héros (celui qui semble être à la tête du groupe) :

" Vos affaires et votre statut vous poussent peut-être à considérer Anthony comme l'assassin de ma sœur mais au fond de vous-même, vous savez qu'il n'en est rien. Vous préférez fermer les yeux que de voir la vérité en face car politiquement, elle n'arrange pas le pays, ni vos affaires. Mais maintenant, je sais qui a tué Samantha et je ne compte pas laisser ce... salopard s'en sortir comme ça. Si vous ne rendez pas la justice dans cette affaire, je vous assure que je m'en chargerai seule."

Scène 2 : ...celles d'Anthony,...

Décors : le poste de police.

Protagonistes : Anthony Chester, sheriff Maureen Swanson, Gladys Fowler-Beckinsale.

Si Gladys a pu rendre visite à Anthony ou bien si l'un des héros lui fait part de ses soupçons concernant sa liaison avec Samantha, le jeune homme craquera et confirmera les faits. Il avouera avoir rencontré la jeune femme lorsque celle-ci s'occupait de ses œuvres de bienfaisances. Elle l'aurait encouragé, comme d'autres jeunes gens en difficulté, à poursuivre son apprentissage au lieu de traîner dans les rues ou à boire dans des pubs peu fréquentables.

Une véritable amitié se serait nouée entre les deux jeune gens jusqu'au jour où Samantha, les bras pleins d'ecchymoses, se serait plainte de la violence de son époux. Rapidement, les deux amis seraient devenus amants. Puis, il y a deux mois, Samantha lui aurait offert son pendentif pour le féliciter d'avoir été embauché comme boucher et ce même soir, elle lui aurait annoncé sa grossesse. Il ajoutera qu'ils étaient heureux d'avoir un enfant et qu'ils avaient prévu de quitter Luthon, en début d'année, dans quelques jours, avec l'aide de Gladys afin de s'établir dans une petite ville du nord du pays, dans le *county* de Lothian. Il terminera en accusant Nigel Bester d'avoir violé Samantha deux semaines avant son meurtre, celle-ci se refusant à son époux depuis plusieurs mois.

Toutefois, pour le moment, les héros devraient bien se rendre compte qu'ils ne peuvent pas faire grand-chose : Nigel Bester est le maire de Luthon, la seule véritable autorité qui reste encore en ville, compte tenu du trône vacant et des grands nobles qui s'affrontent sur les champs de bataille. Il est certain que s'ils profèrent de telles accusations, il leur arrivera malheur.

Scène 3 : ...et celles de Damian !

Décor : The Strawbury Duck Inn, à Luthon

Protagonistes : Damian Soliman.

Le lendemain matin, l'homme de main du maire viendra les voir pour "se confesser" à son tour. C'est sans difficulté qu'il racontera les événements qui ont conduit à la mort de Samantha :

- le maire, étant d'un naturel jaloux, lui avait ordonné de suivre sa femme ;
- Samantha était une femme vertueuse et les soupçons de Bester se révélèrent faux ;
- Malgré tout, lorsqu'il était contrarié, il pouvait devenir violent vis-à-vis de son épouse ;
- Mais en début d'année, les choses avaient changé : la jeune femme trompait son époux avec un roturier du quartier des abattoirs et il y a quelques semaines, Damian avait compris que la jeune femme était enceinte d'Anthony ;
- C'est avec beaucoup d'hésitation que Damian avait avoué, à son maître, la faute de Samantha ;
- Le soir du meurtre, Nigel Bester est venu le réveiller vers 3h00 du matin en lui expliquant que Samantha avait fait une chute et qu'il fallait l'aider. Il a alors découvert, dans la chambre à coucher, le corps sans vie de son épouse. Nigel lui a rapidement expliqué qu'il s'était disputé avec elle au sujet d'Anthony et du bébé et qu'il l'avait frappée pour la punir. Sa tête avait heurté la desserte en fer forgé et elle avait perdu connaissance ;
- Damian lui a offert de prévenir le sheriff en expliquant qu'il s'agissait d'un accident ;
- Le maire a refusé et lui a demandé de se débarrasser du corps dans les bas quartiers en l'étranglant et positionnant son corps de telle sorte que tout accuse le tueur qui sévissait actuellement dans Luthon. Obéissant au baron, Damian a déposé le corps de Samantha vers 5h00 du matin puis l'a veillé pour ne pas laisser les animaux la défigurer ; lorsque la jeune fille est venue vers lui, il est parti ;
- le maire lui a demandé d'éliminer l'adolescente afin d'éliminer tout témoin ce que Damian n'a pu faire.

Scène 4 : Confrontation avec le sanglier

Décors : la mairie.

Protagonistes : Nigel Bester.

Les héros voudront sûrement rencontrer le maire pour plus d'explications. Tout d'abord très chaleureux, comme à son habitude, il deviendra froid et menaçant si on l'accuse du meurtre de sa femme.

Il ira jusqu'à raconter que Damian travaille sûrement avec Anthony, et qu'il l'a peut-être même aidé... C'est un complot à son encontre. De toute façon, les personnages comprendront vite qu'ils ne peuvent pas faire grand chose face à son statut de maire et Nigel Bester le leur fera bien comprendre en les informant qu'il va écrire au Haut-sheriff pour expliquer comment les héros l'accusent d'avoir tué son épouse parce qu'ils n'ont pas réussi à retrouver le véritable assassin, tout cela pour faire croître leur réputation et chuter la sienne. L'entretien se terminera donc assez rapidement.



Conclusion

Je conseille fortement au MJ d'encourager les joueurs à éloigner Gladys Fowler-Beckinsale, Damian Soliman et la petite Clara de Luthon. S'ils n'en font rien, il y a fort à parier que leurs corps seront retrouvés sans vie dans les semaines suivantes.

Quant à Anthony, il est toujours en prison et le sheriff refuse de le laisser sortir, au motif que tout l'accuse. D'autant que Quincey Plummer, le propriétaire du fameux théâtre de Luthon, est également venu faire des aveux. S'ils demandent lesquels, Swanson développera :

"Apparemment, les cinq assassinats étaient bien liés. Les défunts, y compris lady Bester, et Plummer, sortaient régulièrement ensemble pour faire la fête. Un soir de beuverie un peu arrosée, ils se sont introduits sur un navire amarré au port à bord duquel ils ont découvert cinq kilos d'Afyam que certains d'entre eux ont commencé à consommer. Sous l'effet de la drogue, certains d'entre eux (Plummer ne se souvient plus qui), auraient violé la jeune femme." Le reste est simple à deviner, d'autant que les hommes du sheriff ont trouvé chez Anthony Chester un fil de fer ensanglanté, des agrafes similaires à celles découvertes sur le lieu du crime et un papier sur lequel était écrit : "Tu devrais avoir honte d'accueillir dans ton théâtre construit par notre bon roi, ces roturiers qui se veulent supérieurs à nous, les nobles."

Le reste, dit le sheriff en se rengorgeant, elle l'a déduit elle-même, ce n'est pas le maire qui a violé son épouse, mais bien les jeunes gens, elle s'en est ouverte à son amant qui a décidé de la venger en cherchant à faire accuser Nigel Bester. Plutôt facile finalement... Le maire aurait dû la laisser mener seule cette enquête...

Anthony Chester sera écartelé en place publique dans deux jours.

Pour le MJ : en fait, Clarke, inquiet de l'appropriation de ses méthodes par un tiers pour assassiner l'épouse du maire en a parlé discrètement avec Nigel Bester. Au départ étonné, le maire se rend compte qu'il fait accuser un autre membre de la Fondation. Aussi, les deux hommes décident de s'entraider et de faire porter le chapeau à l'amant inconsolable en en faisant un monstre et un agent d'Elaine chargé de ramener la classe bourgeoise dans le rang.

Quant à Ramona Beckett, elle se contentera d'observer. Les actes de Bester et Clarke vont plutôt dans le sens de la Rilasciare, aussi après en avoir rendu compte à Nolan Chaucer, ce dernier décidera de les laisser poursuivre leurs plans. Il demandera toutefois à Ramona de les surveiller de près.

Pour une fois, il semblerait que ce soit les méchants qui l'emportent à la fin...

Face à de tels événements, gageons que les héros se sentiront révoltés par l'abus de pouvoir et les exactions dont fait preuve Bester. Suggérez-leur alors discrètement que seul une personne au statut social plus important pourrait lui infliger la punition qu'il mérite...

Amenez ensuite la discussion sur les événements qui se passent ailleurs sur Théah, en particulier sur la grande armée que réunit Elaine pour reprendre le trône...

Puis laissez-les faire le lien : si Elaine s'empare du trône, elle pourra châtier Bester comme il se doit. Ils doivent se rendre auprès d'elle et l'aider dans son entreprise...

