



Immo Stern

Préliminaire

Ce troisième scénario de la campagne s'inscrit dans la continuité des deux premiers volets. Leur commanditaire sera Étoile Noire.

Le maître de jeu devra tenir compte de leur vassalité éventuelle à l'une ou l'autre des familles. Quelle que soit la famille choisie par les joueurs, ceux-ci devraient être chargés de surveiller les autres familles. Et si possible d'infiltrer la famille concurrente. Ce qui permet d'éviter que l'affiliation des joueurs n'aboutisse à une « reconnaissance officielle » et leur permet d'être des candidats valables pour cette mission.

Suite à la dernière affaire, les Thaumaturges ont repris discrètement le contrôle de l'auberge. Ils l'ont achetée pour une somme conséquente qu'ils entendent bien récupérer. Comme l'aubergiste est un incorrigible bavard, ils feront d'une pierre deux coups. Un mort ne parlant pas, son assassinat a été décidé. Ce sont les joueurs qui devront exécuter ce contrat. Et c'est Étoile Noire qui va superviser cela.

Ils seront également chargés de protéger le nouveau patron de l'auberge. Voilà qui ressemble à de la promotion ! C'est leur donner un embryon de territoire ! Il n'y aura pas de reconnaissance « officielle » de la bande par les Thaumaturges. Ni d'intervention d'alliés Thaumaturges. Ils devront donc se débrouiller tous seuls.

Malheureusement pour eux, une autre bande, la bande à Carlus, a également décidé de devenir les protecteurs attitrés de l'auberge suite à la disparition des Sangliers Sanguinaires. Ils ont débarqué pour l'affaire du chien mais vu que tout est terminé quand ils arrivent, il leur faut bien trouver une autre occupation.

Il s'agit d'une bande récemment affiliée aux Félins qui doit à tout prix faire ses preuves. Ils comptent revendiquer le territoire de l'auberge pour le compte des Félins et éliminer toute opposition. Les PJ devraient rapidement avoir affaire à cette bande.

Le scénario introduira aussi un nouveau personnage. Une crapule des plus dangereuses. Il s'agit d'un noble, Hubert de la Gravière qui devrait devenir un véritable cauchemar pour les joueurs et qui jouera le rôle de Nemesis.

Dans le même temps, un jeu mortel va commencer entre deux assassins de haut vol : Étoile Noire et Maître Assoulié. Il y a une bien trop grande concentration de maîtres assassins dans



le quartier. Et puis, ces ceux-là ont un vieux compte à régler... Cela n'aura toutefois pas d'impact direct sur les joueurs.

La mission

Embauche

Salut les petits loups,

Ça fait plaisir de se revoir, non ? Moi, cela me remplit de joie !

Votre comportement a été apprécié. On a besoin de gens comme vous, capables en un instant de prendre la bonne décision !

J'ai un petit boulot à vous proposer. En échange, on vous offre la protection du Porc Qui Rigole qu'on vient de racheter officiellement. Et légalement ! On va changer le nom de l'auberge, histoire de faire plus classieux. Et il y aura un nouveau patron. Que vous devrez protéger... Mais une chose à la fois. Parlons d'abord de ce que vous allez devoir faire.

Vous connaissez déjà l'ancien propriétaire, Immo Stern, à ce que je sais... Ben justement, cette affaire le concerne. C'est à lui qu'on a racheté l'auberge. Ce gros tas était propriétaire du bâtiment. Il était pressé et on a eu un bon prix. Faut dire que les rumeurs vont bon train dans le quartier. Sa réputation de pipelette s'est répandue et cela commence à déranger pas mal de gens. Faut dire qu'un bavard avec une langue aussi bien pendue, on en voit rarement. Et il se dit que certains aimeraient faire un exemple...

Les Félines ont toujours une bande disponible. Ils avaient été envoyés pour seconder les Sangliers Sanguinaires... Bon, ce sont pas des foudres, ils sont d'ailleurs arrivés trop tard. C'est une bande de petites frappes comme il y en a bien trop. C'est pas vraiment du lourd mais j'ai peur qu'ils n'essaient de se faire le gros Immo... Surtout si les gens comprennent qu'il a revendu son bastringue et qu'il va se faire la malle...

La santé d'Immo est très importante à nos yeux. C'est qu'on le connaît, nous. Un brave type... Peut-être même plus intelligent qu'on ne le pense de prime abord... Mais qu'est-ce qu'il cause... Et si les Félines mettent la main sur lui, allez savoir ce qu'il va bien pouvoir leur raconter... Ces enfoirés de Félines risquent même de le torturer... Ce serait un sort bien trop cruel pour ce pauvre homme.



Nous préconisons donc une mort rapide... Évidemment, il faudra nous récupérer le fric de la vente... Je connais pas le montant exact... Ce qui ne doit pas vous déranger puisque vous devez tout rendre... Ce que je sais, c'est que vous aurez votre part du fric. Attention, Vous l'aurez seulement si je suis vraiment très contente de vous !

Le gros Immo a senti le vent tourner et il se terre comme le cancrelat grassouillet qu'il est... Vous allez me le retrouver, dénicher où ce bavard a planqué le fric et le suriner proprement. Cela vous intéressera probablement de savoir que la transaction a été effectuée par une de nos connaissances : Hugues de Forcénia. En vieux renard, il est parvenu à lui faire accepter une lettre de créance qu'il ne pourra encaisser qu'à la banque Nurvir. Et il doit être personnellement présent... Je pense justement que vous avez déjà visité le quartier où la banque se trouve, non ? Dès qu'il aura récupéré le fric, vous pourrez le buter. Pas avant surtout car l'argent de la lettre a déjà été débité et si Immo ne se pointe pas, il restera propriété des Nurvir....

Quand vous aurez fini la mission, vous remettrez l'argent à Zanchino Kleim, le nouveau patron de l'auberge. C'est un Izgane qui nous est acquis. Il travaillait comme serveur mais nous le sentons prêt à prendre plus de responsabilité.

C'est lui qui vous remettra votre part. Il recevra des consignes à ce moment. Et c'est aussi avec lui que vous vous arrangerez pour le paiement de la protection de l'auberge. Pas question d'être trop gourmand, évidemment...

Et bien mes chatons, je vous souhaite bonne chasse. La souris est bien grasse et dodue, surtout ne la ratez pas !

Les détails de la mission

Pour cette mission, les Thaumaturges vont demander aux PJ d'éliminer Immo Stern, l'ancien patron du *Porc Qui Rigole*, considéré comme bien trop bavard. Ils doivent également récupérer l'argent versé par les Thaumaturges pour l'achat de l'auberge.

Ils devront procéder avec méthode car l'homme a pris diverses précautions. Il a caché la lettre de créance. Elle se trouve dans le tronc creux d'un arbre qui pousse dans le jardin d'une maison abandonnée. Ensuite, il s'est rendu dans une librairie où il s'est renseigné sur les villes de la principauté. Il n'a parlé à personne de sa destination. Pour finir, il a loué une cabine dans un navire.

Mais même ces précautions ne feront pas le poids face à des crapules décidées à le coincer. Ils peuvent le coincer chez le banquier où Immo Stern doit encaisser la lettre de créance. Ce

banquier est protégé par le Prince lui-même... Les PJ doivent absolument écarter toute action trop proche de la banque. Sous peine de voir intervenir le service de sécurité qui protège l'établissement bancaire.

Ils peuvent aussi tenter de découvrir l'endroit où le marchand loge. Cela ne sera pas spécialement facile. L'indice le plus évident est qu'il envisage de changer de ville. Pour la plupart des Bejofar, changer de ville, c'est se rendre à Samarande. Ce serait une erreur de le penser. L'homme a décidé de mettre beaucoup de distance entre lui et son ancienne vie... Il va déménager très loin et pour cela, va se payer un billet sur un bateau. Il sera encore possible de l'atteindre sur le bateau. A condition de découvrir où il se planque.

L'aubergiste ne viendra plus dans son ancienne auberge ni même dans le quartier. Lui aussi a entendu les rumeurs et il a bien trop peur.



