
Chronique du Vieux Royaume

Scénario niveau 1

La gloire de la République

"Dans les steppes de Féménie, les clans barbares des Boegars échangent des otages pour garantir les alliances entre familles. Pareille idée ne viendrait jamais à l'esprit des Princes-Marchands de Ciudalia : les chutes accidentelles sont trop fréquentes dans les corridors des palais sénatoriaux, tout spécialement celles qui terminent malencontreusement sur la dague que faisait admirer un parent quelconque. C'est au travers de telles subtilités culturelles qu'on peut évaluer le degré de sophistication de la société Ciudalienne..."

Extrait de la Cosmographie de Transborée, par Ausone le Chenu.

Sommaire

I. L'intrigue

- 1) Intrigues sénatoriales
- 2) Jeu de cache-cache à Bourg-Preux

II. Le scénario

- 1) Le Bain de la Déesse
- 2) La rencontre du faux Bianco Salvatore
- 3) Sur la piste de Spada I
- 4) L'enlèvement de Spada Rapazzoni
- 5) Les dindons de la farce
- 6) Une situation de crise
- 7) Sur la piste de Spada II
- 8) Portes - Voleurs - Prisonnier
- 9) La reconnaissance de Spada Rapazzoni

III. Le repère de la bande de Rosso Dagarella

IV. Les personnages

- Le clan Kaerlund
- Baron Ivor de Kaerlund
- Oleg (Ecuyer du baron de Kaerlund)
- Mercenaires du baron de Kaerlund (Hurolt, Har, Tuzlo, etc...)
- Spada Rapazzoni
- Les Chuchoteurs
- Rosso Dagarella (le faux Bianco Salvatore)
- Les seconds couteaux de Dagarella (Lazaro, Qaci & Torelle)
- Truands de bas étage

V. L'Expérience

I. L'intrigue

1) Intrigues sénatoriales

Tout commence dans la belle cité de Ciudalia...

Les navires marchands de la République subissent régulièrement les attaques des pirates de la Mer Eridienne. Les galères de la République suffisent généralement à repousser les navires des flibustiers, mais le commerce maritime est toujours menacé. Le Sénat de Ciudalia sait parfaitement que les pirates trouvent refuge dans les ports de Ressine, ce qui l'a poussé à publier des lettres de marque pour tout corsaire désirant s'attaquer aux navires Ressiniens... La mer Eridienne est donc le cadre d'une flibuste effrénée, entre pirates de Ressine et Corsaires de Ciudalia.

Mais, depuis peu, le parti impérialiste du Sénat de Ciudalia prône un raid direct des galères de la flotte de la République contre les ports de Ressine, pour incendier ses nef pirates et ses navires de guerre. Le parti ploutocrate est hostile à cette escalade des hostilités, qui risque de nuire gravement au commerce. Les Ploutocrates ont la majorité, mais de peu.

L'un des bellicistes acharnés, Ettore Sanguinella, est un des rares princes-marchands de la République à avoir investi davantage dans le commerce continental que dans le commerce maritime. Il est tout à fait conscient du fait qu'un raid contre Ressine provoquerait une guerre longue et indécise, qui porterait un rude coup aux échanges au long cours... Mais c'est justement ce qu'il cherche, car la fortune de la plupart des autres sénateurs en souffrirait, alors que la sienne, restée intacte, lui permettrait de racheter à bas prix un certain nombre de privilèges et bénéfices de ses pairs en difficulté... Ettore Sanguinella a mis au point un plan pour renverser la tendance au Sénat. Il veut enlever le fils aîné de Guido Rapazzoni, un des chefs de file des Ploutocrates, pour faire chanter son adversaire politique et le rallier aux partisans de la

guerre. Si le sénateur Rapazzoni changeait de bord, son influence suffirait sans doute à renverser la majorité, à provoquer la guerre... et à enrichir le sénateur Sanguinella.

Un mois avant le début du scénario, Spada Rapazzoni, le fils aîné du sénateur Rapazzoni, vient d'échapper de peu à une tentative d'enlèvement dans la Via dei Ducati, en plein centre de Ciudalia. Bien que les Rapazzoni ignorent qui a commandité le coup, le sénateur a compris qu'on allait tenter de faire pression sur lui. Il a donc décidé d'éloigner discrètement son fils hors de la République. Comme il connaît bien ses concitoyens, il a jugé préférable de confier Spada entre des mains étrangères, incontestablement plus sûres. Parmi ses débiteurs se trouve le baron Ivor de Kaerlund, un des vassaux du duc Ganelon de Bromaël. Le sénateur Rapazzoni lui a envoyé un message stipulant qu'il effacerait sa dette si le baron acceptait de recueillir et de protéger Spada quelques temps. Le baron de Kaerlund ne se fait pas prier, trop heureux de l'aubaine - il devait quelques dizaines de milliers de florins d'or à la maison Rapazzoni...