Si vous voyez qu'ils sont un peu longs à la détente, vous pouvez toujours avoir recours à une deus ex machina auquel ils ont déjà eu affaire : Derwyddon. Ce dernier se présentera à eux, un peu comme dans le scénario *Les îles d'Émeraude*, et réclamera leur aide pour Elaine... tout en suggérant qu'une fois qu'elle sera sur le trône, ils pourront lui parler de cet horrible petit sanglier de Bester...

Toutefois, avant d'en arriver à ces événements historiques, ils devront faire face à l'un des plus grands dangers qui puisse frapper une cité à cette époque : le feu... Vous en saurez plus dans la prochaine aventure de cette campagne intitulée "*Le Grand Incendie*".

Récompenses

Points d'expérience

- 2 points pour avoir découvert la vérité : Bester est l'assassin de son épouse.
- 1 point pour avoir arrêté le Manchot.
- 1 point supplémentaire s'ils ont découvert qui était son commanditaire.
- 1 point s'ils ont permis à Gladys, Damian et Clara de quitter Luthon.

Fin



Le Générique

Les Rôles Principaux

Nigel Bester

Reportez-vous au chapitre *Dramatis Personnae* pour sa description et ses caractéristiques.

Samantha-Ann Bester

Reportez-vous au scénario *Les îles d'Emeraude* pour sa description et ses caractéristiques. Bien entendu, elle s'est améliorée depuis, mais compte tenu de son passage éclair dans ce scénario, il ne m'a pas semblé nécessaire de revoir son profil. A vous de voir en fonction de vos propres besoins.

Stanton Clarke

Reportez-vous au chapitre *Dramatis Personnae* pour sa description et ses caractéristiques.

Robert Lapham

Reportez-vous au chapitre *Dramatis Personnae* pour sa description et ses caractéristiques.

Jacob Hargreaves

Reportez-vous au chapitre *Dramatis Personnae* pour sa description et ses caractéristiques.

Wesley Hiram Johns IV

Reportez-vous au chapitre *Dramatis Personnae* pour sa description et ses caractéristiques.

Damian Soliman – garde du corps bourré de remords

Il s'agit de l'homme de confiance du baron, qui lui sert à l'occasion de garde du corps. En effet, il semble être taillé pour cette fonction car s'il paraît plutôt frêle, on se rend rapidement compte qu'il est doté d'une musculature déliée et d'excellents réflexes. Rongé par le remord quand à la mort de Samantha, il finira par tout avouer aux héros.

Damian est un grand gaillard à la chevelure blonde épaisse et touffue qui rappelle celle d'un ours. Il arbore également une barbichette rasée de près et des yeux bleus délavés. Enfin, sa voix est cassée et son rire se brise souvent au milieu d'une quinte de toux grasse.



Damian Soliman – Héros

Profil

Gaillardise : 4 Finesse : 4 Esprit : 2 Détermination : 2 Panache : 2

Réputation : martiale +25/sociale +5/morale -15.

Arcane : indécis

Epées de Damoclès : vie sacrée.

Nationalité : Avalonien (L/E).

Langues : Accent d'Avalon.

Appartenances : -

Titres & offices : -

Avantages : Grand, Résistance à la douleur.

Ecole de combat

Kensington (Apprenti) : Assommer (mains nues) 4, Exploiter les faiblesses (pugilat) 2, Force d'âme 2, Marquer (mains nues) 2, Voir le style 2.

Métiers

Cocher : Conduite d'attelage 2, Connaissance des routes (Avalon) 2, Equilibre 2, Equitation 2, Guet-apens 2, Observation 3, Qui-vive 2, Sauter 2.

Domestique : Cancanier 2, Conduite d'attelage 2, Discrétion 2, Etiquette 2, Majordome 2, Mode 1, Observation 3, Sincérité 1, Tâches domestiques 2, Valet 2.

Garde du corps : Attaque (Combat de rue) 4, Discrétion 2, Dissimulation 2, Fouille 2, Guet-apens 2, Interposition 2, Intimidation 4, Observation 3, Orientation citadine (Luthon) 3, Qui-vive 2.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 2, Course de vitesse 2, Escalade 3, Jeu de jambes 4 (ND : 20), Lancer 2, Sauter 2, Soulever 2.

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque 4, Coup à la gorge 2, Coup aux yeux 2, Coup de pied 3, Lancer (Armes improvisées) 1, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 15).

Pugilat : Attaque 4, Claque sur l'oreille 2, Direct 3, Jeu de jambes 4 (ND : 20), Uppercut 3.



Maureen Swanson – sheriff de Luthon

Le sheriff de Luthon est une opportuniste. Autrefois capitaine de la garde de la cité, elle a su se rapprocher de Nigel Bester au moment où celui-ci se hissait au poste de maire. Ce dernier, voulant s'entourer de personnes qui lui seraient redevables fit d'elle le sheriff de sa ville. Aujourd'hui bien installée dans son fauteuil, elle obéit à toutes ses demandes tout en cherchant à maintenir un semblant d'ordre dans la cité.

En effet, avec l'afflux de réfugiés, la situation n'est pas toujours facile pour ses gardes. Toutefois, en dehors des passe-droits qu'elle accorde au maire, elle reste plutôt intègre et parvient à garder la ville relativement sûre en cette période difficile.

Petit détail concernant Maureen. Swanson n'est pas son vrai nom de famille. A sa naissance, elle s'appelait Mayhew et était la nièce de George Mayhew, l'inventeur du style Swanson, qu'il se fit piller par les Vendelars. Ainsi, afin de lui rendre hommage, elle a décidé de changer de nom et d'adopter celui donné au style de son oncle.

Depuis, elle éprouve une vive aversion pour les Vendelars qu'elle considère comme des voleurs en dentelle. Elle ne leur passe rien et s'arrange pour qu'ils subissent plus que leur lot d'inspections-surprise, d'amendes et autres brimades. Pour les mêmes raisons, elle éprouve un malin plaisir à harceler les spadassins Swanson.

Enfin, elle utilise l'école Swanson, mais dans sa version Mayhew : avec un fourreau et une rapière, plutôt qu'avec une canne-épée.

Maureen est une femme élancée qui porte en permanence un pantalon et des bottes d'équitation car ils lui laissent une grande liberté de mouvement. Au-dessus, elle arbore une chemise d'homme recouverte d'une longue veste qui dissuade les regards lubriques. Son visage beau, mais toujours sévère est rehaussé par ses yeux verts et ses longs cheveux auburn brillants.

Maureen Swanson – Scélérate

Profil

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

Réputation : martiale +35/sociale +30/morale -15.

Arcane : Fièvre.

Epées de Damoclès : Serment (faire payer les Vendelars), Véritable identité (Maureen Mayhew).

Nationalité : Avalonienne.

Langues : Accent d'Avalon, Avalon (L/E), Montaginois, Théan (L/E), Vendelar.

Appartenances : garde de Luthon, guilde des spadassins.

Titres & offices : Sheriff de Luthon.

Avantages : Emérite (Filature), Enquêteur doué, Grand buveur, Œil de faucon, Pourfendeur (Swanson), Réflexes de combat, Relation (Nigel Bester), Scélérat.

Ecole d'escrime

Swanson (plutôt Mayhew) (Maîtresse) : Coup de pommeau (Escrime) 5, Double parade (Rapière / Fourreau) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Voir le style 5.

Métiers

Boureau : Attaque (Pugilat) 3, Comportementalisme 3, Diagnostic 2, Interrogatoire 4, Intimidation 3, Premiers secours 3.

Courtisan : Cancanier 3, Danse 2, Diplomatie 2, Eloquence 2, Etiquette 2, Héraldique 3, Jouer 4, Mode 2, Observation 5, Pique-assiette 2, Politique 3, Séduction 2, Sincérité 4.

Espion : Code secret 2, Corruption 2, Déguisement 4, Déplacement silencieux 4, Dissimulation 2, Filature 6, Fouille 5, Interrogatoire 4, Langage des signes 2, Observation 5, Poison 2, Qui-vive 4, Séduction 2, Sincérité 4.

Fouineur : Comportementalisme 3, Connaissance des bas-fonds (Luthon) 5, Contacts (Luthon) 5, Droit 3, Etiquette 2, Filature 6, Fouille 5, Interrogatoire 4, Intimidation 3, Observation 5, Orientation citadine (Luthon) 5, Qui-vive 5, Sincérité 4.

Sentinelles : Connaissance des bas-fonds (Luthon) 5, Contacts (Luthon) 5, Course de vitesse 4, Discrétion 2, Etiquette 2, Fouille 5, Interrogatoire 4, Intimidation 3, Langage des signes 2, Observation 5, Orientation citadine (Luthon) 5, Qui-vive 5.

Entraînements

Athlétisme : Acrobatie 2, Amortir une chute 2, Course de vitesse 4, Escalade 3, Jeu de jambes 4 (ND : 32), Lancer 3, Sauter 3.

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque 4, Coup à la gorge 2, Coup aux yeux 4, Coup de pied 3, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 27).

