



Le mystère des sceaux

mercredi 23 avril 2014, par [kameha](#)

Histoire

Oritrame un des Majeers avait secrètement établi un laboratoire pour transformer du plomb en or. Le laboratoire fut construit sous le quartier du Centre, dans le réseau d'égouts de l'ancien temps. Après avoir construit la place, les servants et ouvriers gardèrent les plans d'accès en secret, sous la forme d'un sceau coupé en quatre. Chaque partie fut sertie sur une large bague d'argent (une sorte de chevalière), qui fut transmise plus ou moins de père en fils. Le Majeer se jeta du haut de la tour durant la coalescence il y a deux générations de cela. Seul restent dans les archives, les mentions de ses recherches académiques, de ses expériences et de son succès ; mais sans la carte.

Récemment, **Esquel** un des héritiers endettés vint faire expertiser sa bague auprès des archives pour connaître sa valeur, il rencontra l'archiviste **Potron Rimet** qui connaissait la légende fit le lien, puis assassina l'héritier pour lui voler sa bague. Ensuite devant l'ampleur de la tâche, il promit une part de butin à son complice **Rigotron** pour obtenir les 3 autres bagues, et trouver ensuite la cache d'or.

Pendant les quelques jours que dure l'affaire, l'archiviste **Potron Rimet** ne va plus retourner à la librairie. Il va prendre les livres qu'il a trouvés, une liste des 4 ancêtres, les pages arrachées, et un ancien plan des égouts. Tout d'abord il s'installera chez lui, puis dans les égouts, dans une salle de machinerie abandonnée. Seul **Rigotron** ira de quartier en quartier chercher les bagues ou en faire des copies.

Les acteurs civils du quartier du Centre :

- Prévôt : **Gerarth** (voir plus bas)

- Echevin : **Lamberth** [*fatigué, ponctuel, attache de l'importance à sa réputation*]

- Maester : **Midor** [*fait travailler les autres, amateur d'enluminures, ancienne école de droit, revanchard*]

Les Coupables :

- Coupable : **Potron Rimet** [*Jeune archiviste, veut une nouvelle vie, historien de la cite, doigts tachés d'encre, Myope à lunettes*]

- Complice : **Rigotron** [*coupe jarret et tranche gorge, tuerait pour un guilder, coursier des toits*]

Chronologie des Vols / Meurtres

1- **Esquel Amageul** tourbier-charbonnier [*mort planté, toujours avec des habits sales, peau marquée par la saleté, sans le sous*]

Il a obtenu sa bague par son père, qui était bâtisseur pour les majeers. Tué de nuit par **Potron Rimet** il y a 3 jours, dans la grande bibliothèque du quartier du Centre. Son corps fut traîné dans un drain proche et la pluie l'emporta vers le quartier du port. Le cadavre sera retrouvé jour+1 dans la boue, et déjà bien abîmé.

Autopsie : le cou et le dos ont été plantés par des coup stylets (ceux du scribe), des marques d'encre sont toujours dans les plaies. Bien que ses mains soient noires de traces de charbon, l'annulaire de la main gauche montre une marque claire faite par le port de la bague.

2- **Wolstram**, marchand de vin, et importateur de crus de Waelmer [*mort égorgé, maître sommelier, finit toujours son assiette*]

A obtenu la bague par son grand père fournisseur de produits alchimiques à l'époque. Tué par

Rigotron de beau matin dans son échoppe avant ouverture.

Retrouvé le jour+0, et les gardes sont les premiers sur les lieux, après que Madame Wolstram, sa femme l'ai découvert baignant dans son sang, sur le sol de son échoppe.

Autopsie : gorge tranchée, et majeur gauche coupé, les autre doigts bouffis ont toujours d'autres bagues précieuses. Traces de pas et une fenêtre brisée au niveau des combles. Une des bouteille de vin rare de crêmeux de Rjiik a été dérobée et manque à un alignement de bouteilles.