Chronologie des évènements

Jour 1

14H30

La victime cache la reconnaissance de dette dans le quartier du nouveau port. Dans le tronc creux d'un arbre qu'il a découvert gamin dans un jardin abandonné. Personne ne l'a vu cacher la lettre de créance. Il viendra la rechercher en compagnie des marins.

15H00

La victime se rend chez un libraire et paie quelques couronnes pour y consulter deux précis de géographie. Un livre très général qui décrit le monde connu et un deuxième, plus pointu qui décrit la principauté.

La librairie s'appelle « Le Monde Connu ». Cette librairie se trouve dans la commune du même nom, la commune du « Monde Connu ».



17H00

Les PJ reçoivent le contrat. Ils connaissent la victime, l'emplacement de son auberge. Le nom du créancier qui doit donner l'argent. Ils sont informés que la victime veut changer de ville (Mais pour eux, changer de ville, cela peut signifier qu'il va aller à Samarande). Ils devraient commencer leur enquête par l'auberge.

17H15

La victime prend tranquillement la direction du nouveau port et y arrive à 17h35. Elle achète de quoi manger à un commerçant ambulant et se renseigne sur les auberges où on peut trouver des capitaines de navire.

17H35 – 19H00

La victime parle avec des capitaines et marins dans diverses auberges. Elle finit par trouver un capitaine qui accepte de le prendre comme passager. Le bateau est le *Hissého* et son capitaine est Bernard Laflurence.

Jour 2

11H00

La victime part chercher l'argent escorté par le bosco et deux marins costauds du *Hissého*.

12h30

Ils arrivent à la banque. L'établissement est fermé. Ils vont alors manger dans une auberge toute proche : *À la cressonnette*.

14H10

Les quatre hommes reviennent à la banque. Visiblement, les hommes sont légèrement éméchés (malus de 2 en combat). Seul le bosco semble avoir fait preuve de discipline (pas de malus pour lui). Ils sont reçus chez le banquier.

15h00

Les hommes sortent de la banque, chargés d'une malle que les deux marins portent. Cette malle contient 500 couronnes et beaucoup de cailloux. Le reste de la somme, en gemmes taillées et certifiées, se trouve sur Immo Stern. Il aurait préféré recevoir toute la somme en pierre mais le banquier n'avait pas assez de pierres.



16H30

Les hommes reviennent au navire.

Jour 3

08h00

Le navire est censé appareiller. Mais il aura du retard. Trop de marins manquent à l'appel.

10h00

L'équipage est à présent complet. Le bateau appareille. Et s'il est encore en vie, Immo Stern vogue vers sa nouvelle vie.

L'enquête

Auberge

Zanchino Kleim, un métis umélorien - Izgane est le nouveau patron du "Porc Qui Rigole". Il travaille pour les Thaumaturges. Il a clairement le type umélorien mais aime porter des éléments de costume qui rappelle ses origines Izganes.

Il a notamment travaillé dans l'auberge "Au Petit Rat Des Champs", auberge célèbre pour ses spectacles Izganes. Son affiliation aux Thaumaturges n'est pas connue. Et pour cause, il servait d'espion pour leur compte. Il espionnait notamment une Oreille Izgane bien connue du milieu : Zizanie. Ses renseignements ont permis de la retourner au service des Thaumaturges, au détriment des Ezguirs. Rien de cela n'est de notoriété publique.

Sa première action sera de changer le nom de l'auberge. Il déteste le nom actuel. L'établissement est promptement rebaptisé. « La Danseuse Rouge » voit le jour. Il a gardé les deux serveuses Félicie et Raymone, qui sont de braves filles, loyales et courageuses. Seul changement, elles doivent dorénavant porter un foulard rouge et blanc, à la mode Tzigane.

Tu sais quelque chose sur le précédent patron ?

Zanchino Kleim

Non, je l'ai jamais vu ce type. Mais j'en ai entendu parler. Il savait pas tenir sa langue, ce gars-là. M'est avis que vous devriez aller voir du côté du fleuve. Il prend sans doute un long bain ! Hahaha !



Félicie

Le patron ? Oups ! Pardon, je veux dire, l'ex-patron. Faut le temps que je m'y fasse, hein ! Ha mais je sais pas où il est moi ! J'étais pas sa femme. Pas qu'il me l'ait pas proposé mais j'ai ma fierté. C'est pas comme d'autres, hein ! Il a simplement dit qu'il mettait les voiles ! Ouais, ça, il l'a dit au moins 2000 fois. Et même qu'il avait l'air bien content. Mais il a pas dit où il partait. Non, il l'a pas dit. Mais bon, il a dit qu'il reviendrait nous dire au revoir. Suffit de l'attendre, non ?

Raymone

Immo ? Non, aucune idée d'où il compte se carapater. Loin, sans doute. Honnêtement, je lui souhaite bonne chance. Moi, il m'a appris à lire et à écrire ! Et à faire les comptes. Bon, c'était des services que je devais « rembourser » la nuit si vous voyez ce que je veux dire mais ça en valait la peine, non ? C'est pas si courant que cela, les gens du quartier qui savent lire ! Et puis, il se lavait toujours avant. Ha, parce que vous croyez que c'est si fréquent que cela ? Il a dit qu'il reviendrait nous saluer avant son départ mais j'y crois pas trop. Il était bien trop content de « mettre les voiles », comme il disait. Je suis certain qu'il a lu cela dans un livre.

Il lisait ?

Oui. Même que pour me décider à suivre les cours, il m'avait emmené dans une librairie. C'était impressionnant. Il y avait des livres partout et cela sentait le vieux cuir. Et un peu le moisi. Mais bon, pas sûre que cela venait des livres. C'est que le patron, il était plus tout jeune...

Une librairie ?

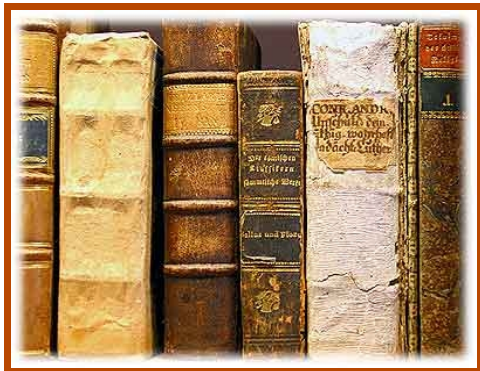
*C'est que cela remonte à loin. C'était dans le quartier du Nouveau Port. Non... C'était à Bej ! Ouais, dans une petit commune. **Le Monde**. Ou bien **le Monde Connu** ? Ou c'était le titre d'un livre ? Ho, écoutez, je ne sais plus... C'était peut-être les deux car je me souviens qu'il était resté longtemps à regardé un livre avec plein de cartes à l'intérieur.*

La librairie du Monde Connu

Elle se situe à Bej, dans la commune du Monde Connu. Elle est située dans une rue peu passante et un bon jet d'urbanisme (3 qualités) sera nécessaire pour la situer. Sinon, en distribuant quelques piécettes aux mendiants, on peut également la trouver.

Sous une enseigne où on devine une mappemonde, se trouve une vitrine poussiéreuse où quelques livres défraîchis reposent sous une imposante couche de poussière. Cette impression de décrépitude s'accroît encore après avoir franchi la porte.

Sur les murs, des rayonnages en bois massif richement ouvragés témoignent d'un passé opulent. Les quelques ouvrages peinent à remplir l'espace. Un connaisseur remarquera immédiatement qu'il n'y a aucun livre de qualité. Les livres proposés sont de vieilles éditions. Au centre du magasin, une grande table de bois croule sous des ouvrages de moindre qualité et des gazettes.



Esopius, le libraire est un très vieil homme décharné et voûté. Il semble affligé d'une myopie sévère et il tendra son cou décharné vers les visiteurs en plissant les yeux.

Entrez, entrez ! J'ai eu un bel arrivage de gazette. Tous les potins à prix cassés ! Vous êtes déjà client ici ? Pardon ? Immo Stern ? Non, désolé je ne connais aucun Immo Stern. Inutile de me menacer, enfin, pourquoi je vous le cacherais ? Peut-être que si vous me le décriviez...