Spada Rapazzoni a quitté secrètement la République. Il était convenu qu'il rejoindrait le baron à Bourg-Preux, où sire Ivor se rend officiellement pour acheter des chevaux à la Foire Franche d'automne. Malheureusement, Ettore Sanguinella n'a pas perdu espoir de mener son plan à bien. Il a payé les services de Rosso Dagarella, un maître-espion de la guilde des Chuchoteurs, pour essayer de retrouver Spada et réussir un deuxième enlèvement. Assisté d'une dizaine de truands, le maître-espion Dagarella a fini par apprendre que Spada Rapazzoni avait quitté la République pour Bourg-Preux. Il se rend donc dans le chef-lieu de la Marche Franche.

2) Jeu de cache-cache à Bourg-Preux

Spada Rapazzoni est arrivé à Bourg-Preux trois jours auparavant, en se faisant passer pour un marin Ciudadien. Malheureusement, il a fait parler de lui : étant descendu à la Taverne du Dernier Carré, il a eu une altercation avec un mercenaire de Ressine. Les deux hommes sont sortis régler l'affaire à l'épée, et le Ressinien est resté sur le carreau. Quelques heures plus tard, Spada rejoignait le baron Ivor de Kaerlund, qui l'a hébergé dans la maison qu'il loue rue du Pavois. Le baron l'empêche désormais de sortir, pour le protéger aussi bien d'agresseurs Ciudadiens que du Guet de la Capitainerie... Car la Capitainerie recherche le meurtrier du mercenaire Ressinien. Elle ignore l'identité de Spada, mais sait simplement que le bretteur est un marin Ciudadien.

Rosso Dagarella et ses sbires sont arrivés à Bourg-Preux deux jours plus tard. Ils sont donc sur place depuis moins de 24 heures. Le maître-espion entend, bien sûr, rester discret. Il a pris l'identité d'un des commis de Guido Rapazzoni, un certain messer Bianco Salvatore. Il a loué rubis sur l'ongle un réseau de forges désaffectées de la Nainerie, au dessus des rapides de la Listrelle. L'endroit lui sert de quartier général, et il compte y séquestrer Spada s'il parvient à lui mettre la main dessus.

Pour brouiller les cartes, Rosso Dagarella entend faire passer Spada Rapazzoni pour... Rosso Dagarella ! Il prétend être un commis envoyé par le sénateur Rapazzoni pour retrouver l'infâme Dagarella, qui aurait volé un an plus tôt une cargaison de soie au sénateur. Le faux Salvatore prétend être porteur d'un message pour son voleur, lui offrant de suspendre ses poursuites judiciaires et de lui laissant son butin en échange de ses services. Il s'agit bien sûr d'un tissu de mensonges. Mais Rosso Dagarella (le vrai!) entend s'en servir de plusieurs façons :

1° Si lui-même est espionné, ou s'il fait l'objet d'une enquête, il espère bien embrouiller ses adversaires potentiels ;

2° Il compte servir ces mensonges à de naïfs informateurs, recrutés sur place, pour qu'ils localisent à sa place Spada Rapazzoni. Ainsi, après l'enlèvement du fils du sénateur, l'enquête que ne manquera pas de déléguer la Capitainerie risque de piétiner. Certes, son nom est cité, mais Dagarella est narcissique, et il a besoin de publicité pour attirer de futurs employeurs...

Et devinez qui servira d'informateurs innocents au diabolique Maître-espion ?... Si vous pensez à vos PJ, vous avez gagné !

II. Le scénario

1) Le Bain de la Déesse

Tout commence à la fête du Bain de la Déesse. Les PJ, qui ne se connaissaient pas forcément auparavant, ont été placés quelques jours plus tôt "sous l'œil de la Déesse" par le Mystagogue Bède Locutor ! Cela signifie certes qu'ils porteront les nouveaux vêtements de la Vieille Déesse lors de la Cérémonie du Bain, mais cela signifie surtout... qu'ils peuvent s'attendre à tout au cours de l'année à venir, les "Retranchés" étant connus pour vivre des événements extraordinaires. Une situation qui est aussi inquiétante qu'exaltante,

car si certains "Retranchés" firent fortune ou rencontrèrent l'amour de leur vie, d'autres furent pendus ou connurent la faillite...

Les PJ assisteront donc à la Cérémonie du Bain de la Déesse, le jour de l'équinoxe d'automne.

Les Aînés et les Vestales sortent d'abord du Temple en entonnant des cantiques, suivis par la Sophonte Aspasia juchée sur un trône à porteurs. La Sophonte met bien à terre, puis après une prière en Leonien, marche sur le lac (sort de "Marche sur les Eaux"). Debout sur les eaux,

elle s'adresse à la foule massée sur les deux ponts et sur la Place du Marché : sa voix est tellement ensorcelante, malgré son timbre éraillé par l'âge, que toute la foule est muette et boit ses paroles avec ferveur (sort de "Discours captivant"). Aspasia rappelle simplement que la Vieille Déesse est la Protectrice de Bourg-Preux, qu'en lavant la Déesse la ville se lave symboliquement de ses erreurs, et que la Déesse répand ses bénédictions sur son Peuple. Puis, dans le chœur des cuivres et des tambours, la statue de la Vieille Déesse est portée en procession jusqu'au bord du lac. Les Retranchés (les PJ) sont

2) La rencontre du faux Bianco Salvatore

Alors que les PJ quittent la Place du marché, leur attention est attirée par du grabuge dans une ruelle. Trois des hommes de main de Rosso Dagarella, Lazaro, Qaci et Torelle, sont en train de (faire semblant de) passer à tabac Dagarella. Dagarella appelle à l'aide de façon pathétique, et devrait émouvoir les PJ.

