



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Dark Earth > Aides de jeu > Personnages et créatures > Personnages > **Angus Deltrin**



## Angus Deltrin

jeudi 20 août 2009

### Description

Contrairement à bon nombre de malfrats qui ont su se faire une place dans la ceinture de Nux, Angus Deltrin, patron des Portes Fumantes est un esthète qui privilégie la qualité de ses services à la quantité. Même s'il n'est jamais vu parmi ses clients, on peut le rencontrer pour conclure quelques affaires touchant à l'approvisionnement de son établissement.

### Les activités mafieuses

Toi, tu sais qu'il existe, là dessous, un véritable et vaste réseau mafieux. Angus Deltrin que tu as rencontré à de nombreuses reprises n'est qu'une façade. C'est le nom de l'ancien propriétaire qui est mort, il y a quelques années. Le véritable nom de l'actuel propriétaire est resté un mystère pour toi, même si tu le rencontres assez régulièrement pour tes affaires. D'ailleurs, c'est à l'aide du nom Angus Deltrin qu'il tient à ce que tu t'adresses à lui. De son établissement qui ne paye pas de mine au premier abord, il gère la place tournante d'un gigantesque réseau clandestin de stupéfiants.

L'Opiate (opium), en importation directe du Ghetto Oriental, les champignons hallucinogènes et les élixirs euphorisants et dangereux sont vendus en masse par de très nombreux dealers au service de ce triste sire. Toi-même, tu as œuvré pour le patron des Portes fumantes.

A de nombreuses reprises, tu en as vendu dans la ceinture de Nux, à l'Assommoir et même aux Échafaudages, au risque de se faire prendre par les

autres Montenlaires. Récemment, tu as fait preuve d'une grande compétence dans ce domaine et on t'a confié un travail plus délicat. Il t'a fallu chercher une livraison d'Opiate, drogue rare et très chère, au Ghetto Oriental. Ce boulot, qui t'a quand même rapporté une commission substantielle, n'as pas été sans risque.

Le Ghetto est un endroit très étrange que les Asiatiques considèrent comme leur propriété personnelle. Dans une petite échoppe du Grand Marché d'Orient, tu as effectué des tractations difficiles avec un des ces asiatiques au sourire fuyant dont chaque geste était empreint d'une menace déguisée. Le Grand Marché d'Orient est un des seuls marchés permanent de Phénice. L'un des plus petits sans doute, et à coup sur l'un des plus étranges...

Situé à la périphérie du Ghetto, il est ouvert à tous les phéniciens. On y trouve de tout, racines étranges aux remarquables propriétés culinaires, épices mystérieuses venues des lointaines contrées d'Asia ou parfums musqués aux senteurs mystérieuses. Les produits vendus ici sont introuvables ailleurs et recherchés par de nombreux Bâtisseurs. Angus Deltrin se fournit abondamment dans ce marché, où les drogues plus que toute autre chose, quand on connaît les bons contacts, sont disponibles.

Tu aimais plutôt bien vendre sans risque ses champignons hallucinogènes aux ivrognes plus ou moins bourrés de l'Assommoir et des autres quartiers mal famés. Mais depuis cette livraison, tu te doute qu'Angus, qui t'a fait confiance sur ce coup là, te destine à un travail plus important. Tu supposes sans aucun doute qu'à un moment ou un



autre, il va te demander de vendre autre chose que de simples champignons inoffensifs.

*Il va bien falloir écouler le stock que tu as rapporté, non ?*

Mais attention ! Angus comme tous les malfrats de la Ceinture de Nux est sur la corde raide. Il est à la merci d'une infiltration des très redoutables Furets de la Milice ou encore des dangereux Contrefeux de la Tour Aveugle. S'il plonge, tu sais que tout son réseau plongera. Et toi avec ! De plus, la vente d'Opiate, en dehors des rares fumeries du Ghetto Oriental, est puni de bannissement (Exclusion dans l'Obscur et, sans doute, une mort certaine). Cette relation est certes forte gratifiante mais dangereuse. A toi de savoir bien la gérer.

### Caractéristiques :

- **Statut** : 4 - Patron des Portes Fumantes.
- **Vie** : 14.
- **Énergie** : 9.
- **Renommée** : Rang 3 - Célèbre (120 points).

### Attributs

Agilité 2	Esquiver 2		
Force 2			

Hargne 3		Supporter 2	Surprendre 3
Mouvement 2		Sprinter 2	
Prestance 4	Impressionner 4	Influencer 4	
Résistance 3		Régénérer 2	Contrôler 3
Sens 2	Chercher 2	Percevoir 4	
Trempe 3	Surmonter 3	Résister 2	

### Aptitudes :

- *Arts martiaux* : 3  
Entraîneur : 4

- *Communication* : 2

Baratin : 3, Marchandage : 5, Empathie : 3

- *Erudition* : 2

Coutumes Marcheurs : 3, Coutumes Fouineurs : 5, Konkalites : 6, Légendes : 1, Intendance : 4

- *Techniques* : 3

Champignons : 5, Poison : 5, Rueg : 3

- *Survie* : 3

Stallite : 2, Osbcure : 2