Ha oui, je vois maintenant ! Ce bavard ! Oui, il a voulu m'acheter un ouvrage mais, finalement, il a préféré me le louer. Oui je loue mes ouvrages, évidemment. Mais il faut consulter sur place. Il a consulté deux livres de géographie. Où sont-ils encore ? Ha là ! Je n'avais pas encore eu le temps de les remettre à leur place.

Si vous voulez les regarder, n'hésitez pas. Non, non, pensez-vous, je ne vais quand même pas faire payer des gens armés ! Vraiment, c'est avec plaisir que je vous offre cette consultation !

Les joueurs peuvent consulter les deux ouvrages. Le premier traité est une description de la principauté. Le second ouvrage est consacré à Antalia.

De quoi ce bavard a parlé ? Il m'a demandé si Antalia, c'était bien. J'ai bien été forcé de lui répondre que je n'y avais jamais été mais que toutes mes lectures m'avaient laissées une excellente impression. Une ville prospère et paisible qui abrite d'importants contingents de militaires. Le brave homme semblait boire mes paroles. Il en oubliait presque de parler, si vous me permettez cette boutade !

La caisse ? Vous voulez vraiment ? C'est que je suis protégé par les Félins et je ne suis pas certain que cela en vaille la peine vous savez... En plus je suis le seul à acheter des livres.

Vous savez, les livres reçus suite à la mort d'une tante... Ou ceux qui sont mis à l'index par les Arlamistes... Alors ma disparition embêterait nombre de gens.

Si les joueurs piquent la caisse, ils peuvent facilement empocher 17 couronnes. Ils peuvent aussi voler des livres mais le seul à même de les leur racheter, c'est justement Esopius...

L'homme est en effet protégé par les Félines. Ceux-ci interviendront avec vigueur si le libraire a été sérieusement molesté où si de trop nombreux livres ont été dérobés. Sinon, ils mettront en place une surveillance discrète. Une oreille surveillera l'établissement prêtre à suivre d'éventuels racketteurs. La surveillance sera levée après quelques jours. Les Félines n'iront pas plus loin.

En cas de récidive, ils réagiront avec force et lanceront une bande aux troussees des PJ.

La banque Nurvir

Une simple visite

La banque se trouve sur la place du Cavalier Martyre. C'est un grand bâtiment de deux étages, carré, aux murs taillés dans de la pierre blanche. De l'extérieur, rien ne signale la présence de la banque de prêt mais son existence est connue de tous.



A l'intérieur, trois gardes surveillent le hall d'entrée. Ils ne laisseront entrer que des personnes d'aspect recommandable et aisé. Ou des gens possédant une importante somme d'argent ! Ces trois gars n'ont pas l'air d'être des enfants de cœur. En cas de tension, ils appelleront immédiatement leurs trois autres collègues qui protègent les bureaux à l'étage. Ils ne leur faudra que deux, trois rounds pour rejoindre le hall.

Une porte permet d'accéder à une salle où se trouve un immense comptoir en U en bois massif. Derrière ce comptoir, trois employés travaillent chacun derrière un bureau. L'un d'entre eux se lèvera pour accueillir les arrivants.



Ils ne répondront pas aux questions sur un éventuel client : "secret professionnel oblige..." Un jeune employé fera un signe discret aux PJ puis se dirigera vers le comptoir pour y déposer quelque chose. C'est un bout de papier sur lequel il est griffonné : "Ce soir, 20h, cressonnette".

À la cressonnette

Il devrait leur être facile de trouver que cressonnette fait référence à une auberge. C'est l'auberge modeste la plus proche de la banque. C'est d'ailleurs ici que viendra également Immo Stern. Certes l'auberge des Pins Enneigés est encore plus proche de la banque mais elle est nettement plus coûteuse.

C'est Hebel, le commis qui leur a donné rendez-vous. Il est assis dans un coin de la salle et leur fait signe. Après un long discours sur le fait qu'il n'est pas reconnu pour ses mérites à la banque, il leur indique qu'il peut les aider moyennant reconnaissance. Reconnaissance qui sera financière. Il demande 100 Co et offre aux joueurs les informations suivantes.

Il a entendu parler du nom d'Immo Stern. Cet homme a reçu d'une lettre de créance et a envoyé quelqu'un prévenir la banque de préparer la somme.

Il ne connaît pas le montant exact mais il s'agit d'un assez gros montant. Il sait aussi qu'il a demandé à ce que le paiement soit fait selon certaines modalités mais que Christian, l'avoué en chef qui a traité la demande a indiqué que cela ne serait pas possible dans un délai aussi court.

Qui est venu prévenir la banque ? Un gars avec un drôle de nom... Bosco quelque chose... *Le commis ne connaît le terme bosco et croit que c'est un nom, conviction qu'il soutiendra mordicus.* En tous les cas, il travaille dans le milieu bancaire ou chez un avoué voire un clerc de notaire car il a dit qu'il reviendrait avant de lever l'encre. Lever l'encre ? C'est une expression qui indique qu'un document est prêt... *Là encore, il confond deux expressions : lever l'ancre et lever l'encre qui est utilisé à Bejofa pour dire qu'un document est fini et prêt pour la signature. Mais les joueurs ne devraient pas être dupes de ces petites méprises. Enfin espérons-le sinon ils auront déboursés 100 couronnes pour rien !*

Il accepte éventuellement de prévenir les joueurs quand Immo Stern reviendra à la banque. Le mieux qu'il puisse faire, c'est s'éclipser et sortir par la porte de derrière pour prévenir quelqu'un en poste là. Pour 100 couronnes en plus, il prétend qu'il parviendra à retarder le départ de l'homme de deux heures. Faites faire un jet de jaugeur aux joueurs sur une réussite de Q2, ils se diront que le commis en fait un peu trop et qu'il s'avance sans certitude.

Opposition

Une bande récemment affiliée au Félines est sur le coup également. Il s'agit de la bande à Carlus, du nom d'un ancien combattant d'arène qui a pris la main sur une bande de petits jeunes. Ils veulent impressionner les Félines mais leur première mission est morte dans l'œuf. Quand ils sont arrivés dans le quartier des Sangliers Sanguinaires pour les aider à récupérer le "colis", ceux-ci avaient déjà rejoint Arlam. La bande à Carlus est donc la bande envoyée trop tard par les Félines.

Suite à la mort des Sangliers Sanguinaires, ils vont revendiquer le territoire de l'auberge. Et, pour s'assurer de la bienveillance des Félines, ils vont essayer de retrouver la pipelette qui a mal rencardé les Félines. Ils en veulent donc également à Immo Stern. Et vu qu'ils visent également l'auberge des joueurs, ils seront doublement concurrents.



En cas de confrontation, ils ne tenteront pas vraiment de discuter. Carlus se mettra en rogne et essaiera de les intimider pour qu'ils dégagent le terrain. Il n'hésitera pas à mentir et à dire qu'il représente les Félines. Un jet de jaugeur Q2 permettra de constater qu'il n'a pas l'air très convaincu de ce qu'il dit. En cas de refus, il les menacera de mort. Là, un simple jet de jaugeur Q1 permettra de constater qu'il ne bluffe pas... Il n'hésitera pas à engager le combat même s'il ne se trouve pas vraiment au bon endroit.

Carlus est un ancien gladiateur et c'est un dangereux adversaire. Les hommes qui

l'accompagnent sont des petites frappes qui ne représentent pas vraiment un grand danger... Mais les PJ ne devraient guère valoir mieux qu'eux...

Cette bande peut être utilisée quand bon semble par le MJ. De préférence aux abords de la Danseuse Rouge... Sinon, ils peuvent tomber sur les PJ alors qu'ils reviennent du Nouveau Port.