Si les PJ interviennent, les trois larrons tirent la dague et se montrent menaçants. Ils jouent les matamores avec conviction, mais, en cas de confrontation avec les PJ, amortiront leurs attaques et prendront la fuite dès la première blessure. Dagarella mimera le brave homme éperdu de reconnaissance, embrassera ses sauveurs avec fougue en mouillant leurs joues de ses larmes, appellera sur eux toutes les bénédictions des deux Déeses et du Resplendissant... Il insistera pour offrir un verre aux PJ dans l'auberge la plus proche.

3) Sur la piste de Spada I

Les PJ devraient se lancer à la recherche du mystérieux "Spada", alias le mystérieux Rosso Dagarella. Ils peuvent se renseigner auprès de diverses sources :

Sur la place du marché, Beppo Soderini et Gonzalgo Gripatore, des marchands Ciudadaliens, ven-

chargés de lui retirer les vêtements de l'année précédente (en fait, des pièces de tissu précieux jetés sur ses épaules), puis de la plonger dans le Lac et de la remonter sur la rive. Après quoi, après l'avoir essuyée avec ses vieux vêtements, ils l'emmitouflent dans les brocarts et les taffetas de l'année nouvelle. Le peuple entonne des cantiques, et la déesse est portée à l'intérieur du Temple, suivie de la Sophonte et des Mystagogues. S'ils sont attentifs, les PJ auront pu remarquer le baron de Kaerlund au milieu de la foule. La cérémonie prend fin, et le peuple va se livrer à des réjouissances entre banquets et tavernes.

C'est à la taverne qu'il leur racontera le tissu de mensonges destiné à les recruter... Il leur offre 20 pièces d'or (sous) pour les remercier de l'avoir "sauvé", et leur ayant raconté qu'il cherchait "Rosso Dagarella" surnommé "Spada" pour lui transmettre un message de son "maître", le sénateur Rapazzoni, il leur propose 100 po s'ils sont capables de lui trouver l'adresse du repère de Spada. Il leur fait le portrait de Spada Rapazzoni, tout en les engageant à se montrer très prudents. Si les PJ veulent en savoir plus sur les trois agresseurs de Messer "Salvatore", celui-ci leur répondra qu'il s'agit d'hommes de Dagarella, que le brigand a dû payer pour éliminer les gêneurs.

Gageons que Dagarella saura se montrer persuasif avec les PJ, et que ceux-ci accepteront sa proposition.

dent des épices et des armes damasquinées. Le nom de Spada ne leur dit rien, mais son portrait leur rappelle un voyageur silencieux qui les a accompagnés de Ciudadalia jusqu'à Bourg-preux, trois jours auparavant. Ils l'ont perdu de vue en arrivant en ville, mais ils jureront qu'il était seul.

Si les PJ évoquent "Rosso Dagarella", nos deux commerçants deviennent verts de peur et envoient les PJ au diable, tout en criant bien fort qu'ils ne savent pas de qui les PJ veulent parler...

A l'auberge "Aux armes de Garches", le propriétaire, Jobelin Muguet, ne se souvient pas d'avoir vu Spada ou un voyageur correspondant à sa description - mais il voit tant de nobles Ciudadaliens... Il ignore tout de Rosso Dagarella. En revanche, si les PJ sont polis ou s'ils lui graissent la patte, Maître Muguet leur rapportera que quelqu'un d'autre cherchait ce "Spada", deux jours plus tôt. Il leur décrira Oleg, et insistera sur son fort accent ourlandais.

Les PJ obtiendront des renseignements similaires au "Gros Brochet", "Chez Tromblon" et au "Gai Piquier". Au "Gai piquier", des soldats du guet pourront leur préciser l'identité d'Oleg et sa position d'écuyer du Baron de Kaerlund. Si on leur parle de mercenaires demi-orques, les convives pourront apprendre aux PJ qu'il s'agit de la garde du Baron de Kaerlund.

A l'auberge "Au dernier carré", le patron et bon nombre de clients se souviennent d'un marin Ciudadalien correspondant au signalement de Spada : la veille au soir, il s'est pris de querelle avec un autre voyageur, un mercenaire originaire du royaume de Ressine. Les deux hommes sont sortis en découdre dans la rue, et le Ressinien est resté sur le pavé, tandis que le Ciudadalien s'esquiva.

A l'hospice ou au Temple de la Déesse Douce : les PJ ne collecteront rien directement sur Spada. Mais s'ils posent des questions sur un blessé Ressinien, on leur annoncera que l'homme, confié aux soins des Sœurs de l'hospice, est mort dans la nuit. Dans son délire, il aurait parlé d'un "imposteur" et d'un "gredin qui avait eu les leçons des meilleurs maîtres d'escrime de la République". Les Sœurs sont troublées parce que des mercenaires demi-orques sont venus le matin même leur verser une forte somme pour payer les frais des funérailles du Ressinien, et ont insisté pour qu'on étouffe l'affaire...