Escrime : Attaque 5, Parade 5 (ND : 35).

Pistolet : Recharger 2, Tirer 3.

Ramona Beckett

Reportez-vous au supplément *La Rilasciare* pour sa description et ses caractéristiques.

Le manchot

Reportez-vous au scénario *L'Honneur des Mousquetaires* pour sa description et ses caractéristiques.



Quincey Plummer – Régisseur du “Palace of the Fairies”

Quincey Plummer est le propriétaire et régisseur du plus grand théâtre de Luthon, “The Palace of the Fairies” depuis presque cinq ans. Et malgré son jeune âge – il n’a que trente-deux ans – il est presque assuré de garder ce poste à vie. En effet, il y a deux ans, il a produit une pièce de théâtre *Good Eléanore and Bad Charles* qui remporta un succès sans précédent.

Son auteur, Montgomery Peerson est aujourd’hui sur une pente ascendante et tout le monde attend sa seconde pièce. Elle devrait être donnée dans le théâtre de Plummer, son titre est *Good Eléanore and Bad Charles* une pièce sur l’amour tragique d’un homme pour la reine des Sidhes, cette dernière n’éprouvant, quant à elle, aucun sentiment. Tout comme pour la première pièce, Plummer est sûr du succès de ce second drame de Peerson.



Pour s’assurer ses services, il lui a donc fait une avance sur recette des plus conséquentes en empruntant pas mal d’argent à un homme peu fréquentable des bas-fonds de la ville.

Pour le MJ : pour son plus grand malheur, dans peu de temps, Elaine changera la capitale d’emplacement et invitera Montgomery Peerson à se produire à Carleon plutôt qu’à Luthon, entraînant le déclin du *Palace of the Fairies* et la création par Plummer et plusieurs autres aigris de “The Bloody Pen” (la Plume Sanglante), une coalition de dramaturges, régisseurs de théâtre et acteurs concurrents ou éconduits par Peerson et qui tenteront de l’assassiner à plusieurs reprises.

Toutefois, à l’époque qui nous concerne, en 1658, Quincey Plummer est encore un héros amoureux du théâtre et des arts qui aime à faire la fête en compagnie de plusieurs amis qu’il rencontra autrefois à l’université.

C’est à cette occasion qu’ils découvriront le stock d’Afyam et qu’ils décideront de tester ce nouveau produit. Malheureusement pour Plummer, il va y prendre goût... d’autant qu’il va en abuser après la mort de ses amis. Il deviendra alors un nouveau client de l’organisation mafieuse de Stanton Clarke.

Du côté de son apparence, Quincey est un bel homme avec des cheveux noirs dont la folie est spécialement étudiée pour paraître naturelle. Des yeux sombres et brillants, rehaussés par des sourcils épais et un nez fin surmontent sa petite bouche entourée d’une splendide moustache et d’un petit

bouc bien entretenu. Quant à ses vêtements, il privilégie ceux qui mettent sa musculature et sa minceur en valeur. D’ailleurs, il est rare qu’il porte une chemise sous sa veste. Enfin, il s’exprime d’une voix agréable et avec un phrasé très étudié qui charme les dames.

Quincey Plummer – Héros

Profil

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

Réputation : martiale 0/sociale +40/morale +10.

Arcane : hédoniste.

Epées de Damoclès : Dépendant à l’Afyam, Endetté (pour financer la prochaine pièce de Peerson), Vendetta (envers Montgomery Peerson, à partir du couronnement d’Elaine).

Nationalité : Avalonien.

Langues : Accent de High Avalon ; Avalon (L/E), Castillian (L/E), Cymrique (L/E), Eisenör (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E).

Appartenances : *The Bloody Pen* (à partir de sa création en 1665)

Titres & offices : régisseur du “*Palace of the Fairies*”, chef de *the Bloody Pen*.

Avantages : Beauté du diable, Découvreur de talents, Emérite (Régisseur), Grand maître (Comédien avalonien & Courtisan avalonien), Linguiste, Orateur, Rêveur, Rythme de sommeil singulier, Sens aiguisé (Ouïe), Sens de la scène, Sens de l’humour (Humour noir).

Ecole d’escrime

Chariot de Thespis (Compagnon) : Coup puissant 4, Feinte 4, Marquer (Escrime) 4, Riposte 4, Voir le style 4.

Ecoles de courtisan

Comédien avalonien (Maître) : Citations célèbres 5, Exploiter les faiblesses (Avalon) 5, Œuvre provocatrice 5, Réplique 5, Voir le style 5.

Courtisan avalonien (Maître) : Exploiter les faiblesses (Avalon) 5, Force d’âme 5, Logorrhée 5, Réveiller la Honte 5, Voir le style 5.

Autre école

Cardican (Maître) : Compliments mielleux 5, Connaissance des artistes (Avalon) 5, Histoire de l’art 5, Mercatique (Avalon) 5, Œuvre provocatrice 5.

Métiers

Arnaqueur : Comédie 5, Comportementalisme 5, Corruption 2, Déguisement 2, Discrétion 2, Jouer 4, Observation 3, Pique-assiette 4, Séduction 5, Sens des affaires 3, Sincérité 5, Tricher 3.

Artiste : Chant 3, Création littéraire 2, Musique (Violoncelle) 2.

Bateleur : Chant 4, Comédie 5, Compère 3, Comportementalisme 5, Danse 4, Déguisement 2, Eloquence 5, Equilibriste 2, Mémoire 4, Narrer 4, Prestidigitation 3, Séduction 5, Spectacle de rue 2, Trait d’esprit 5.

Comédien : Chant 3, Comédie 5, Comportementalisme 5, Création littéraire 2, Danse 4, Déguisement 2, Eloquence 5, Galvaniser 2, Linguistique 3, Mémoire 4, Mode 5, Narrer 4, Observation 3, Séduction 5, Sincérité 5, Trait d’esprit 5.

Courtisan : Cancanier 2, Danse 4, Eloquence 5, Etiquette 4, Héraldique 2, Jouer 4, Lire sur les lèvres 3, Mémoire 4, Mode 5, Observation 3, Pique-assiette 4, Séduction 5, Sincérité 5, Trait d’esprit 5.

Erudit : Calcul 2, Droit 2, Eloquence 5, Géographie 2, Héraldique 2, Histoire 4, Linguistique 3, Philosophie 2, Recherches 3.

Espion : Code secret 2, Corruption 2, Déguisement 2, Déplacement silencieux 1, Dissimulation 2, Falsification 2, Filature 2, Fouille 1, Langage des signes 2, Lire sur les lèvres 3, Mémoire 4, Observation 3, Poison 2, Séduction 5, Sincérité 5, Trait d’esprit 5.

Intendant : Commander 4, Comptabilité 3, Corruption 2, Droit 2, Etiquette 4, Logistique 5, Marchandage 3, Observation 4, Régisseur 6, Sens des affaires 3.

Malandrin : Connaissance des bas-fonds (Luthon) 3, Contacts (Luthon) 5, Observation 3, Orientation citadine (Luthon) 4, Parier 4, Sens des affaires 3.

Recruteur : Calcul 2, Comportementalisme 4, Corruption 2, Eloquence 5, Equitation 2, Jouer 4, Marchandage 2, Observation 3, Séduction 5, Sincérité 5.

Entraînements

Athlétisme : Acrobatie 3, Amortir une chute 3, Course de vitesse 1, Escalade 2, Jeu de jambes 3 (ND : 30), Lancer 2, Roulé-boulé 2, Sauter 2.

Cape : Aveugler 2, Parade 3 (ND : 30).

Escrime : Attaque 4, Parade 4 (ND : 32).

Pistolet : Tirer 2.

Benton Peterway – docteur et légiste de la morgue de Luthon

Le docteur Benton Peterway est un médecin qui œuvre à Luthon. Passionné d’anatomie, il avait recours aux services de plusieurs trafiquants de cadavres lorsqu’il se fit prendre la main dans le sac par la capitaine Maureen Swanson. Il se voyait déjà finir ses jours en prison lorsqu’elle lui proposa, afin d’effacer ses exactions à l’encontre de la société, de donner deux jours de son temps chaque semaine au service de la garde de Luthon. Contre son avis éclairé

The Adventurer's Society of Luthon and Lovaine

sur les causes des décès des cadavres terminant à la morgue, il pourrait garder les anonymes, ceux que personne ne réclame et qui finissent dans la fosse commune.

Benton accepta avec joie cette proposition qui lui permettait de se mettre en règle avec la loi. Depuis, il a même déplacé son laboratoire dans la morgue et s'est arrangé des appartements dans certaines des salles les plus accueillantes.