Ils peuvent aussi être utilisés en même temps qu'un retour de bâton. Dans ce cas, il peuvent tomber sur les PJ qui rentrent dans leur repaire. Eux en sortent après un saccage en règle. C'est ce qui est arrivé à mes PJ qui ont été furieux de voir que leurs maigres possessions avaient été détruites (vêtements lacérés, meubles brisés, etc.) Vu que c'était un maison louée par la courtisane du groupe à un loueur connu dans le milieu pour toujours se faire rembourser, les joueurs se sont retrouvé avec une belle dette sur le dos.

Partie enquête

Balade sur les quais

Plusieurs allusions plus ou moins fines font référence aux bateaux. Le seul endroit où aller dans ce cas est le quartier des docks du nouveau port. Un nombre impressionnant d'auberge se dresse en face des quais. Chacune de ces auberges est un véritable coupe-gorge où il vaut mieux s'aventurer en bande.

Visiter les auberges au hasard n'est pas très rentable. Ce sont des centaines de marins qu'il faudrait interroger... Mais il y a cependant deux pistes qui sont plus faciles à suivre. La première est la capitainerie. La deuxième est une auberge fréquentée par des officiers de marine : l'Hippocampe Rouge.

La capitainerie

Moyennant finances, le personnel de la capitainerie peut vous indiquer quels navires sont en partance et quelle est leur destination. Demander une consultation des registres coûte la "modique" somme de 25 couronnes. C'est un tarif prohibitif mais le responsable de la capitainerie a constaté que les gens qui ont vraiment besoin d'une info finissent toujours par payer. Les autres dégagent le terrain. Au total, on gagne autant, voire plus, en travaillant moins.

La capitainerie fait partie de la prévôté des Douanes. Il est donc vraiment risqué de s'attaquer à celle-ci. La prévôté lancera aussitôt des hommes aux trousse de ceux qui oseraient s'en prendre à ses gens !



L'Hippocampe Rouge

Si les joueurs indiquent à des marins qu'ils cherchent une place sur un navire, on finit par leur indiquer, moyennant quelques verres, qu'il faut se rendre à l'Hippocampe Rouge. C'est une auberge dans laquelle on trouve plutôt des officiers de bord : capitaines, seconds, médecins et aussi des marchands.

L'aubergiste, Jarko est bien informé et connaît la destination de la plupart des navires sur le départ. Il pourra renseigner les PJ mais il ne le fera pas gratuitement. Selon la composition de votre groupe, il pourra soit demander une mission d'escorte galante, soit une mission plus musclée.

L'escorte galante sera destinée à un jeune officier, Martin de la Gravière, dont l'aubergiste aimerait s'attirer les bonnes grâces. Pas tant pour l'officier lui-même mais pour son frère qui fait carrière dans la milice et qui monte à toute allure. Corentin Fonnoy sera l'objet de la mission musclée. Il s'agit de rappeler à ce jeune homme qu'il ne faut pas oublier de régler ses dettes.

Martin de la Gravière – version galante

Ce jeune et séduisant homme de bonne famille est second sur un navire de commerce : La Mouette Argentée. Il attend le départ de son navire et s'ennuie quelque peu. Il n'aime pas payer pour s'offrir du bon temps mais cèdera volontiers à la tentation si l'aubergiste intervient. Pour la fille qui s'occupera de lui, il n'y a qu'un seul risque : celui de tomber amoureux de ce fils de bonne famille qui a de l'humour, est aussi galant que délicat et ne voit malice nulle part. Il partagera une nuit avec elle avant de partir poser sa malle sur le navire, dès le lendemain matin. En échange de cette faveur, l'aubergiste dira ce qu'il sait aux PJ.

Corentin Fonnoy – version musclée

Corentin Fonnoy est un homme d'âge mûr, barbier sur un navire marchand : La Pirouette. Le problème est que cet homme a des dettes envers un prêteur. Il lui doit 250 Co et il n'a pas de quoi rembourser. Il compte donc payer à son retour. Le prêteur préférerait qu'il règle avant et il a donc chargé Jarko de lui délivrer un message et de lui faire suffisamment peur.

Fonnoy n'est pas un combattant et cette mission devrait être facile... Il suffit de le coincer lorsqu'il sortira. Le problème est que Martin de la Gravière entendra ce qui se passe et sortira à son tour.



Faites en sorte que les joueurs sachent que Martin est un homme important aux yeux de Jarko, histoire qu'ils n'aillent pas faire de bêtises ! S'ils entament un combat avec Martin, Jarko sortira pour leur intimer l'ordre de partir. "*Partez sinon j'appelle la milice. Vous avez suffisamment foutu le bazar ! C'est bon !*" Les PJ devraient comprendre et battre en retraite. Martin de la Gravière, en parfait gentilhomme, n'insistera pas et les laissera partir en souriant.

Les renseignements de Jarko

Jarko reconnaîtra Immo Stern et pourra leur indiquer qu'il a été longuement en conversation avec un capitaine de navire : le capitaine Laflorence qui commande le **Hissé-ho** qui doit partir après-demain pour Antalia.

L'assassinat d'Immo Stern

Au final, les joueurs n'auront pas beaucoup d'opportunités pour agir. Ils ne peuvent pas tuer leur cible avant que celle-ci n'ait récupéré l'argent. Car le billet ne peut être encaissé que par Immo Stern...

Traîner du côté des navires

Qu'ils ciblent le "Hissé-ho" ou un quelconque navire, ils devront prendre garde à plusieurs choses.

Les marins ou les dockers (de jour)

Ces braves hommes n'aiment pas qu'on surveille leur navire, leurs activités. Les dockers redirigeront les indiscrets vers le contre-maître s'ils pensent qu'ils cherchent du travail. Les marins leur diront d'aller voir ailleurs.

Les marins ivres (de nuit)

Les marins ivres, cela peut être terriblement belliqueux. Surtout s'ils ont l'impression que les PJ espionnent un navire. Ils n'hésiteront pas à interpeller les fouineurs et à rameuter du monde des navires environnants. Si les marins sont à un moment en grosse supériorité numérique, ils bastonneront les PJ. voire les pointeront si les joueurs sortent des armes.



Les bandes locales (de nuit)

Les Poissons Pourris, les Arpenteurs des Quais, les fêlés de la Vague, autant de noms de bandes qui écument les quais ou le secteur des entrepôts. S'ils voient des petits nouveaux qui traînent un peu trop longtemps, ils iront aussitôt leur expliquer que c'est **leur** secteur. Le dialogue sera rude et risquera de dégénérer à tout instant.

La milice (de jour et de nuit)

Eux aussi patrouillent sur les quais. De jour, ils passent sans trop s'attarder. Il y a tellement d'activité sur les quais qu'ils n'interviendront que si on les interpelle. Sinon, ils se contenteront de vagues admonestions s'ils constatent une infraction mais en se gardant bien d'agir. Il faut dire que les marins n'hésitent pas à sortir par équipage complet si les miliciens se font remarquer sur les quais.

Ils sont toujours en double patrouille la nuit pour décourager toute envie de bastonnade de la part de marins en goguette. Cela nous fait des groupes de 24 hommes qui se sentiront largement assez forts pour réclamer une "taxe de quai" à toute nouvelle tête (s'il ne s'agit pas d'un marin, évidemment). Et à emmener les fauteurs de troubles au poste sans oublier évidemment de leur piquer leurs possessions en guise de "frais administratifs" et à les rosser à la moindre provocation.

Du côté de la Capitainerie, c'est carrément une patrouille de la prévôté qui traîne pour surveiller les lieux de nuit... Mieux vaut éviter tomber entre leurs mains. Avec eux, il n'est pas rare que des gens s'assomment en tombant des quais et se noient... Si les miliciens rossent à la moindre provocation, eux estropient et tuent. Avis aux amateurs. Cette réputation les précède de loin et les joueurs peuvent savoir cela en réussissant un jet de pègre de Q1 avec un bonus de 5 à leur score.