A la Capitainerie, les PJ n'obtiendront rien des centeniers. Les gardes sont plus bavards, et confirmeront que Baderic cherche un criminel Ciudadalien. Le centenier du guet aurait même ajouté, après avoir vu les blessures du Ressinien : "Si c'est un simple marin qui sait se battre ainsi, alors je suis un Halfling jardinier !" Si les PJ se renseignent sur les mercenaires demi-orques, les gardes affirmeront les avoir vu en compagnie d'Oleg. Si les PJ se renseignent sur le compte d'Oleg, les gardes pourront renseigner les PJ sur la maison de la rue du Pavois occupée par le Baron de Kaerlund.

Si les PJ ont des contacts auprès de la Guilde des Fifrelins, ils n'apprendront rien de plus, sinon que les voleurs eux aussi ont connaissance du meurtre du Ressinien. En revanche, des truands se montreront très circonspects si on leur parle de Rosso Dagarella ; ils ont vaguement entendu parler de lui, et sa réputation en fait un type sinistre, qu'ils verraient d'un très mauvais œil empiéter sur leur territoire ; ils pourront par exemple parler aux PJ de la guilde des Chuchoteurs et de sa réputation... Les voleurs ont aussi connaissance de la présence des mercenaires demi-orques, et de leur inféodation au Baron de Kaerlund.

Quand les PJ auront rassemblé un certain nombre d'indices et commenceront à soupçonner une connexion entre Spada et le Baron Ivor de Kaerlund, ils croiseront par hasard Eirin Main d'Argent, déjà passablement ivre et tout prêt à trinquer à la santé des Retranchés (à leurs frais, de préférence). Si les PJ lui parlent de Spada ou du Baron, Eirin leur racontera comment il a vu les deux hommes entrer la veille, en pleine nuit, dans la Maison du baron, rue du Pavois. Il ajoutera qu'il les a interpellés pour leur demander de se joindre à eux en prenant un verre, mais que les deux hommes n'ont pas semblé goûter la plaisanterie et ont envoyé trois demi-orques pour le rosser. Eirin finira son récit en racontant sur le mode épique sa fuite éperdue le long de la rue du pavois et de la Place du marché, terminée par un plongeon dans les eaux froides du Lac de

Croquerive, pour échapper aux gourdins des trois brutes.

Si les PJ vont frapper à la porte de la maison du Baron, ils sont d'abord accueillis par Oleg, qui les laisse sur le pas de la porte et ne bien sûr en bloc tout ce que les PJ ont pu collecter comme information. Si les PJ insistent, ils risquent fort d'avoir affaire aux trois demi-orques qui ont pourchassé Eirin la veille.

4) L'enlèvement de Spada Rapazzoni

Les PJ devraient aller retrouver le faux Bianco Salvatore dans la taverne où ils l'ont laissé et lui faire le compte-rendu de leurs recherches. S'ils ont découvert la cachette de Spada, le pseudo-Salvatore leur offre leur récompense, et semble partagé entre la jubilation et l'inquiétude. Il prétend qu'il lui faut maintenant communiquer un message à "Rosso Dagarella", mais qu'il n'ose pas le faire lui-même. Il propose un nouvel arrangement aux PJ : revenir le lendemain pour recevoir le fameux message, et le porter dans la maison du Baron. Il leur promet 100 po supplémentaires s'ils s'acquittent de cette mission. Qu'ils acceptent ou non lui importe peu : l'essentiel, à ses yeux, est d'endormir suffisamment leur méfiance pour qu'ils ne le surveillent pas ou pour qu'ils n'espionnent pas la maison du Baron dans les heures qui suivent...

Car sitôt parti de la taverne, Rosso Dagarella rassemble ses hommes pour préparer l'enlèvement de Spada Rapazzoni. Si les PJ tentent de le

Toutefois, un mendigot nommé Babousse fait la manche dans la rue - c'est sa zone, affectée par la Guilde des Fifrelins. Il est prêt à renseigner les PJ contre de l'argent, voire gratuitement s'il y a parmi eux un membre de la Guilde des Fifrelins. Babousse confirmera le récit d'Eirin, et ajoutera qu'il n'a pas vu ressortir le compagnon du baron. Logiquement, les PJ devraient déduire que Spada est toujours dans la demeure.

suivre, il prendra le temps qu'il faudra pour les semer, se faufilant dans les ruelles en employant ses techniques de dissimulation les mieux rôdées. Dès qu'il est sans surveillance, il rejoint son repère de la Nainerie, récupère ses hommes et va les poster sur les toits de la rue du Pavois, autour de la maison du baron. Tard dans la nuit, il s'introduit avec six voleurs dans la demeure, assassine deux gardes demi-orques, neutralise Rapazzoni dans son sommeil et le ramène rapidement dans son repère. Puis, laissant son prisonnier sous la garde de ses hommes, il part immédiatement pour Ciudadalia, afin d'avertir son employeur, le Sénateur Sanguinella. Heureusement pour les PJ, il ne sera plus là pour la suite du scénario... mais pourra devenir un ennemi coriace s'ils parviennent par la suite à délivrer Spada.