Des rumeurs courent à son sujet quant à des relations charnelles avec les cadavres qu'il manipule, mais il n'y a rien de vrai là-dedans. D'ici quelques années, en 1659, Wendell Hargreaves lui proposera de rejoindre le Collège Invisible, ce qu'il acceptera avec joie. Ensemble, ils mettront ensuite au point la fameuse Salle d'Opération du Collège Invisible située sous le manoir de l'Association Royale des Esprits Scientifiques. C'est une salle chirurgicale circulaire propre, bien éclairée et recouverte des meilleurs carreaux de faïence castillians. Deux niveaux de balcons en font le tour, fournissant un poste d'observation parfait pour suivre l'opération. Une librairie médicale est également installée et elle devient très rapidement la plus fournie de tout Théah grâce aux ouvrages qu'y apportent Wendell et Benton.

A partir de cette date, il partagera son temps entre la morgue et la salle d'opération pour montrer et expliciter ses techniques chirurgicales.

Benton est un homme de petite taille avec une quinzaine de kilos en trop qu'il tente maladroitement de cacher en portant des vêtements amples. De la même façon, il a laissé pousser ses cheveux blonds filasses pour dissimuler sa calvitie galopante. Malheureusement, ces deux artifices ne trompent personne, voire aggravent l'impression de négligence qu'il dégage. Toutefois, dès qu'il se met à parler d'anatomie, de médecine légale et d'étude du corps humain, son regard sombre s'enflamme et sa passion est contagieuse.

Benton Peterway – Héros

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 5 Esprit : 4 Détermination : 3 Panache : 2

Réputation : martiale 0/sociale +15/morale -10.

Arcane : Rassurant.

Epées de Damoclès : Théorie contentieuse, Vie sacrée.

Nationalité : Avalonien.

Langues : Accent du Lothian ; Avalonien (L/E), Castillien (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E).

Appartenances : Collège Invisible (à partir de 1659).

Titres & offices : Légiste de la garde de Luthon.

Avantages : Âge et sagesse (Mûr), Bibliothèque de recherche, Doigts de fée, Emérite (Examiner), Relations (Sheriff Maureen Swanson, Wendell Hargreaves, quelques autres personnalités influentes de Luthon), Rythme de sommeil singulier, Université, Volonté indomptable.

Ecole de courtisan

Magister avalonien (Maître) : Argutie 5, Exploiter les faiblesses (Avalon) 5, Logorrhée 5, Mur d'insultes 5, Voir le style 5.

Métiers

Apothicaire : Charlatanisme 4, Connaissance des herbes 3, Diagnostic 5, Fabrication de médicaments 5, Poison 4, Premiers secours 5.

Courtisan : Danse 1, Diplomatie 2, Eloquence 3, Etiquette 2, Héraldique 1, Mode 1, Observation 5, Pique-assiette 2, Sincérité 2, Trait d'esprit 3.

Erudit : Astronomie 2, Calcul 3, Connaissance des animaux 4, Connaissance des herbes 3, Droit 2, Eloquence 3, Héraldique 1, Histoire 1, Philosophie 2, Recherches 5, Sciences de la nature 3, Théologie 2.

Malandrin : Connaissance des bas-fonds (Luthon) 3, Contacts (Luthon) 2, Débrouillardise 3, Fouille 3, Observation 5, Orientation citadine (Luthon) 2.

Médecin (Maître) : Charlatanisme 4, Chirurgie 5, Dentiste 5, Diagnostic 5, Examiner 6, Observation 5, Premiers secours 5, Vétérinaire 4.

Professeur : Bricoleur 2, Création littéraire 4, Droit 2, Eloquence 3, Entraîner 4, Pique-assiette 2, Recherches 5, Sciences de la nature 3, Théologie 2, Trait d'esprit 3.

Entraînements

Pistolet : Recharger 2, Tirer 3.

Gladys Fowler-Beckinsale – jolie noble intelligente

C'est une merveilleuse jeune femme de vingt-sept ans dont le visage rappelle celui d'un furet. Ses cheveux bruns sont relevés en un chignon savamment coiffé et ses grands yeux bleus lui confèrent une allure sensuelle. Malgré son âge plutôt avancé pour une jeune fille de la noblesse, Gladys n'envisage pas de chercher un époux pour le moment malgré les nombreuses propositions qu'elle a reçu.

En effet, elle préfère rester aux côtés de son père afin de l'aider dans cette période tendue qu'est la guerre civile qui ravage le pays. D'autant que son père commence à ressentir les affres de son âge et qu'il a déjà été victime de plusieurs attaques cardiaques. Elle gère donc au mieux le domaine familial afin de ménager son géniteur.

Enfin, elle a hébergé à plusieurs reprises des femmes avec des dons de sorcellerie ayant fui leur pays d'origine en raison de persécutions. Elles étaient surtout originaires de Castille et de Vodacce.



Gladys Fowler-Beckinsale – Héroïne

Profil

Gaillardise : 2 **Finesse** : 3 **Esprit** : 4 **Détermination** : 3 **Panache** : 2

Réputation : martiale 0 / sociale +30 / morale +25.

Arcane : Altruiste

Epées de Damoclès : Sensible ("Tu n'es toujours pas mariée ?"), Tutelle (Charles Fowler-Beckinsale)

Nationalité : Avalonienne.

Langues : Accent de High Avalon ; Avalonien (L/E), Castillian (L/E), Vodacci (L/E).

Appartenances : -

Titres & offices : future baronne de Sax.

Avantages : Allié sidhe, Flegmatique, Noble, Pour services rendus (Filles de Sophie), Séduisante (Séduisante), Sorcellerie Glamour (demi-sang).

Sorcellerie

Glamour (Apprentie) : Jack 1, Sombrecap 2.

Ecole de courtisan

Courtisan avalonien (Apprentie) : Exploiter les faiblesses (Avalon) 2, Force d'âme 4, Logorrhée 2, Réveiller la Honte 4, Voir le style 2.

Métiers

Bateleur : Chant 3, Comédie 2, Comportementalisme 2, Connaissance des routes (Avalon) 2, Danse 4, Déguisement 1, Dressage 1, Eloquence 3, Jonglerie 2, Séduction 2, Trait d'esprit 4.

Courtisan : Cancanier 2, Danse 4, Diplomatie 2, Eloquence 3, Etiquette 4, Héraldique 2, Intrigant 1, Mode 3, Observation 2, Politique 3, Séduction 2, Sincérité 1, Trait d'esprit 4.

Estudiant : Calcul 2, Contacts (Luthon/Carleon) 2/1, Débrouillardise 2, Droit 2, Héraldique 2, Histoire 2, Orientation citadine (Luthon/Carleon) 3/1, Philosophie 1, Recherches 1.

Intendant : Commander 2, Comptabilité 2, Diplomatie 2, Droit 2, Economie 2, Etiquette 4, Logistique 2, Marchandage 2, Observation 2, Politique 3, Régisseur 2, Sens des affaires 2.

Entraînements

Arc : Facteur d'arcs 2, Tir à l'arc monté 2, Tir réflexe 2, Tirer 4.

Bâton : Attaque 2, Balayage 2, Parade 4 (ND : 20).

Cavalier : Dressage 1, Equitation 3, Soins des chevaux 3.



Les Seconds Rôles

Peter Cooper – majordome de Nigel Bester

Peter Cooper est au service de la famille Bester depuis toujours, tout comme ses parents avant lui. Devenu majordome, il gère l'intégralité de la maisonnée avec rigueur.

Timide, miss Sally n'est pas pour lui déplaire mais il n'ose lui avouer quoi que ce soit et s'inquiète qu'un bellâtre ne le devance.

Peter est de corpulence sèche, avec des traits tirés, des cheveux roux coupés au bol et un nez droit. Ses yeux noirs et fuyants pourraient faire croire qu'il a quelque chose à se reprocher, mais il n'en est rien, c'est son manque de confiance en lui et sa timidité qui lui font éviter le regard des autres.

Peter Cooper – Homme de main

Profil

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

Réputation : martiale 0/sociale +5/morale -5.

Epées de Damoclès : -

Nationalité : Avalonien.

Langues : Accent d'Avalon ; Avalonien (L/E).

Appartenances : -

Titres & offices : Majordome de Nigel Bester.

Avantages : Dur à cuire.

Métiers

Domestique : Cancanier 2, Comptabilité 3, Conduite d'attelage 2, Discretion 2, Etiquette 3, Majordome 4, Marchandage 2, Mode 1, Observation 3, Sincérité 2, Tâches domestiques 3, Valet 3.

Intendant : Commander 3, Comptabilité 3, Etiquette 3, Logistique 2, Marchandage 2, Observation 3, Régisseur 4, Sens des affaires 2.

Entraînements

Matraque : Assommer 2, Attaque 3, Parade 2 (ND : 10).

Penny Blackburn – cuisinière de Nigel Bester

Penny est une vieille dame qui, comme Peter, est au service de la famille Bester depuis qu'elle travaille. D'abord commis de cuisine, elle est aujourd'hui la cuisinière en titre et son poste lui convient parfaitement. Veuve depuis neuf ans, elle est un peu devenue la grand-mère de toute la domesticité du maire.