Traîner du côté de la banque

De jour, l'établissement est facile à surveiller. Il y a beaucoup de passage sur la place. La milice patrouille mais ne vérifie pas les activités des passants. A moins qu'il n'y ait de grosses suspicions de faits délictueux, évidemment ! Mais si les PJ se la jouent discrets, cela ne devrait poser aucun problème. Il faut cependant se méfier des mendiants. Ceux-ci travaillent soit pour Hugues de Forcena pour s'assurer qu'il n'y a pas de casse prévu contre le Chêne Enneigé (*la bande des Miséreux*), soit pour la famille Nurvir pour surveiller la banque (*les*



Estropiés Martyres)... Les deux groupes ne sont pas rivaux et ils n'hésiteront pas à se donner un coup de main.

De nuit cela se complique singulièrement. Outre le fait que la milice de nuit est nettement plus pointilleuse, il y a aussi une surveillance opérée par les *Estropiés Martyres*. Ceux-ci surveillent les abords de la banque et préviendront les gardes s'ils constatent des trucs louches. Pour les faire taire, il faudra très grassement les payer (au moins 20 Co/ mendiant) ou les tuer. La bande comprend 5 mendiants mais deux sont "au repos" et ne sont pas présents sur les lieux.

Six gardes assurent la sécurité de l'endroit et deux veilleurs se relaient pour surveiller la place depuis les fenêtres à l'étage. Si les mendiants les préviennent, quatre d'entre eux sortiront pour faire peur aux voyous si la situation ne semble pas trop difficile à gérer. Au moindre signe de bagarre, ceux qui sont restés à l'intérieur sonneront l'alarme au moyen d'une cloche. Cela fera rappliquer toutes les patrouilles du quartier. Les mendiants risquent également d'intervenir si l'opposition ne leur paraît pas insurmontable.

Les veilleurs se battent bien, sont bien équipés, sont motivés mais ils essaieront de décrocher avant de se faire tuer. Inutile de dire que toute confrontation risque fort de déboucher sur une mort rapide...

Mort tragique d'un bavard

Le scénario devrait logiquement se conclure par la mort d'Immo Stern. L'homme ne fera cependant rien pour leur faciliter la tâche. Le bougre va bien jouer son coup. Il va récupérer sa lettre, se rendre à la banque en pleine journée à une heure ou une agression dans les beaux quartiers est difficilement concevable.

Et, pour couronner le tout, il faut le tuer après qu'il ait récupéré l'argent ! L'attaquer sur la place provoquera l'intervention du service de sécurité de la banque et, si elle est présente, de la milice.

Sur le chemin du retour, le gros Immo restera toujours sur de grands axes. Et il n'hésitera pas à coller aux basques d'une patrouille. Ce bavard n'est pas très fair-play. Le seul endroit où il sera vulnérable, c'est quand il arrivera à proximité du navire. Son itinéraire passe à cet endroit entre deux entrepôts, dans une allée peu fréquentée.

L'allée entre les deux entrepôts

Il faudra agir vite. Les marins attaqués crieront et le Hissé-Ho est à portée de voix. Comptez 10 à 15 rounds avant que les renforts n'arrivent. Modulez cette durée pour donner le plus d'intensité possible à la scène.

Essayez de vous arranger, si c'est possible et crédible, pour que les joueurs puissent difficilement atteindre le gros Immo. Sinon, utilisez un retour de bâton pour que le gros Immo échappe cette fois-ci à la mort.

Le bosco leur barrera la route, secondé par les deux marins. Immo s'enfuira tout de suite, abandonnant le coffre. Et pour cause, il ne contient que 500 Co et des cailloux. Le reste de la somme se trouve dans une bourse, en pierres précieuses certifiées.

Les PJ devraient pouvoir se débarrasser des marins et s'emparer du coffre avant que les renforts n'arrivent. Il est préférable que le bosco trouve la mort dans l'affrontement. Cela permettra de justifier un petit délai avant le départ du navire ce qui donnera un peu de répit aux PJ pour terminer leur boulot. Et cela justifiera aussi la hargne du capitaine envers les crapules qui ont buté son ami.



Pour les PJ, c'est un demi-échec. Ils n'ont récupéré qu'une partie de la somme et ont raté leur cible.

Est-ce que cela ne pourrait pas suffire ?

S'ils contactent Étoile Noire pour leur demander si cela suffit, ils vont se faire copieusement engueuler. Plus de "*petits loups*", plus de "*petits châtions*" mais des "*espèces d'enfoirés, vous croyez vraiment que vous pouvez lâcher une mission en plein milieu ? Vous allez monter sur le navire, tuer tous ceux qui se mettront sur votre route, buter ce connard qui fait décidément vraiment le malin et me ramener le fric ! C'est compris ?*"

Et bien, il semble clair que les PJ vont passer par la case "bateau"...

Visite sur le Hissé-Ho



Le navire est sous le choc. C'est quand même le bosco qui est mort. Le capitaine Laflorence est furieux. Il va s'engueuler copieusement avec Immo Stern (se promettant *in petto* de lui faire payer cela en mer) puis consigne ses hommes à bord tandis que lui part en compagnie de 8 marins recruter un bosco. Et se renseigner sur les idiots qui ont fait le coup. Inutile de dire que si les joueurs n'ont pas été super discrets, il risque de trouver l'information. Ils se sont quand même enfui avec un coffre... Sinon, n'hésitez pas, cela fera un retour de bâton parfait !

Les PJ vont devoir trouver un moyen de monter à bord. Ceux qui ont participé à l'attaque devront se déguiser s'ils ont déjà combattu des marins (et que ceux-ci ont survécu).

Affronter les marins est évidemment très risqué. Une dizaine d'hommes se trouvent sur le pont et parlent des derniers événements. Ils promettent mille morts à ceux qui ont attaqué leurs camarades. Ils râlent aussi sur le capitaine qui les a consignés à bord et n'a même pas fait livrer de quoi boire pour qu'ils puissent saluer une dernière fois les morts.

Les cadavres ont été empaquetés dans de la vieille toile en attendant d'être jetés en mer. Apparemment, la milice n'a pas été prévenue.

Immo Stern est dans sa cabine, près de celle du capitaine. Il dort à poings fermés. Les récents événements l'ont terrorisé mais il croit être tiré d'affaire. Il a bu plus que de raison pour apaiser ses craintes. Une bouteille d'alcool de pomme vide repose près de sa couchette. Dans son oreiller, on peut facilement trouver une bourse en cuir qui contient des gemmes certifiées.

Pour entrer sur le navire, il n'y a pas le choix. Il faut soit prendre une barque et essayer d'escalader la dunette arrière, déserte et se faufiler dans la coursive, en passant par le pont central. C'est risqué mais possible si des complices organisent une diversion sur les quais pour attirer l'attention de l'équipage.



Sinon, les PJ peuvent aussi se baser sur les récriminations de l'équipage. Ces gaillards aimeraient bien avoir quelque chose à se mettre dans le gosier pour boire un coup en hommage aux morts.

Mes joueurs ont acheté des tonnelets de bière, à laquelle ils ont mélangé de l'alcool de grain. Ils ont chargé le tout sur une carriole et l'ont crânement livrée sur le navire. Ils ont prétendu avoir été mandatés par le capitaine et devoir attendre pour récupérer les fûts. Ils ont attendu que les marins soient bien éméchés et se sont aventurés dans les entrailles du navire. La coursive centrale menait aux cabines et ils ont facilement trouvé la cabine d'Immo Stern. L'homme a été prestement égorgé et une fouille rapide a permis de récupérer les pierres. Ils ont même été tentés de s'introduire dans la cabine du capitaine mais celle-ci était fermée à clef et la présence d'un chien les a dissuadés de forcer la porte...

Ils ont été repérés en sortant de la coursive centrale. Leurs balbutiements n'ont pas suffi à donner le change. Ils ont du ressortir leurs armes, jeter un marin trop entreprenant dans la cale avant de se frayer un chemin en évitant les hommes d'équipage et en distribuant quelques coups de dague aux plus hardis. Ils ont réussi à prendre la fuite, poursuivi par des marins à la démarche peu sûre tandis qu'eux filaient en carriole sans demander leur reste.