5) Les dindons de la farce

Trois alternatives se présentent pour la suite du scénario :

1° Les PJ sont méfiants et vont surveiller la maison du Baron. S'ils ne sont pas discrets, ils risquent fort d'être pris à parti par six mercenaires demi-orques, en pleine rue. Le grabuge attire une patrouille du guet ; le Baron de Kaerlund se

plaint d'être espionné par des malandrins (les PJ !) et use de son influence pour les faire chasser par le Guet... S'ils sont discrets, ils peuvent assister à l'attaque de la maison par des silhouettes furtives. S'ils interviennent, ils sont retardés par six voleurs qui les attaquent. Le temps d'en découdre avec eux, et Dagarella a déjà filé par

les toits avec Spada pieds et poings liés. En outre, le grabuge risqué (encore...) d'attirer le Guet, qui les prendra pour les voleurs et les arrêtera... ou pire, s'ils se défendent.

2° Les PJ vaquent à leurs affaires, après avoir été se renseigner directement auprès d'Oleg au cours de la journée. Dès que le baron se rend compte de l'enlèvement et du meurtre de ses gardes, il pique une colère noire et porte plainte auprès du Bailli Papelin et du Capitaine Melanchter. Il évoque Eirin qui l' "espionnait" la nuit précédente, et les types bizarres qui se sont renseigné auprès de son écuyer la veille ; le Bailli et le Capitaine ont tôt fait de reconnaître les Re-tranchés. Ils délèguent immédiatement le centenier Badéric et une vingtaine de soldats du Guet

6) Une situation de crise

Qu'ils y assistent en tant que témoins ou en tant que prisonniers, les PJ vont comprendre pendant la session du Conseil la gravité du guêpier dans lequel ils se sont fourrés. Le Baron de Kaerlund fulmine : il dévoile l'identité réelle de son mystérieux invité, Spada Rapazzoni, le fils du Sénateur Rapazzoni, et jure haut et fort qu'il exige réparation pour l'offense qui lui a été faite et que l'on s'active pour retrouver vivant son invité. Il laisse clairement entendre que s'il n'obtient pas satisfaction dans les heures qui suivent, il réclamera la protection de son suzerain, le duc Ganelon de Bromael, et enverra un messenger au Sénat de Ciudadia. Il évoque à demi-mot le spectre d'une coalition de la République et du Duché contre la Marche Franche.

Si les PJ sont soupçonnés de complicité avec les agresseurs, le Bailli Papelin et le Prévôt des Marchands Warnachaire proposent immédiatement 1° de les soumettre à la torture pour les faire parler & 2° de les pendre à la tour du gibet... Ceci en gage de bonne foi de la part de la Marche Franche... Donnez quelques sueurs froides à vos PJ, mais permettez-leur de prendre la parole et de se défendre.

qui vont cueillir nos PJ au saut du lit, et les traîner enchaînés devant le Conseil des Echevins, rassemblé en session extraordinaire. Ils retrouvent Eirin, hilare, enchaîné comme eux, et manifestement encore à demi-saoul.

3° Les PJ vaquent à leurs affaires, après avoir eu la prudence d'éviter de s'adresser aux habitants de la maison du Baron. Le Baron réagit de la même façon que précédemment, mais cite seulement Eirin. Le demi-elfe est arrêté alors qu'il cuve une nuit de beuverie, et, encore à demi saoul, évoque sa rencontre avec les PJ. Ceux-ci sont aussi cueillis par Baderic et amenés devant le Conseil des Echevins, mais seulement à titre de témoins.

Qu'ils prennent la parole pour se défendre ou en tant que simples témoins, les explications des PJ paraîtront des plus confuses à cause du tissu de mensonges que leur a servi Rosso Dagarella. S'ils prétendent avoir été recrutés par Bianco Salvatore, on fera comparaître le véritable Bianco Salvatore... un petit homme maigre et arrogant, représentant des intérêts commerciaux de la maison Rapazzoni à Bourg-Preux, qui niera naturellement avoir jamais rencontré les PJ. En revanche, Messer Salvatore pourra être utile pour débrouiller un peu l'écheveau de l'affaire : il pourra fournir des renseignements précis sur la situation politique de la République, sur la tentative ratée d'enlèvement de Spada Rapazzoni au sein de la cité marchande et sur les rapports entre Rosso Dagarella et la Guilde des Chuchoteurs.

Le conseil des Echevins comprendra alors que les PJ ont été abusés par un Maître-Espion. Si les PJ ont été arrêtés, le conseil leur proposera un marché : la grâce s'ils parviennent à retrouver et à ramener vivant Spada rapazzoni dans les 24 heures. Si les PJ comparaissent à titre de témoins, le conseil leur promettra une récom-

pense de 1000 po pour la même tâche, alléguant que leur statut de Retranchés leur donne les meilleures chances de réussir.