Penny devait être une belle femme dans sa jeunesse, mais il ne lui reste que ses grands yeux verts de cette période dorée. Aujourd'hui, ses cheveux auburn blanchissent et tombent grassement sur ses oreilles, sa peau s'est détendue et forment deux bajoues de chaque côté de sa bouche trop épaisse et des rides lui barrent le front et le coin des yeux.

Penny Blackburn – femme de main

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 2 Esprit : 2 Détermination : 2 Panache : 2

Réputation : martiale 0/ sociale 0/ morale +5.

Epées de Damoclès : -

Nationalité : Avalonienne.

Langues : Accent d'Avalon ; Avalonien.

Appartenances : -

Titres & offices : -

Avantages : Sens aiguisé (goût).

Métiers

Artisan : Boulanger 3, Cuisinier 4, Observation 2, Régisseur 2.

Domestique : Cancanier 3, Discrétion 3, Etiquette 1, Majordome 1, Mode 1, Observation 2, Sincérité 2, Tâches domestiques 4.

Entraînements

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque 1, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 10).

Sally Batcock – Femme de chambre de Nigel Bester

Sally est arrivée au sein de la domesticité de la maison Bester l'an dernier. Réfugiée, elle a fui la province de Lothian pour la capitale et une vie meilleure. Elle ne sait pas trop pourquoi, mais Peter Cooper l'a embauché comme femme de chambre malgré son manque d'expérience. Chaque jour, elle remercie Theus pour sa gratitude.

En effet, Sally est de confession vaticine, ce qui est de plus en plus rare en Avalon. Et de plus en plus mal vu également. Aussi garde-t-elle sa foi bien cachée. Depuis quelque temps, elle a également remarqué que Peter est toujours de service en même temps qu'elle. Elle commence à soupçonner de l'intérêt à son égard, ce qui n'est pas pour lui déplaire, après tout Peter est un gentil garçon, mais elle attend qu'il fasse le premier pas.

Sally est un joli brin de fille aux formes généreuses avec de beaux cheveux blonds ramenés en chignon et des mèches rebelles qui s'en échappent et qu'elle tente constamment de remettre en place. Elle a des lèvres bien pleines, un sourire éclatant de blancheur et un regard bleu déconcertant. Par contre, ses mains portent les cals typiques des paysans travaillant à l'extérieur, tout comme son langage cesse d'être châtié lorsqu'elle se laisse aller.

Sally Batcock – femme de main

Profil

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

Réputation : martiale 0/ sociale 0/ morale 0.

Epées de Damoclès : -

Nationalité : Avalonienne.

Langues : Accent du Lothian ; Avalonien, Montaginois.

Appartenances : -

Titres & offices : -

Avantages : Foi, Séduisante (Séduisante).

Métiers

Domestique : Cancanier 2, Conduite d'attelage 3, Discrétion 1, Etiquette 1, Mode 2, Observation 2, Tâches domestiques 2.

Paysan : Agriculture 2, Conduite d'attelage 3, Connaissance des animaux 2, Dressage 2, Perception du temps 2, Vétérinaire 1.

Entraînements

Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 2, Jeu de jambes 2 (ND : 10), Lancer 2, Nager 2.

Bâton : Attaque 2, Parade 3 (ND : 12).

Farrah Midwinter – femme dans le besoin

Farrah Midwinter est la sœur de Craig, elle a les yeux cernés et s'habille de noir. Elle fondra en sanglots chaque fois que les héros lui poseront une question afin de s'attirer leur pitié. En effet, elle vivait aux crochets de son frère et maintenant qu'il a disparu, il va lui falloir se dégoter un nouveau mâle protecteur... Et pourquoi pas l'un de ces beaux héros ?

Farrah n'est pas spécialement belle, mais elle a quelques charmes. Elle est brune avec de beaux yeux noirs mouillés de larmes, une bouche charnue de couleur grenat et arbore des créoles en guise de boucle d'oreille.

Farrah Midwinter – Femme de main

Profil

Gaillardise : 1 **Finesse** : 2 **Esprit** : 3 **Détermination** : 2 **Panache** : 2

Réputation : martiale 0/sociale +5/morale 0.

Epées de Damoclès : A la rue.

Nationalité : Avalonienne.

Langues : Accent d'Avalon ; Avalonien (L/E), Vendelar.

Appartenances : -

Titres & offices : -

Avantages : Rêveuse.

Métiers

Artisan : Calcul 2, Couturier 3, Cuisinier 2, Fileur 3, Observation 2, Tailleur 2, Vannier 2.

Entraînements

-

Phyllis Grierson – vieille dame sévère

Phyllis Grierson est une femme sévère et sèche qui deviendra rapidement acariâtre après la mort de son dernier fils, Wayne. Elle n'a plus de raison de vivre et se moque du qu'en-dira-t'on.

Elle a les cheveux blancs, le visage particulièrement ridé et ses yeux bleus délavés, au bord de la cataracte, n'arrangent pas son apparence. Elle s'habille toujours avec goût, mais on sent que l'envie n'est plus là. Lorsque les héros la quitteront, ils entendront des sanglots derrière eux... C'est une mère inconsolable.

Phyllis Grierson – Femme de main

Profil

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

Réputation : martiale 0/sociale +10/morale 0.

Epées de Damoclès : -

Nationalité : Avalonienne.

Langues : Accent d'Avalon ; Avalonien (L/E), Montaginois (L/E).

Appartenances : -

Titres & offices : -

Avantages : Héritage (de nombreux logements à travers Luthon).

Métiers

Marchand : Banquier 2, Calcul 3, Comportementalisme 2, Comptabilité 2, Contacts (Luthon) 3, Corruption 2, Economie 2, Eloquence 2, Etiquette 2, Evaluation 2, Marchandage 3, Observation 2, Régisseur 2, Sens des affaires 2.

Entraînements

-

Harvey Biggs – Gardien de nuit du “Palace of the Fairies”

Harvey a toujours voulu devenir comédien et monter sur les planches. Seulement voilà, il n'a absolument aucun talent et est incapable de retenir et réciter une ligne correctement. Du coup, Quincey Plummer l'a embauché comme gardien de nuit dans son théâtre en raison de sa carrure dissuasive.

Harvey est d'un physique plutôt avenant avec sa barbe et ses cheveux blonds, malheureusement son air constamment triste et dépité éloigne toutes les filles. Qui voudrait vivre aux côtés d'un si sombre personnage ?

Harvey Biggs – Homme de main

Profil

Gaillardise : 4 Finesse : 2 Esprit : 1 Détermination : 1 Panache : 2

Réputation : martiale +10/sociale 0/morale 0.

Epées de Damoclès : Rêve brisé.

Nationalité : Avalonien.

Langues : Accent d'Avalon ; Avalonien (L/E).

Appartenances : -

Titres & offices : -

Avantages : Grand.

Métiers

Sentinelle : Connaissance des bas-fonds (Luthon) 2, Contacts (Luthon) 2, Course de vitesse 2, Discrétion 2, Etiquette 1, Fouille 2, Interrogatoire 1, Intimidation 4, Observation 2, Orientation citadine (Luthon) 2, Qui-vive 3.

Entraînements

Arme d'hast : Attaque 3, Parade 3 (ND : 10).

Mousquet : Attaque (arme d'hast) 3, Recharger 2, Tirer 2.

Fiona Alexander – veuve bourgeoise

Veuve d'un ancien juge de la ville, Fiona est une femme d'une cinquantaine d'années complètement introvertie. Elle aura beaucoup de mal à discuter avec les héros et ne leur parlera qu'à mi-voix. Toutefois, elle reste une femme élégante.

Fiona ne fait pas son âge malgré ses cheveux blancs et son teint très pâle en raison de sa vie cloîtrée. Elle a des yeux gris argentés et affectionne les tenues blanches ou claires qui accroissent encore l'impression terne que ses interlocuteurs ressentent en la voyant. Toutefois, c'est une personne douce qui se soucie beaucoup des autres et est très active à Luthon pour venir en aide aux plus démunis.

Fiona Alexander – Femme de main

Profil

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

Réputation : martiale 0/sociale +10/morale +20.

Epées de Damoclès : -

Nationalité : Avalonienne.

Langues : Accent de High Avalon ; Avalonien (L/E)

Appartenances : -

Titres & offices : -

Avantages : Voix d'or.

Métiers

Intendant : Commander 1, Comptabilité 2, Diplomatie 4, Droit 3, Etiquette 3, Logistique 3, Marchandage 1, Observation 2, Politique 1, Régisseur 3, Sens des affaires 1.