Retour à la Danseuse Rouge

Immo Stern a rendu l'âme. Les pierres ont été récupérées. Il est temps de réclamer son dû. Zanchino récupèrera les pierres certifiées. Les joueurs curieux découvriront que c'est 3500 Co qui ont encore été récupérées ! Pour leur récompense, ils devront attendre le retour d'Étoile Noire. Le nouveau patron de la Danseuse Rouge leur fera une proposition en échange de leur protection. Deux chambres à l'œil et une bière par personne par jour.

Il accepte aussi de verser une prime de 10% de la recette de la semaine s'ils doivent se battre. Cela représente environ 10 Co.

Étoile Noire leur fera parvenir un message via Zanchino. La réussite de cette mission a été appréciée à sa juste valeur. Ils reçoivent 500 Co en échange de leur service (10% des 400 Co récupérées et 100 Co pour le contrat d'assassinat).

Elle leur fait savoir qu'elle va les recontacter sous peu pour une autre mission.



Le capitaine Laflurence

Le capitaine a de gros problème. Il a été consigné sur son navire par un capitaine de la milice, le capitaine Hubert de la Gravière, le frère de Martin de la Gravière qu'ils ont eu peut-être l'occasion de croiser lors de leur visite au port.

Laflurence est accusé d'avoir facilité le meurtre d'Immo Stern et de s'être approprié son argent. Le capitaine Hubert de la Gravière compte faire pression sur le capitaine pour obtenir sa collaboration et peut-être une part dans le navire...

Laflurence est abasourdi par cette nouvelle accusation. Il se rend bien compte qu'il a affaire à un milicien véreux mais croit naïvement que s'il arrive à coincer lui-même les responsables de l'assassinat de son passager, il sera blanchi. Il va donc envoyer ses hommes à la poursuite des joueurs. Mais ceci, c'est une autre histoire...

Annexe : les intervenants

Immo Stern le Bavard, la cible

Doigté	10	Initiative	3	Traits		Avantages		Désavantages	
Caractère	10	Aplomb	5	Solidarité		Chance 1		Bavard	
Robustesse	12	Santé	4			Futé		Boit quand on attende à sa vie	
Cerveille	12	Lucidité	6						

Acrobatisme		Composition		Ferrailler		Langage	14	Peuple	
Affaires	11	-		- dague	6	-		-	
Agriculture		Conduire	6	-		-		Planquer	6
Alchimie		Contorsion		-		Législation	14	Politique	10
Aristocratie	9	Cuisiner	8	-		Ligoter		Prêcher	6
Armée	7	Décamper	13	Filer		Maçonnage		Pyrotechnie	
Arnaquer	14	Domptage		Forgeage		Mécanique		Religion	10
Art		Dressage		Gérer	12	Mendier		-	
-		Écouter	14	Grimage		Monter		Repérer	
Artisanat		Écrire	12	Grimper		Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	
Bastonner	6	-		Histoire	14	Négociier	13	Séduire	9
Charpentage		Escamoter		Interprétation		Pays	14	Sorcellerie	
Chasser		Étiquette	11	Intimider		-		Survie	
-		Évaluer	10	Jauger	14	-		Tricher	
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	11	Urbanisme	6
Comédie	13	Faune		Lancer		Percer		-	

Étoile Noire

Doigté	16	Initiative	10	Traits		Avantages		Désavantages	
Caractère	19	Aplomb	8			Robuste		Froid	
Robustesse	19	Santé	10			Chance 3		Méfiant	
Cerveille	14	Lucidité	8			Élégant			

Acrobatisme	19	Composition		Ferrailler		Langage	15	Peuple	
Affaires	12	-		- dague	23	-		-	
Agriculture		Conduire	8	- épée longue	18	-		Planquer	19
Alchimie	19	Contorsion		-		Législation	10	Politique	12
Aristocratie	14	Cuisiner	18	-		Ligoter	14	Prêcher	
Armée	14	Décamper	22	Filer	19	Maçonnage		Pyrotechnie	
Arnaquer	15	Domptage		Forgeage		Mécanique		Religion	12
Art		Dressage		Gérer		Mendier		-	
-		Écouter	17	Grimage		Monter	8	Repérer	17
Artisanat		Écrire	14	Grimper	19	Nager	6	S'orienter	
-		-		Herboristerie	8	Naviguer		Secourir	15
Bastonner	17	-		Histoire	8	Négociier	18	Séduire	21
Charpentage		Escamoter		Interprétation		Pays		Sorcellerie	
Chasser		Étiquette	17	Intimider	15	-		Survie	
- arc	22	Évaluer	12	Jauger	17	-		Tricher	8
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	17	Urbanisme	17
Comédie	17	Faune		Lancer	21	Percer		- Samarande	17

Zanchino Kleim

Doigté	10	Initiative	3	Traits		Avantages	Chance 1	Désavantages	Passion des Izganes Sensible au charme Izgane
Caractère	12	Applomb	5						
Robustesse	12	Santé	4						
Cerveille	10	Lucidité	4						

Acrobatisme		Composition		Ferrailler		Langage	13	Peuple	
Affaires	12	- Danse izgane	14	- dague	13	-		- Izgane	14
Agriculture		Conduire		-		-		Planquer	10
Alchimie		Contorsion		-		Législation	14	Politique	
Aristocratie	8	Cuisiner		-		Ligoter		Prêcher	8
Armée		Décamper	12	Filer		Maçonnerie		Pyrotechnie	
Arnaquer	16	Domptage		Forgeage		Mécanique		Religion	6
Art		Dressage		Gérer	8	Mendier		-	
-		Écouter	14	Grimage		Monter		Repérer	
Artisanat		Écrire	8	Grimper	8	Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	
Bastonner	9	-		Histoire		Négociier	13	Séduire	13
Charpentage		Escamoter		Interprétation		Pays	14	Sorcellerie	
Chasser		Étiquette	8	Intimider		-		Survie	
-		Évaluer	14	Jauger	12	-		Tricher	11
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	14	Urbanisme	10
Comédie	14	Faune		Lancer		Percer		-	

Félicie, serveuse à la danseuse Rouge

Doigté	12	Initiative	7	Traits		Avantages	Maniement du tabouret	Désavantages	Idiotie Prude
Caractère	10	Applomb	7						
Robustesse	12	Santé	8						
Cerveille	6	Lucidité	2						

Acrobatisme		Composition		Ferrailler		Langage	10	Peuple	
Affaires	6	- couture	14	- Tabouret	10	-		-	
Agriculture		Conduire		-		-		Planquer	6
Alchimie		Contorsion		-		Législation		Politique	6
Aristocratie	6	Cuisiner		-		Ligoter		Prêcher	
Armée	6	Décamper	8	Filer		Maçonnerie		Pyrotechnie	
Arnaquer		Domptage		Forgeage		Mécanique		Religion	10
Art		Dressage		Gérer	6	Mendier		-	
-		Écouter	8	Grimage		Monter		Repérer	6
Artisanat		Écrire		Grimper		Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	
Bastonner		-		Histoire	6	Négociier	6	Séduire	6
Charpentage		Escamoter		Interprétation		Pays		Sorcellerie	
Chasser		Étiquette	8	Intimider		-		Survie	
-		Évaluer	6	Jauger	6	-		Tricher	6
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	6	Urbanisme	6
Comédie	6	Faune		Lancer	10	Percer		-	

Raymone, serveuse à la Danseuse Rouge

Doigté	14	Initiative	5	Traits	Avantages	Désavantages
Caractère	8	Applomb	4		Sait y faire au lit	
Robustesse	7	Santé	4		Carriériste	
Cerveille	14	Lucidité	5		Chance 3	