Pendant tout le conseil, Eirin aura manifesté une hilarité de plus en plus déplacée au fur et à me-

7) Sur la piste de Spada II

Les PJ ont très peu de temps pour retrouver Spada Rapazzoni. Et il leur faut derechef mener une enquête...

S'ils axent leur recherche sur Rosso Dagarella (le vrai, cette fois), ils se heurtent à un mur. A l'exception de la taverne où ils ont discuté avec lui et où le patron se souvient vaguement de l'avoir vu... avec les PJ, personne ne se souvient de lui. Et pour cause : Rosso sait se faire discret et multiplier les apparences.

Si les PJ partent de l'hypothèse que Rosso Dagarella a travaillé avec la Guilde des Fifrelins, ils vont vite être déçus. Environ une heure après être sortis de la Maison Forte, ils sont contactés par le Tire-Laine Coquet Petit-Bras, qui les invite à le suivre au "Gros Brochet", où "on veut leur causer enlèvement". Au "Gros Brochet", ils sont attendus par le Margoulin Sicaire La Bricole et une dizaine de truands vaguement inquiétants. Sicaire La Bricole offre un pichet de piquette aux PJ autour d'une table, et leur explique que la Guilde des Fifrelins n'a rien à voir avec l'enlèvement de l'honorable Spada Rapazzoni, et qu'elle ne veut pas plus d'ennuis avec la Guilde des Chuchoteurs qu'avec les mercenaires du Baron de Kaerlund. Sicaire La Bricole restera mystérieux sur les moyens par lesquels il a été renseigné aussi vite (en fait, la Guilde a été immédiatement prévenue par Grugeot Papelin), mais il insistera en laissant entendre que les PJ font fausse route s'ils cherchent du côté des Fifrelins, et ajoutera qu'ils risqueraient fort de s'attirer des ennuis s'ils se montrent trop curieux. Si vos PJ continuent à soupçonner les Fifrelins, tant pis pour eux... laissez-les se fourvoyer. La Guilde n'est pas une institution charitable, et s'ils

sure que la complexité de la situation se fera jour. Un peu avant la fin des délibérations, Melanchter le fera jeter au cachot pour le dessaouler.

fouinent d'un peu trop près, montez-leur une embuscade bien tordue dont ils pourront peut-être sortir vivants, mais étrillés et intégralement dépouillés.

En fait, la piste à suivre est celle des seconds couteaux de Dagarella, les trois pseudo-agresseurs du pseudo-Bianco Salvatore. Lazaro, Qaci et Torelle ont laissé des traces de leur passage en ville :

Sur la place du marché, Beppo Soderini et Gonzalگو Gripatore, les marchands Ciudadaliens, ont repéré un type bizarre, un grand escogriffe bigleux qui a attiré leur attention parce qu'il portait des chausses rayées rouges et noires, qui sont habituellement celles des Phalanges Sénatoriales de Ciudadalia. Le gaillard avait plutôt l'air d'un larron que d'un phalangiste... (Il s'agit de Lazaro).

Au "Gros Brochet" et au "Gai Piquier", on se souvient d'un étranger barbu aux cheveux tressés et aux sourcils remplacés par de grosses cicatrices (il s'agit de Qaci), qui avait une chance insolente aux dés et parlait avec un fort accent Ciudadalien.

Les PJ croiseront la Mère Fouisset. S'ils l'interrogent sur les trois larrons, elle se souviendra de les avoir vu rôder dans la Ville Haute, non loin de "Chez Tromblon".

"Chez Tromblon", Tromblon se souvient parfaitement de ces trois gaillards à l'accent Ciudadalien : il leur a loué une chambre meublée sur la Corniche du Faux Pas. Toutefois, comme les trois hommes l'ont payé d'avance, il ne tient pas à leur attirer des ennuis, et c'est seulement **après** l'enlèvement de Spada Rapazzoni, et **si** les PJ lui font comprendre qu'il risque de gros ennuis

avec les Echevins en cachant la vérité que Tromblon leur livre l'adresse de ses locataires... Autre possibilité pour rendre Tromblon bavard : lui graisser généreusement la patte (au moins 10 po).

En outre, si les PJ vont aux renseignements à la Nainerie, nombre de Gnômes et de nains se sou-

8) Portes - Voleurs - Prisonnier

En fait, les PJ seront agressés avant même d'avoir atteint l'entrée du repère des Chuchoteurs. Alors qu'ils traversent la Passerelle Biaise pour gagner la Corniche du Faux Pas, ils sont attaqués à l'arc par Lazaro, qui les canarde du haut de la Passerelle des Suicidés. Si Lazaro est blessé ou s'il se sent serré de trop près, il prend

9) La reconnaissance de Spada Rapazzoni

Si les PJ parviennent à délivrer Spada Rapazzoni, celui-ci exigera tout d'abord de récupérer ses armes pour aller trucider d'éventuels Chuchoteurs survivants. Puis, s'ils ont été polis avec lui, Spada Rapazzoni fera l'éloge des PJ auprès des Echevins, acceptera de donner son épée à un PJ éventuel en souvenir de l'affaire et leur offrira une récompense supplémentaire de 1000 po. S'ils ont été grossiers ou brutaux avec lui, Spada Rapazzoni leur offrira une bourse de 100 pc avec un mépris affiché, et exigera la restitution de toutes ses affaires sous peine de boycott com-

viendront avoir vu les trois gaillards, et les renverront chez Tromblon puisqu'il leur semble qu'ils logent dans une de ses chambres.