Entraînements

-

Joyce O'Grady – Inish libertine

Belle femme d'une trentaine d'années, ses cheveux roux reflètent clairement ses origines inish. Son père étant diplomate en Avalon, Joyce vit à Luthon depuis dix ans. Elle se fera un plaisir d'accueillir les personnages, un divertissement bienvenu pour elle. Ils n'apprendront rien de particulier à l'exception du fait que Samantha, étant une belle femme, savait attirer le regard des hommes sur elle. Elle ajoutera : *"Dommage qu'elle n'ait jamais voulu succomber aux plaisirs extraconjugaux"*. Avant que les héros ne partent, elle tentera de séduire l'un d'entre eux (pour y résister : jet de Détermination ND 30) et il y a fort à parier qu'elle ne passera pas la nuit seule...

Joyce O'Grady – Femme de main

Profil

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

Réputation : martiale 0/sociale +10/morale -10.

Epées de Damoclès : Compulsion (les plaisirs de la chair)

Nationalité : Inish.

Langues : Accent inish ; Avalonien (L/E), Vendelar (L/E).

Appartenances : -

Titres & offices : -

Avantages : Beauté du diable.

Métiers

Courtisan : Cancanier 3, Danse 3, Etiquette 3, Héraldique 1, Jouer 2, Mode 4, Observation 2, Pique-assiette 2, Séduction 4, Sincérité 2.

Jenny : Cancanier 3, Chant 2, Corruption 2, Danse 3, Discrétion 2, Dissimulation 2, Jenny 4, Observation 2, Séduction 4.

Entraînements

Cavalier : Equitation 3, Sauter en selle 2, Soins des chevaux 3.

Alycia Stanley-Wycombe – comtesse et épouse du grand chambellan

C'est la femme du Grand Chambellan, toujours en poste depuis la mort d'Iron Meg. Comme aucun roi n'est monté sur le trône, l'administration royale est restée dans le même état qu'à la mort de la Reine, fonctionnant bon, mal an. D'un naturel enjoué, la comtesse accueillera les héros avec courtoisie et leur fera servir un petit encas. Elle répondra à toutes questions sans difficultés (en ne cessant de grignoter chocolats et bonbons).

Les traits nobles, les cheveux blonds cendrés longs sur lesquels elle pose un voile, Alycia est toujours habillée de très belles robes et arbore de magnifiques bijoux de perles.

Alycia Stanley-Wycombe – Femme de main

Profil

Gaillardise : 2 **Finesse** : 2 **Esprit** : 2 **Détermination** : 2 **Panache** : 2

Réputation : martiale 0/sociale +30/morale +15.

Epées de Damoclès : Compulsion (manger des sucreries).

Nationalité : Avalonienne.

Langues : Accent de High Avalon ; Avalonien (L/E), Montaginois (L/E).

Appartenances : -

Titres & offices : Comtesse.

Avantages : Noble, Relations (plusieurs parmi les dames de la cour de Luthon).

Ecole de courtisan

Courtisan avalonien (Compagne) : Exploiter les faiblesses (Avalon) 4, Force d'âme 4, Logorrhée 4, Réveiller la Honte 4, Voir le style 4.

Métiers

Courtisan : Cancanier 2, Danse 3, Diplomatie 2, Eloquence 2, Etiquette 3, Héraldique 2, Mémoire 2, Mode 2, Observation 2, Pique-assiette 2, Politique 2, Séduction 2, Sincérité 3.

Intendant : Commander 1, Comptabilité 2, Diplomatie 2, Droit 2, Etiquette 3, Logistique 2, Marchandage 2, Observation 2, Politique 2, Régisseur 4, Sens des affaires 2.

Précepteur : Calcul 2, Danse 3, Eloquence 2, Equitation 2, Etiquette 3, Héraldique 2, Histoire 2, Intimidation 1, Mode 2, Observation 2.

Entraînements

-

Elaine Sell – Directrice de la maison de correction de Luthon

Elaine Sell s'occupe de la maison de correction de Luthon depuis près de dix ans. En réalité, il s'agit plus d'un orphelinat que d'une prison, la plupart de ses protégés sont des orphelins, nombreux en cette période de guerre civile. Et elle fait ce qu'elle peut pour les aider à démarrer correctement dans la vie. Elle est donc sévère avec eux, mais c'est pour leur bien.

De plus, elle ne parviendrait pas à garder son établissement en état de marche si elle ne bénéficiait pas des dons de nombreux mécènes. Essentiellement de sexe féminin d'ailleurs... et plutôt dans la bourgeoisie de Luthon que dans la noblesse.

The Adventurer's Society of Luthon and Lovaine

Enfin, Elaine Sell est aujourd'hui à un tournant de sa vie. En fonction de son comportement à venir, elle pourrait devenir une héroïne (arcane Altruiste) ou une vilaine (arcane Egarée) si elle se montre de plus en plus dur avec ses pensionnaires.

Physiquement, Elaine n'est pas spécialement belle, elle est même plutôt quelconque, son nez est trop long, son front trop haut, ses pommettes et son menton trop proéminents. Seuls ses cheveux lui apportent un peu de beauté. Toutefois, elle a un grand cœur et, malgré son apparente sévérité, elle sera prête à tout pour aider l'un de ses protégés, d'autant qu'elle a elle-même connu la même situation que tous ces gosses.

Elaine Sell – Femme de main

Profil

Gaillardise : 2 **Finesse :** 2 **Esprit :** 2 **Détermination :** 4 **Panache :** 3

Réputation : martiale 0/sociale +5/morale +25.

Epées de Damoclès : Tutelle (tout un orphelinat !)

Nationalité : Avalonienne.

Langues : Accent d'Avalon ; Avalonien (L/E).

Appartenances : -

Titres & offices : Directrice de la maison de correction de Luthon

Avantages : Ange gardien, Protecteurs (plusieurs bourgeoises généreuses).

Métiers

Galopin : Débrouillardise 4, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 2, Observation 3, Orientation citadine (Luthon) 4, Pickpocket 2, Sincérité 3, Survie 4.

Herboriste : Composés 2, Connaissance des herbes 2, Cuisinier 4, Diagnostic 3, Poison 2, Premiers secours 3.

Intendant : Commander 3, Comptabilité 2, Corruption 1, Diplomatie 3, Droit 2, Etiquette 3, Logistique 2, Marchandage 3, Observation 3, Régisseur 3, Sens des affaires 2.

Entraînements

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 3, Attaque 3, Coup aux yeux 3, Lancer (Armes improvisées) 2, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 10).

Couteau : Attaque 3, Lancer 2, Parade 3 (ND : 12).

Clara – Gosse des rues

Clara est une gamine qui n'a pas froid aux yeux. Malgré ses quatorze ans et des formes qui commencent à apparaître, elle se promène toujours seule dans les bas quartiers, et cela même de nuit. A plusieurs reprises, elle a échappé de peu à une fâcheuse situation.

Être le témoin d'un assassinat n'est que le dernier événement d'une liste qui ne fera que s'allonger... Effrontée et audacieuse, elle pourrait s'attirer la sympathie d'un héros ou d'une héroïne. Si tel est le cas, elle pourrait devenir un serviteur sympathique mais source d'ennuis... (un régal pour un MJ ☺) En fonction de cet événement, elle deviendra soit un scélérat (si elle reste seule), soit une héroïne (si l'un des héros la prend en pitié).

Physiquement, Clara n'a que quatorze ans mais en fait déjà presque dix-sept. Certes, elle a les cheveux coupés à la garçonne et porte des vêtements amples pour dissimuler ses formes dans la rue, mais lorsqu'elle rabat sa capuche, sa beauté aphrodisiaque fait des ravages. Elle a les cheveux noirs, les yeux de la même teinte et utilise du charbon pour noircir ses lèvres et le contour de ses yeux.

Enfin, elle ne se sépare jamais d'un très joli couteau à la décoration étrange. Si on la questionne à ce propos, elle a des réponses évasives et change rapidement de sujet.

Clara – Femme de main

Profil

Gaillardise : 1 Finesse : 4 Esprit : 2 Détermination : 2 Panache : 3

Réputation : martiale 0/ sociale -10/ morale -10.

Epées de Damoclès : Orpheline, Pourchassée (par une organisation criminelle qui la veut dans ses rangs).

Nationalité : Avalonienne.

Langues : Accent d'Avalon, Avalonien.

Appartenances : -

Titres & offices : -

Avantages : Artefact sidhe (Dague sidhe), Criminel de haut vol, Doigts de fée, Entraînement nocturne, Porte-poisie, Sang sidhe (Séduisante : Eblouissante, Beauté du diable, Petite, Vieillesse ralentie et immunité aux maladies, Nocturne, Vulnérabilité au sel), Sens de l'équilibre.

Sorcellerie

Glamour (Apprentie) : Harry Howden 2, Thomas 1.

Ecole de combat

Courtepointe (Apprentie) : Désarmer (Couteau) 1, Coup d'épaule (Couteau) 1, Coup de pommeau (Couteau) 1, Exploiter les faiblesses (Couteau) 1, Voir le style 1.