Acrobatisme	8	Composition		Ferrailler		Langage	14	Peuple	
Affaires	8	- Galipette	16	- dague	6	-		-	
Agriculture		Conduire		-		-		Planquer	8
Alchimie		Contorsion		-		Législation	8	Politique	10
Aristocratie	8	Cuisiner		-		Ligoter		Prêcher	10
Armée	8	Décamper	10	Filer		Maçonnerie		Pyrotechnie	
Arnaquer	12	Domptage		Forgeage		Mécanique		Religion	9
Art		Dressage		Gérer	12	Mendier		-	
-		Écouter	10	Grimage		Monter		Repérer	12
Artisanat		Écrire	12	Grimper		Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	
Bastonner		-		Histoire	9	Négociateur	12	Séduire	14
Charpentage		Escamoter		Interprétation		Pays		Sorcellerie	
Chasser		Étiquette	12	Intimider		-		Survie	
-		Évaluer	6	Jauger	8	-		Tricher	
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	11	Urbanisme	10
Comédie	12	Faune		Lancer		Percer		-	

Esopius, libraire du Monde Connu

Doigté	7	Initiative	2	Traits	Avantages	Désavantages
Caractère	7	Applomb	2		Protégé (Félins)	Connaissances seulement théoriques
Robustesse	6	Santé	2			
Cerveille	14	Lucidité	7			

Acrobatisme		Composition	10	Ferrailler		Langage	16	Peuple	12
Affaires	10	-		- dague		-		-	
Agriculture		Conduire		- épée longue		-		Planquer	
Alchimie		Contorsion		-		Législation	7	Politique	12
Aristocratie	14	Cuisiner		-		Ligoter		Prêcher	12
Armée	10	Décamper		Filer		Maçonnerie	7	Pyrotechnie	6
Arnaquer	12	Domptage		Forgeage	6	Mécanique	10	Religion	14
Art	12	Dressage		Gérer	12	Mendier		-	
-		Écouter	10	Grimage		Monter		Repérer	
Artisanat	8	Écrire	16	Grimper		Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie	9	Naviguer		Secourir	6
Bastonner		-		Histoire	14	Négociateur	12	Séduire	
Charpentage		Escamoter	6	Interprétation		Pays	12	Sorcellerie	6
Chasser		Étiquette	14	Intimider		-		Survie	
-		Évaluer	12	Jauger	8	-		Tricher	
Chirurgie	6	Falsifier	8	Jonglage		Pègre	14	Urbanisme	14
Comédie	8	Faune	8	Lancer		Percer		-	

Hebel, apprenti-commis de la banque Nurwir

Doigté	8	Initiative	3	Traits		Avantages		Désavantages	Malhonnête
Caractère	6	Aplomb	2						
Robustesse	6	Santé	2						
Cerveille	12	Lucidité	5						

Acrobatisme		Composition		Ferrailler		Langage	14	Peuple	
Affaires	8	-		- dague	2	-		-	
Agriculture		Conduire		-		-		Planquer	
Alchimie		Contorsion		-		Législation	10	Politique	7
Aristocratie	8	Cuisiner		-		Ligoter		Prêcher	
Armée	8	Décamper	6	Filer		Maçonnerie		Pyrotechnie	
Arnaquer	8	Domptage		Forgeage		Mécanique		Religion	8
Art		Dressage		Gérer	6	Mendier		-	
-		Écouter	8	Grimage		Monter		Repérer	6
Artisanat		Écrire	14	Grimper		Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	
Bastonner		-		Histoire	8	Négociier	11	Séduire	6
Charpentage		Escamoter		Interprétation		Pays		Sorcellerie	
Chasser		Étiquette	13	Intimider		-		Survie	
-		Évaluer	12	Jauger	8	-		Tricher	
Chirurgie		Falsifier	10	Jonglage		Pègre		Urbanisme	
Comédie	10	Faune		Lancer		Percer		-	

Commis typique de la banque Nurwir

Doigté	11	Initiative	4	Traits		Avantages	Transparent	Désavantages	Ennuyeux
Caractère	11	Aplomb	4						
Robustesse	6	Santé	2						
Cerveille	14	Lucidité	6						

Acrobatisme		Composition		Ferrailler		Langage	16	Peuple	
Affaires	12	-		- dague	2	-		-	
Agriculture		Conduire		-		-		Planquer	
Alchimie		Contorsion		-		Législation	14	Politique	11
Aristocratie	12	Cuisiner		-		Ligoter		Prêcher	
Armée	10	Décamper	6	Filer		Maçonnerie		Pyrotechnie	
Arnaquer	13	Domptage		Forgeage		Mécanique		Religion	11
Art		Dressage		Gérer	11	Mendier		-	
-		Écouter	8	Grimage		Monter		Repérer	8
Artisanat		Écrire	16	Grimper		Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	
Bastonner		-		Histoire	10	Négociier	14	Séduire	6
Charpentage		Escamoter		Interprétation		Pays		Sorcellerie	
Chasser		Étiquette	15	Intimider		-		Survie	
-		Évaluer	13	Jauger	11	-		Tricher	
Chirurgie		Falsifier	6	Jonglage		Pègre		Urbanisme	
Comédie	12	Faune		Lancer		Percer		-	

Garde typique de la banque Nurwir

Doigté	16	Initiative	8	Traits	Avantages	Désavantages
Caractère	13	Aplomb	7		Robuste	Engoncés dans leur routine
Robustesse	16	Santé	8		Chance 3	
Cerveille	10	Lucidité	4		Bien équipés	

Acrobatisme	8	Composition		Ferrailler		Langage	12	Peuple	
Affaires		-		- dague	12	-		-	
Agriculture		Conduire		- épée longue	16	-		Planquer	8
Alchimie		Contorsion		-		Législation	6	Politique	6
Aristocratie	8	Cuisiner	11	-		Ligoter	11	Prêcher	
Armée	8	Décamper	12	Filer	8	Maçonnerie		Pyrotechnie	
Arnaquer	8	Domptage		Forgeage		Mécanique		Religion	7
Art		Dressage		Gérer		Mendier		-	
-		Écouter	12	Grimage		Monter		Repérer	14
Artisanat		Écrire		Grimper	8	Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	7
Bastonner	15	-		Histoire	6	Négociier	12	Séduire	6
Charpentage		Escamoter		Interprétation		Pays		Sorcellerie	
Chasser		Étiquette	13	Intimider	15	-		Survie	
-		Évaluer	8	Jauger	15	-		Tricher	7
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	12	Urbanisme	11
Comédie	10	Faune		Lancer	12	Percer		-	

Mr Laflorence, Capitaine du Hissé-Ho

Doigté	16	Initiative	8	Traits	Avantages	Désavantages
Caractère	14	Aplomb	7		Robuste	Malchanceux
Robustesse	16	Santé	8			
Cerveille	14	Lucidité	7			

Acrobatisme	14	Composition		Ferrailler		Langage	14	Peuple	8
Affaires	14	-		- dague	16	-		-	
Agriculture		Conduire		- Rapière	17	-		Planquer	7
Alchimie		Contorsion		-		Législation	7	Politique	7
Aristocratie	14	Cuisiner	12	-		Ligoter	7	Prêcher	14
Armée	8	Décamper	11	Filer		Maçonnerie		Pyrotechnie	
Arnaquer	14	Domptage		Forgeage		Mécanique		Religion	7
Art		Dressage		Gérer	14	Mendier		-	
-		Écouter	11	Grimage		Monter		Repérer	14
Artisanat		Écrire	14	Grimper	14	Nager	7	S'orienter	14
-		-		Herboristerie	8	Naviguer	14	Secourir	6
Bastonner	14	-		Histoire	10	Négociier	14	Séduire	14
Charpentage		Escamoter		Interprétation	14	Pays		Sorcellerie	
Chasser		Étiquette	14	Intimider	15	-		Survie	
-		Évaluer	14	Jauger	15	-		Tricher	
Chirurgie	6	Falsifier	6	Jonglage		Pègre	7	Urbanisme	6
Comédie	10	Faune	6	Lancer	14	Percer		-	

Mr John, Bosco du Hissé-Ho

Doigté	16	Initiative	8	Traits		Avantages		Désavantages	
Caractère	14	Aplomb	7			Robuste			
Robustesse	20	Santé	10						
Cerveille	10	Lucidité	5						