3- **Gerarth** le prévôt [*Jure comme un Vrai Waelmerien, jamais content, lance des trucs à la gueule, veuf, se console avec les femmes plus que de raison*]. Il possède une bague, par sa femme décédé **Elda Lamberg**, elle la tenait de son père, **Lamberg** égoutier de profession. De part son rang dans la garde, il ne va pas être assassiné, mais pendant un passage au bordel loritain, une fille de joie, **Elisia** va profiter pour mouler sa bague dans la cire pendant qu'il prend son bain, et donner le moule à **Rigotron**. Jour + 0 ou jour +1

4- **Aurélien de Vart** Fils de bonne famille des quartiers des Flamands [*riche prêteur sur gages, séduisant, pourri gâté*]. Il se marie à la fin de la semaine avec une prude **Demoiselle Colombe**. Donc en attendant il fait la fête tout le temps, bougeant avec ses amis de quartier en quartier. Il sera agressé pendant sa partie d'enterrement de vie de garçon dans sa belle demeure sur l'eau du quartiers des Flamands. Pendant que la maison est remplie de beaucoup de fêtards, de musique et de vin. **Rigotron** s'introduira dans sa chambre pour surprendre **Aurélien** avec une donzelle, il la forcera à ligoter **Aurélien** nu sur le lit, puis l'attachera elle aussi, les bâillonnera et prendra la bague. Son chemin de fuite est par la fenêtre, puis gouttière jusqu'à une embarcation. Si les gardes le dérangent, il fuira par la fenêtre, sinon il va probablement prendre le temps de planter les 2 témoins. Il y a là une occasion de se faire un contact ou de commencer un chantage. Cela se passera Jour +1 au soir, ou Jour+2 si l'enquête prend du temps.

Scènes pour les gardoches

- Introduction : De beau matin, un blanchon vient chercher les gardoches à l'échoppe de **Wolstram**, découverte du corps.
- Premier rapport au prévôt **Gerarth** qui leur demande de trouver les coupables, tuer un bourgeois c'est ça fait tâche.
- Repos et pause syndicale à la taverne "le pot d'étain" tenue par le gros **Regis**
- Second appel pour un nouveau cadavre, **Esquel** retrouvé dans la boue des égouts du bord de l'eau du quartier du port.
- Commencer à faire le lien entres les bagues, identifier celle du prévôt.
- Garder le prévôt **Gerarth** contre l'assassinat, sans savoir que sa bague a déjà été copiée au bordel.
- Si les gardes ne sont pas discrets sur l'histoire du Majeer, la rumeur prend et tout le monde en ville recherche la cache de l'or.
- Garder **Aurelien de Vart** pendant ses jours mouvementés avant le mariage.
- Éventuellement attraper ou poursuivre **Rigotron**
- Dans les égouts, trouver **Potron Rimet**
- Si les rumeurs prennent, ou que les prisonniers parlent, l'appât du gain va enflammer les esprits. Les gardes et Echevins de plusieurs quartiers vont revendiquer les souterrains sous leurs quartiers et en venir aux mains au-dessus des plaques d'égouts. Quelques yeux au beurre noir en perspective.
- Final : Trouver la cache du laboratoire, découvrir les lingots.
- Debriefing : rendre la justice.

Pistes d'enquêtes

- Chez **Wolstram**, les traces vont mettre les joueurs sur la piste de la bague manquante. Madame **Wolstram** peut expliquer quelle bague c'était, sans savoir son usage, puis pleurer car leur fils parti collecter du vin blanc dans les vignobles du Waelmer n'est pas là pour l'enterrement de son père. La bouteille vide peut servir d'indice plus tard pour localiser **Rigotron**. Avec un coup de chance, on peut retrouver une vieille lettre signée et



cachetée avec la bague.

- Chez **Esquel**, une note de rendez-vous aux archives pour 2 jours avant. Sinon pas grand chose, seuls quelques impayés réclamés par la logeuse.