Métiers

Arnaqueur : Comédie 2, Déguisement 2, Discrétion 2, Observation 2, Séduction 2, Sincérité 2.

Escamoteur : Connaissance des bas-fonds (Luthon) 2, Course d'endurance 2, Course de vitesse 3, Discrétion 2, Dissimulation 2, Filature 2, Langage des signes 2, Observation 2, Orientation citadine (Luthon) 2, Pickpocket 2, Qui-vive 2.

Galopin : Débrouillardise 2, Déplacement silencieux 2, Dissimulation 2, Observation 2, Orientation citadine (Luthon) 2, Pickpocket 2, Sincérité 2, Survie 3.

Guide : Contacts (Luthon) 2, Débrouillardise 2, Déplacement silencieux 2, Escalade 2, Guet-apens 2, Marchandage 2, Observation 2, Orientation citadine (Luthon) 2, Qui-vive 2, Séduction 2, Sincérité 2.

Malandrin : Connaissance des bas-fonds (Luthon) 2, Contacts (Luthon) 2, Débrouillardise 2, Fouille 2, Observation 2, Orientation citadine (Luthon) 2.

Monte-en-l'air : Acrobatie 2, Amortir une chute 2, Connaissance des bas-fonds (Luthon) 2, Contorsion 2, Déplacement silencieux 2, Equilibre 2, Escalade 2, Fouille 2, Langage des signes 2, Observation 2, Orientation citadine (Luthon) 2, Qui-vive 2, Sauter 2.

Entraînements

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque 2, Coup aux yeux 2, Coup de pied 2, Lancer (Armes improvisées) 2.

Couteau : Attaque 2, Parade 2 (ND : 15).

Pugilat : Attaque 2, Direct 1, Jeu de jambes 3 (ND : 17).

Anthony Chester – Boucher bouc émissaire

Anthony Chester travaille depuis cinq ans aux abattoirs, tout d'abord comme apprenti et depuis deux mois comme boucher. Il a vingt-deux ans, est de grande taille et son corps mince et noueux dépareille avec l'image que l'on peut se faire traditionnellement d'un boucher. Ses cheveux, coupés courts, sont noirs et ses yeux foncés lui confèrent un regard de mauvais garçon.

Il ne sert à rien de développer plus avant ce personnage qui mourra au cours de la conclusion de ce scénario.

Anthony Chester – Homme de main

Profil

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

Réputation : martiale +5/sociale -5/morale 0.

Epées de Damoclès : Ennemi intime (Nigel Bester), Victime de la vindicte d'une organisation (The Adventurer's Society of Luthon and Lovaine)

Nationalité : Avalonien.

Langues : Accent d'Avalon ; Avalonien.

Appartenances : -

Titres & offices : -

Avantages : Beauté du diable, Dur à cuire, Entraînement nocturne, Réflexes de combat.

Métiers

Artisan : Boucher 3, Marchandage 2, Observation 3.

Galopin : Débrouillardise 2, Déplacement silencieux 1, Observation 2, Orientation citadine (Luthon) 2, Sincérité 1, Survie 3.

Malandrin : Connaissance des bas-fonds (Luthon) 2, Contacts (Luthon) 2, Débrouillardise 2, Fouille 2, Observation 3, Orientation citadine (Luthon) 2.

Entraînements

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 1, Attaque 3, Coup à la gorge 3.

Charles Fowler-Beckinsale – baron de Sax

Charles est aujourd'hui sur le déclin. Autrefois, il a participé à de nombreux tournois et s'est même embarqué pour l'Empire du Croissant. Mais la vie a eu raison de sa puissance physique : une épouse, deux filles, une vie plus calme ont desséché ses muscles. Le temps a fait le reste. Aujourd'hui, c'est un homme rude qui en veut à la terre entière pour la mort de sa petite Samantha. S'il arrivait quelque chose à Gladys, Charles sauterait par-dessus le parapet du chemin de ronde de son château.

Charles a des cheveux blonds marqués de blanc, une barbe de la même teinte et un regard noir qui fait fuir les domestiques. Ajoutez à cela le fait qu'il crie plus qu'il ne parle et vous comprendrez qu'il se fait facilement obéir. Seule Gladys parvient à lui arracher des paroles plus douces.

Charles Fowler-Beckinsale – Homme de main

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 1 Esprit : 2 Détermination : 2 Panache : 2

Réputation : martiale +20/sociale +20/morale -10.

Epées de Damoclès : -

Nationalité : Avalonien.

Langues : Accent de High Avalon ; Avalonien (L/E), Eisenör (L/E), Montaginois (L/E), Tikaret-Baraji.

Appartenances :

Titres & offices : baron de Sax.

Avantages : Âge et sagesse (Vieux), Expression inquiétante (Angoissant), Grand, Noble.

Ecole d'escrime

Mac Donald (Compagnon) : Coup puissant (Epée à deux mains) 4, Fente en avant (Epée à deux mains) 4, Coup de pommeau 4, Exploiter les faiblesses (Epée à deux mains) 4, Voir le style 4.

Métiers

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

Eclaireur : Cartographie 2, Connaissance des animaux 2, Connaissance des routes (Avalon/Empire du Croissant) 4/1, Course d'endurance 2, Déplacement silencieux 2, Equitation 4, Escalade 1, Guet-apens 3, Langage des signes 2, Observation 3, Perception du temps 2, Pister 3, Qui-vive 3, Sens de l'orientation 2, Signes de piste 2, Survie 2.

Soldat : Attaque (Arme d'hast) 2, Attaque (Epée à deux mains) 5, Conduite d'attelage 3, Course d'endurance 2, Fouille 2, Jeu de jambes 3 (ND :), Narrer 1, Observation 3, Premiers secours 2, Qui-vive 3.

Entraînements

Arbalète : Facteur d'arcs 2, Recharger 2, Tirer 3.

Athlétisme : Course d'endurance 2, Course de vitesse 3, Escalade 1, Jeu de jambes 3 (ND :), Lancer 2, Nager 2.

Cavalier : Dressage 2, Equitation 4, Sauter en selle 1, Soins des chevaux 3.

Epée à deux mains : Attaque 5, Parade 5 (ND :).

Lutte : Casser un membre 1, Coup de tête 3, Etreinte 1, Prise 3, Se dégager 2.



Les Figurants

Les gardes royaux

Ce sont les gardes qui protègent le palais du roi et le parlement d'Avalon.

Caractéristiques

Niveau de menace : 4

Armes utilisées : rapière, mousquet

ND pour être touché : 25

Avantages : L'Avalon, les chevaliers d'Elaine.

Compétences : Course de vitesse 2, Qui-vive 2.

La garde de Luthon

Ce sont les gardes qui font respecter l'ordre dans la cité de Luthon.

Caractéristiques

Niveau de menace : 2

Armes utilisées : hallebardes

ND pour être touché : 15

Avantages : L'Avalon.

Compétences : -

Le calendrier des événements

Attention : cette aide de jeu n'est destinée qu'au MJ.

Afin que vous puissiez suivre avec précision le développement de cette aventure, vous trouverez ci-dessous les moments importants de l'intrigue. Notez qu'à partir du moment où les héros entrent dans la partie, le déroulement des événements peut être légèrement modifié.

10 septimus 1656

Samantha Ann Fowler-Beckinsale épouse Nigel Bester. C'est un mariage malheureux et Bester est parfois violent.

20 nonus 1656

Samantha Bester s'investit dans des œuvres de bienfaisance pour oublier la petitesse de sa vie de famille.

07 quartus 1656

Samantha Bester rencontre Anthony Chester. Petit à petit, les deux amis se rapprochent et finissent par devenir amants.

10 sextus 1657

Nigel Bester, inquiet du changement de comportement de son épouse, charge Damian Soliman de la suivre.

Corantine 1657

Samantha Bester est enceinte de Anthony Chester.

05 octavius 1657

Anthony Chester passe du statut d'apprenti à celui de compagnon boucher. Le soir même, Samantha lui offre son pendentif avec une croix des Prophètes afin de le féliciter.

14 octavius 1657

Gladys Fowler-Beckinsale rend visite à sa sœur Samantha. Cette dernière lui explique qu'elle en a assez de son époux, qu'elle va le quitter pour refaire sa vie en compagnie de son amant et de l'enfant qu'elle attend de lui.

10 decimus 1657

Écœuré d'être constamment rejeté, Nigel Bester viole son épouse.

11 decimus 1657

Quincey Plummer, Craig Midwinter, Wayne Grierson, Sheridan Humphries et Arnold Dickinson, cinq amis issus de la bourgeoisie font un peu trop la fête et s'introduisent sur un navire amarré au port. Ils jettent le garde par-dessus bord, mais celui-ci a le temps de

voir le visage de Craig Midwinter. Ensuite, ils fouillent le navire et tombent sur une grosse cargaison d'Afyam dont ils consomment immédiatement une petite partie et se partagent le reste, le plus gros du stock restant détenu par Arnold Dickinson. Ce bateau appartient à Stanton Clarke.