Acrobatisme	15	Composition		Ferrailler		Langage	12	Peuple	
Affaires	8	-		- dague	19	-		-	
Agriculture		Conduire		- hache piolet	18	-		Planquer	7
Alchimie		Contorsion		-		Législation		Politique	6
Aristocratie	8	Cuisiner	14	-		Ligoter	12	Prêcher	
Armée	12	Décamper	6	Filer		Maçonnerie		Pyrotechnie	
Arnaquer	12	Domptage		Forgeage		Mécanique		Religion	7
Art		Dressage		Gérer	6	Mendier		-	
-		Écouter	16	Grimage		Monter		Repérer	14
Artisanat		Écrire	6	Grimper	15	Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer	12	Secourir	10
Bastonner	20	-		Histoire	6	Négociier	10	Séduire	11
Charpentage		Escamoter		Interprétation		Pays		Sorcellerie	
Chasser		Étiquette	9	Intimider	19	-		Survie	
-		Évaluer	12	Jauger	15	-		Tricher	
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	7	Urbanisme	6
Comédie	10	Faune		Lancer	11	Percer		-	

Marin typique du Hissé-Ho

Doigté	16	Initiative	7	Traits		Avantages		Désavantages	
Caractère	14	Aplomb	7			Costauds			
Robustesse	14	Santé	8			(+1 case égratignure et blessure légère)			
Cerveille	11	Lucidité	5						

Acrobatisme	13	Composition		Ferrailler		Langage	10	Peuple	
Affaires		-		- dague	13	-		-	
Agriculture		Conduire		- hache piolet	12	-		Planquer	8
Alchimie		Contorsion		-		Législation		Politique	6
Aristocratie	6	Cuisiner	7	-		Ligoter	8	Prêcher	
Armée	6	Décamper	11	Filer		Maçonnerie		Pyrotechnie	
Arnaquer	10	Domptage		Forgeage		Mécanique		Religion	6
Art		Dressage		Gérer		Mendier		-	
-		Écouter	11	Grimage		Monter		Repérer	12
Artisanat		Écrire		Grimper	13	Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer	9	Secourir	6
Bastonner	14	-		Histoire	6	Négociier	8	Séduire	7
Charpentage		Escamoter		Interprétation		Pays		Sorcellerie	
Chasser		Étiquette	7	Intimider	13	-		Survie	
-		Évaluer	8	Jauger	13	-		Tricher	
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	7	Urbanisme	6
Comédie	6	Faune		Lancer	13	Percer		-	

Milicien des quais typique

Doigté	10	Initiative	10	Traits		Avantages		Désavantages	
Caractère	8	Aplomb	7						
Robustesse	12	Santé	8						
Cerveille	6	Lucidité	5						

Acrobatisme		Composition		Ferrailler		Langage		Peuple	
Affaires		-		- dague	10	-		-	
Agriculture		Conduire	6	- arme d'hast	10	-		Planquer	10
Alchimie		Contorsion		- Masses	10	Législation	6	Politique	6
Aristocratie	8	Cuisiner	7	-		Ligoter	8	Prêcher	
Armée	8	Décamper	12	Filer	12	Maçonnerie		Pyrotechnie	
Arnaquer	8	Domptage		Forgeage		Mécanique		Religion	7
Art		Dressage		Gérer		Mendier		-	
-		Écouter	8	Grimage		Monter		Repérer	14
Artisanat		Écrire	6	Grimper	12	Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	
Bastonner	8	-		Histoire	6	Négociier	12	Séduire	
Charpentage		Escamoter		Interprétation		Pays		Sorcellerie	
Chasser		Étiquette	8	Intimider	8	-		Survie	
- arbalète	12	Évaluer		Jauger	10	-		Tricher	
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	7	Urbanisme	8
Comédie		Faune		Lancer	6	Percer		-	

Membre typique de la prévôté des Douanes

Doigté	16	Initiative	7	Traits		Avantages	Robuste	Désavantages	
Caractère	14	Aplomb	7						
Robustesse	14	Santé	8						
Cerveille	11	Lucidité	5						

Acrobatisme		Composition		Ferrailler		Langage		Peuple	
Affaires		-		- dague	14	-		-	
Agriculture		Conduire	6	- arme d'hast	14	-		Planquer	13
Alchimie		Contorsion		- Masses	14	Législation	9	Politique	6
Aristocratie	9	Cuisiner	10	-		Ligoter	10	Prêcher	8
Armée	9	Décamper	12	Filer	11	Maçonnerie		Pyrotechnie	
Arnaquer	10	Domptage		Forgeage		Mécanique		Religion	7
Art		Dressage		Gérer		Mendier		-	
-		Écouter	10	Grimage		Monter		Repérer	15
Artisanat		Écrire	6	Grimper	11	Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	
Bastonner	13	-		Histoire	6	Négociier	13	Séduire	
Charpentage		Escamoter		Interprétation		Pays		Sorcellerie	
Chasser		Étiquette	8	Intimider	13	-		Survie	
- arbalète	15	Évaluer		Jauger	12	-		Tricher	
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	11	Urbanisme	13
Comédie		Faune		Lancer	10	Percer		-	

Carlus

Doigté	14	Initiative	10	Traits		Avantages		Désavantages	
Caractère	14	Aplomb	7			Robuste		Entouré de bras cassés	
Robustesse	14	Santé	8					cassés	
Cerveille	12	Lucidité	5					Impulsif	

Acrobatisme	12	Composition		Ferrailler		Langage	12	Peuple	
Affaires		-		- dague	14	-		-	
Agriculture		Conduire		- glaive	18	-		Planquer	11
Alchimie		Contorsion		-		Législation		Politique	6
Aristocratie	11	Cuisiner	8	-		Ligoter	11	Prêcher	11
Armée		Décamper	14	Filer	11	Maçonnage		Pyrotechnie	
Arnaquer	11	Domptage		Forgeage		Mécanique		Religion	7
Art		Dressage		Gérer		Mendier		-	
-		Écouter	12	Grimage		Monter		Repérer	14
Artisanat		Écrire		Grimper	11	Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	
Bastonner	17	-		Histoire	6	Négociier	8	Séduire	11
Charpentage		Escamoter		Interprétation		Pays		Sorcellerie	
Chasser		Étiquette	11	Intimider	17	-		Survie	
-		Évaluer	12	Jauger	15	-		Tricher	6
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	12	Urbanisme	12
Comédie	10	Faune		Lancer	12	Percer		-	

Membre typique de la bande à Carlus

Doigté	8	Initiative	3	Traits		Avantages		Désavantages	
Caractère	6	Aplomb	2					Bras cassés	
Robustesse	12	Santé	4					(max. 12)	
Cerveille	6	Lucidité	2						

Acrobatisme		Composition		Ferrailler		Langage	10	Peuple	
Affaires		-		- dague	8	-		-	
Agriculture		Conduire		-		-		Planquer	6
Alchimie		Contorsion		-		Législation		Politique	6
Aristocratie	6	Cuisiner		-		Ligoter		Prêcher	
Armée	6	Décamper	12	Filer		Maçonnage		Pyrotechnie	
Arnaquer	8	Domptage		Forgeage		Mécanique		Religion	6
Art		Dressage		Gérer		Mendier	6	-	
-		Écouter	12	Grimage		Monter		Repérer	10
Artisanat		Écrire		Grimper	8	Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	
Bastonner	8	-		Histoire	6	Négociier		Séduire	
Charpentage		Escamoter		Interprétation		Pays		Sorcellerie	
Chasser		Étiquette	6	Intimider	6	-		Survie	
-		Évaluer		Jauger	6	-		Tricher	
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	8	Urbanisme	10
Comédie	6	Faune		Lancer	8	Percer		-	



Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de 2d Sans Faces. Cette aide de jeu n'est pas publiée par 2d Sans Faces et n'a pas reçu son aval ou une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur 2d Sans Faces, consultez <http://www.2dsansfaces.com/>.

Un scénario pour **Nightprowler 2** écrit par **N'Qzi** et publié gratuitement sur le **SDEN**
Relectures : **Nadir**

Vous pourrez trouver ce document vierge pour faire vos propre production **Nightprowler** sur le **SDEN** : <http://www.sden.org>.