Dès lors, les PJ devraient enfin pouvoir localiser le repère de Rosso Dagarella.

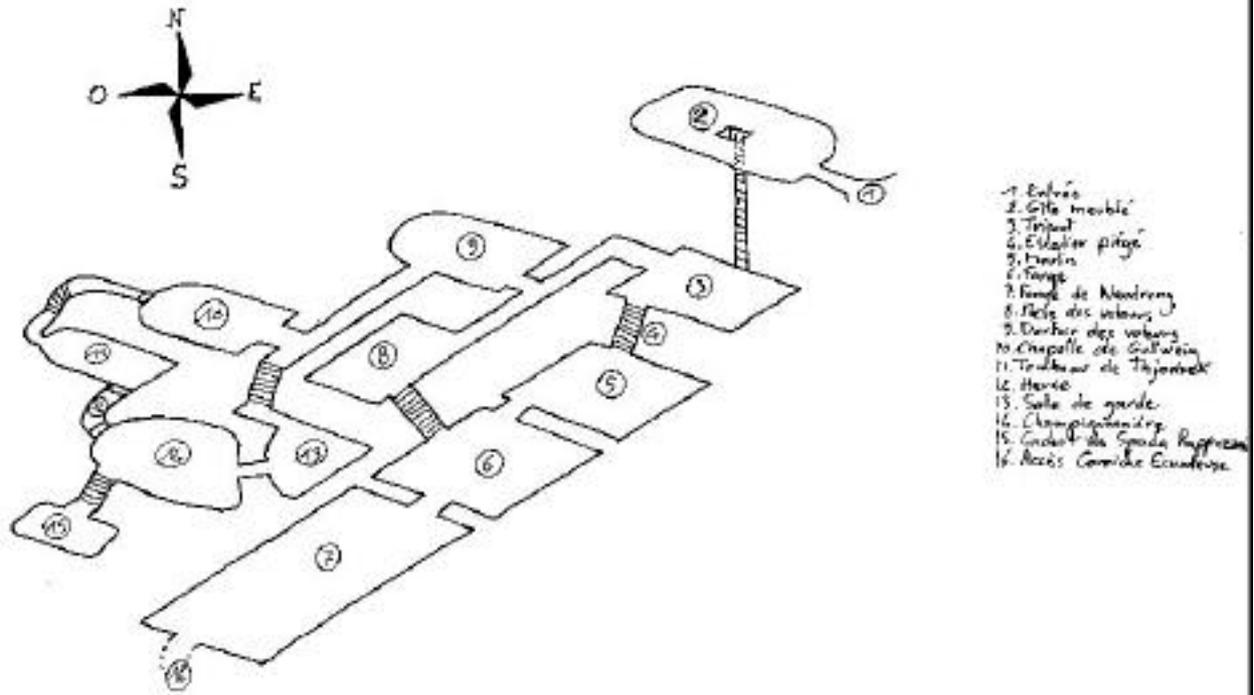
la fuite dans la Ville Haute - mais il reviendra, au moment de votre choix, attaquer les PJ en traître quand ils se seront introduits dans le repère des Chuchoteurs.

Le scénario devient un Donjon classique quand les PJ s'attaquent au repère des voleurs. (Voir "Le repère de la bande de Rosso Dagarella").

mercial de Bourg-Preux par la famille Rapazzoni. Une menace suffisamment efficace auprès du Prévôt des marchands pour que le sieur Warnachaire exige aussi des PJ des excuses publiques adressées à l'honorable Spada Rapazzoni...

Enfin, n'oubliez pas les ennuis auxquels un PJ qui se serait emparé de "Tranchecuir" pourrait s'exposer à l'encontre du Capitaine ou d'Eirin Main d'Argent... Celui-ci, du reste, à peine relâché, proposera aux PJ d'aller fêter leur victoire "Aux armes de Garches"... et à leurs frais, bien sûr !

LE REPERE DE LA BANDE DE ROSSO DAGARELLA



III. Le repère de la bande de Rosso Dagarella

1. Entrée : Après un court corridor donnant sur la Corniche du Faux Pas, une porte massive à la serrure grossièrement travaillée en ferme l'accès (Serrure mauvaise, +15% en crocheter). La porte est fermée à clef ; si les PJ ont abattu Lazaro, Qaci ou Torelle, ils ont pu récupérer la clef sur l'un d'entre eux.