17 decimus 1657

Les héros sont débarqués sur le port de Luthon par Ronny Red et s'installent au Strawberry Duck Inn.

18 decimus 1657

Le Manchot, sur les ordres de Stanton Clarke et grâce à la description du garde du navire, retrouve Craig Midwinter et l'interroge. Il abandonne ensuite son cadavre dans une ruelle en laissant un mot qui accuse la noblesse.

19 decimus 1657

Damian Soliman vient de découvrir l'identité de l'amant de Samantha Bester. Il hésite longuement mais finit par en parler à son maître, qui enrage.

20 decimus 1657, à midi

Alors qu'ils sont attablés dans leur auberge, les héros ont la surprise de revoir Samantha Ann Fowler-Beckinsale, une jeune noble qu'ils avaient rencontrée l'année précédente.

20 decimus 1657, le soir

Le Manchot rend visite à Wayne Grierson et l'interroge. Il met alors sa mort en scène en cherchant à respecter le *modus operandi* qu'il a utilisé sur Midwinter. Il laisse également un mot qui accuse la noblesse.

21 decimus 1657, le matin

Le sheriff Maureen Swanson rend compte au maire de la mort des deux notables, en attirant son attention sur les similitudes entre ces deux assassinats. Bester lui demande de retrouver rapidement les coupables.

21 decimus 1657, le soir

Les héros sont invités à la table du maire de Luthon, Nigel Bester, et font la connaissance de nombreux membres influents du très select club de gentilshommes "The Adventurer's Society of Luthon and Lovaine".

Après la fin de la soirée, Bester apprend à son épouse qu'il sait qu'elle est enceinte, qu'il connaît son amant, etc. La discussion se passe mal et Samantha reçoit une gifle de Nigel. Elle tombe alors sur une desserte en fer forgé et se brise le crâne.

Dans la nuit du 21 au 22 decimus 1657

Bester charge alors Damian Soliman de déposer son cadavre dans une rue des abattoirs en lui intimant l'ordre de respecter le modus operandi dont lui a fait part le sheriff dans la journée.

Soliman s'exécute mais reste pour surveiller le cadavre afin qu'il ne soit pas dévoré par des chiens errants. Il est aperçu par Clara.

Clara va chercher la garde pour leur montrer le cadavre.

Après l'avoir interrogée, le sheriff la renvoie dans sa maison de redressement.

22 decimus 1657, le matin

Damian Soliman vient quérir les héros pour qu'ils aident Nigel Bester à découvrir l'assassin de son épouse. Il leur remet une lettre de recommandation qui leur permet de requérir l'aide de tous les habitants de la cité. Il leur demande également de lui ramener le pendentif de son épouse.

22 decimus 1657, début d'après-midi

Les héros rendent visite au sheriff Maureen Swanson pour en apprendre plus sur les défunts.

22 decimus 1657, fin d'après-midi

Les héros se rendent à la morgue et interrogent le docteur Benton Peterway quant aux circonstances et causes de la mort des trois victimes.

23 decimus 1657, le matin

Les héros interrogent Farrah Midwinter.

23 decimus 1657, l'après-midi

Les héros interrogent Phyllis Grierson.

23 decimus 1657, le soir

Stanton Clarke passe la soirée avec Nigel Bester. Au cours de celle-ci, il explique à ce dernier que c'est lui qui est le responsable de la mort de Midwinter et Grierson car ils lui

ont volé une cargaison importante... Par contre, il n'est pour rien dans la mort de Samantha et tient à le faire savoir à Nigel. Nigel avoue à son tour qu'il a découvert que son épouse le trompait et qu'il l'a tuée par accident. Les deux crapules s'entendent alors pour faire accuser Anthony Chester de leurs crimes respectifs.

24 decimus 1657, le matin

Les héros vont rendre visite à Sheridan Humphries et découvrir son cadavre. Ils feront également la connaissance de Ramona Beckett.

24 decimus 1657, l'après-midi

Les héros rendent visite à Arnold Dickinson, au parlement d'Avalon, où il vit et travaille. Ils arriveront trop tard, Dickinson est mort et le Manchot est en train de s'enfuir sur les toits du parlement. Une poursuite s'engagera alors mais ils ne le rattraperont pas.

Pour quitter le parlement, les héros vont devoir s'expliquer avec les gardes et ils ne pourront s'extirper de ce guêpier qu'en fin de journée.

24 decimus 1657, début de soirée

Les héros se précipitent au théâtre "Palace of the Fairies", là où habite Quincey Plummer, la prochaine victime du Manchot. Plummer explique tout aux héros, y compris que c'est Dickinson qui gardait le stock d'Afyam dans sa chambre. Le Manchot, caché dans les coulisses, entend tout et s'enfuit afin de récupérer la cargaison. Un duel avec les héros devrait s'engager.

25 decimus 1657

Les héros reprennent l'enquête sur la mort de Samantha. Ils interrogent successivement les amies de Samantha et la petite Clara, puis se rendent sur le lieu du crime d'où ils ramèneront Anthony Chester au sheriff (et pas forcément dans cet ordre).

25 decimus 1657, en fin de journée

Enterrement de Samantha Bester dans le cimetière de Luthon. À cette occasion, ils feront la connaissance de Gladys Fowler-Beckinsale.

26 decimus 1657, le matin

Gladys vient rendre visite aux héros à leur auberge. En confrontant ses informations avec celles détenues par les héros, ils en arrivent à la conclusion que le maire est pour quelque chose dans la mort de son épouse. Leurs informations sont complétées par les

aveux de Anthony Chester dans le courant de l'après-midi.

27 decimus 1657, le matin

Damian Soliman vient également se confesser auprès des héros.

27 decimus 1657, l'après-midi

Les héros devraient vouloir confondre Nigel Bester, mais ce dernier refusera d'avouer quoi que ce soit, affirmant même que Chester et Soliman étaient en cheville pour le faire tomber.

28 decimus 1657

Les héros sont convoqués chez le sheriff Swanson. Elle a des éléments nouveaux. Plummer est passé aux aveux et tout accuse Anthony Chester. Les héros ne peuvent rien faire...

30 decimus 1657

Anthony Chester est écartelé en place publique de Luthon. Les héros devraient se sentir impuissants...

Pour une fois, il semblerait que ce soit les méchants qui l'emportent à la fin...



Et pendant c'temps là...

Vous trouverez ici quelques-uns des événements de la Grande et de la Petite Histoire de Théah. Cela vous permettra de donner un peu de corps à l'univers qui entoure les héros avec quelques rumeurs et nouvelles hors de leur aventure.

Le 04 decimus 1657, Genadi Kirilovich rejoint die Kreuzritter.

Face à un serviteur de Légion particulièrement déterminé, les Kreuzritter sont obligés de faire appel aux services d'un bourreau de grand talent. Ils révèlent alors leur existence au meilleur d'Ussura, celui de l'Eglise orthodoxe, à Sousdal. Genadi accepte alors avec plaisir de mettre ses talents au service d'une telle cause. **Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre des Kreuzritter.**

Le 11 decimus 1657, en Vendel, Joris Brak devient le nouveau maître de la Guilde des charpentiers

A la mort du père de Joris, la Guilde des charpentiers choisit d'honorer sa mémoire et intronise le calme et pacifique Joris Brak comme leur représentant au Conseil de la Ligue de Vendel. En réalité, Joris Brak a lui-même assassiné son père et fait pression sur plusieurs membres éminents de la guilde des charpentiers pour obtenir ce poste. Depuis, il fait tout pour se donner l'air de l'élément modérateur du conflit vendelo-vesten, alors qu'en sous-main, il va attiser les haines entre les deux peuples pendant les quinze prochaines années. Ame sombre et noire, il organise des attaques sur les villages vestens et vendelars et fait toujours accuser l'autre partie.

Du 20 tertius au 14 decimus 1657, en Castille, la Sierra de Hierro voit de nombreuses disparitions

Une demi-douzaine de mineurs disparaît tout au long de l'année dans les mines de la Sierra de Hierro.

Le 19 decimus 1657, en Vodacce, Juliette rejoint les Filles de Sophie

Juliette rejoint la société secrète des Filles de Sophie. Elle est convaincue de l'égalité entre les hommes et les femmes et veut aider à l'émancipation de ces dernières. Dès lors, elle va mettre son intelligence au service de cette cause. **Attention, cette information n'est accessible qu'à un membre des Filles de Sophie.**

Le 26 decimus 1657, en Eisen, Horst Hauer invente le canon rugissant

Horst Hauer, maître canonnier, développe une nouvelle forme de canon. Lorsqu'un canon rugissant fait feu, on a l'impression que la foudre vient de tomber non loin. La multitude de petits boulets qu'il projette déchire les rangs ennemis. Cette invention ne fait qu'aggraver les pertes dans les deux camps pendant la guerre de la Croix.