- A la librairie, Au pupitre de **Potron Rimet**, on peut remarquer le stylet manquant, mais les traces de sang du premier meurtre ont été nettoyées par un servant qui les a pris pour des simples taches. Le maître archiviste **Telumier** peut aider à propos de son assistant **Potron Rimet** qui est manquant depuis. On peut identifier grâce au registre : le rendez vous de **Esquel** avec **Potron**, et les titres des derniers livres consultés par **Potron Rimet** sur l'architecture des égouts. **Telumier** peut aider les gardoques à propos des bagues, il se souvient du livre qui les mentionne, "Du temps de la magie abondante". Avec la mention de l'expérience du Majeer **Oritrame** et de l'achat de 1200 livres de plomb et produits chimiques. Mais des pages ont été coupées récemment.

- Chez **Potron Rimet**, une maison étroites sur plusieurs étages. En cherchant ses papiers, on peut trouver une liste recopiée des noms de famille des héritiers : **Wolstram** l'importateur, **Amageul** le bâtisseur, **Lamberg** l'égoutier, **de Vart** le Maester banquier. Reste à identifier les descendants.

- Les bagues, on peut demander qui les a vues, faire le lien entre les morts.

Une enquête chanceuse peut trouver une personne peut identifier un porteur. À un moment ou un autre, durant leurs rapports quotidiens au prévôt, les gardes vont aussi finir par remarquer que **Gerarth** en a une aussi.

- Le bordel loritain fréquenté par **Gerarth**. Ils peuvent interroger **Elisia** qui a fait la copie de la bague de **Gerath** pendant son bain forcée. Puis remonter à **Rigotron**.

- Chez **Aurélien de Vart**, pendant la débaucherie d'enterrement de vie de garçon. Ils peuvent intercepter **Rigotron** et l'appréhender ou le poursuivre jusqu'aux égouts.

- Compléter le plan. Si les gardes mettent la main sur les bagues, ou sur seulement une ou deux bagues, et un plan des égouts ils peuvent avoir un semblant d'idée de la localisation. Les sceaux des bagues peuvent être pressés sur de la cire ou imprimées avec de l'encre sur un plan et révéler la localisation d'une porte dérobée dans les égouts, entre le quartier du centre et de la tour.

- La planque de **Rigotron** dans le quartier de la purge. Peut-être la bouteille volée chez **Wolstram**. S'ils sont très chanceux, peut être une copie dans la cire de la bague de **Wolstram** ou **Gerarth** (il compte doubler **Potron Rimet** dès qu'il pourra). Ses voisins peuvent dire qu'il semblait bien occupé depuis quelques jours, et qu'un binoclard est venu lui rendre visite il y a 3 jours, c'était **Potron Rimet** venu lui proposer un marché.

- La planque de **Potron Rimet** dans les égouts est une ancienne salle des machines, on y trouve une couchette, toute sa paperasse, et des provisions, plus la bague d'**Esquel**. Il a préparé une embuscade avec une trappe et des pieux pour se débarrasser de **Rigotron** quand celui-ci lui apportera les dernières bagues. De son côté, **Rigotron** prépare aussi une dague pour la même raison. Si les gardes ont une bague et négocient, ils peuvent essayer de faire un accord pour partager l'or.

- La découverte du laboratoire du Majeer **Oritrame**. Le laboratoire est plein d'ustensiles d'alchimie plein de poussière, et sous une grande bâche se trouve une pile de lingots. 300 lingots de 4 livres chaque (environ 2kg). Mais tout l'or s'est retransformé en plomb depuis la déglingue de la magie, pas de chance, tout ça pour rien...

Conclusion

Les gardes auront l'occasion de sauver des personnes influentes, mais aussi de ressentir quelques frictions avec des gardes d'autres quartiers. Au final tout le monde aura couru après un trésor magique qui n'existe plus.