2. Gîte meublé : Une pièce basse et voutée ; l'épaisseur de la roche assourdit le fracas des forges. L'endroit est meublé par un lit, une table, deux chaises bancales, un tapis miteux, deux lampes à huile disposées dans des niches creusées dans les murs. Le coffre est fermé à clef et piégé ; la serrure est piteuse (+30% en crocheter), mais y toucher déclenche un petit piège à ressort, qui lance un dard provoquant 1d3 points de Dégâts. A l'intérieur du coffre, les PJ ne trouveront qu'une lettre, cachetée avec le sceau des

Chuchoteurs (Une tête aux yeux et à la bouche cousus). Elle porte le texte suivant : "Trop tard ! Mais votre obstination pourrait fort d'indisposer l'Honorable Guilde des Chuchoteurs. Désirez-vous vraiment finir votre carrière avec un couteau fiché entre les vertèbres ?... R. Dagarella"

Sous le tapis élimé se trouve une trappe. Elle n'est pas fermée à clef, mais elle est piégée. Si elle n'est pas désamorcée, elle donne l'alerte aux voleurs de garde du Tripot en noyant la bougie qui les éclaire grâce à un mécanisme à base de petit treuil et de ficelle relié à une flasque d'eau. Même si les PJ ont déclenché le piège, certains pourront remarquer une ficelle qui court le long de l'échelle en descendant.

3. Tripot : Une petite salle aux murs de pierre humide. Trois voleurs y montent une garde distraite en jouant aux cartes sur une table bancale.

Si l'alarme déclenchée par le piège de la trappe du gîte a noyé leur bougie, ils se tiennent en embuscade au bas de l'échelle, tapis dans les ombres. Si l'alarme a été neutralisée, des PJ discrets pourront les surprendre dans leur partie de cartes. Un pichet de bière et 25 pa traînent sur la table. La porte ouest est fermée à clef (serrure piteuse, +30% en crocheter). La porte sud n'est pas fermée à clef ; si les voleurs battent retraite, ils emprunteront cette porte. Le vacarme des roues du moulin à aube est assourdissant derrière la porte.

4. Escalier piégé : La cinquième marche est piégée : elle se dérobe sous le poids d'un PJ plus lourd qu'un halfling et le précipite vers le Moulin. Si le PJ ne réussit pas un Test sous Dextérité, il chute dans la roue à aube du moulin.

5. Moulin : La salle est emplie de vacarme et d'eau en suspension. Un conduit permet à l'eau bouillonnante de la Listrelle d'actionner une énorme roue à aube, qui actionne la masse mécanique de la Forge. Seule une corniche humide, sans garde fou, permet de contourner la roue du moulin. Un personnage qui tombe dans la roue à aube (à cause du piège de l'escalier) est happé par les pales et subit immédiatement 1d4 points de Dégâts. Coincé dans la roue, chaque fois qu'il est immergé, il subit 1d2 points de Dégâts. Le conduit d'évacuation est trop étroit pour qu'un PJ autre qu'un halfling puisse s'y glisser : des personnes plus grandes s'y coinceraient et s'y noieraient. Le seul espoir pour un PJ coincé dans la roue à aube est que ses compagnons viennent l'en extraire. La porte sud n'est pas fermée à clef.

6. Forge : Une masse mécanique, actionnée par la roue à aube et un mécanisme traversant le mur, frappe rythmiquement une forge dans un fracas de tonnerre. La salle est déserte (Le vacarme fait fuir les voleurs). Des filets de vapeur filtrent parfois par la porte sud. Cette porte est fermée à clef (et les joints sont couverts de vieilles toiles d'araignées). Le fracas d'une autre forge résonne derrière, accompagné par les voix fortes de nains. Un escalier monte vers l'ouest.

La Gloire de la République © Usher, avril 1999, La Cour d'Obéron

Si les PJ ne sont vraiment pas discrets (par exemple s'ils ont défoncé la porte communiquant avec la Forge de Naudrung), Qaci les attend en embuscade en haut des marches, et les deux autres voleurs du Mess partiront les prendre à revers par le Moulin.

7. Forge de Naudrung : Forge de Naudrung Skjaldi, ses trois fils et ses deux neveux. Le système est le même que celui de la forge désaffectée du repère des Chuchoteurs, mais la roue du moulin est dans la même pièce que la forge. Les Nains y travaillent, y entreposant une cinquantaine de lingots de fer et les ferrures de coffre qu'ils sont en train de fondre pour le compte d'un marchand de Bromaël. Cela fait huit ans que la porte de communication entre les deux forges est fermée, séparant deux propriétés distinctes... Les PJ feront donc une terrible méprise s'ils débarquent chez les Skjaldi les armes à la main... et les Nains savent se servir de leurs marteaux !

8. Mess des voleurs : Cette pièce est occupée par deux tonnelets de bière, deux tables, des tabourets grossiers et plusieurs pièces de gibier sont suspendus à une vieille poutre. Qaci et deux truands sont en train d'y casser la croute quand les PJ arrivent dans les environs. Si les PJ ne sont vraiment pas discrets, les voleurs leur tendent une embuscade. Sinon, ils peuvent les surprendre ; toutefois, si les PJ les attaquent depuis la Forge, les fuyards éventuels parmi leurs adversaires iront alerter les voleurs du dortoir.

9. Dortoir des voleurs : Douze paillasses sont éparpillées dans cette cave relativement sèche et silencieuse. Trois voleurs y somnolent quand les PJ arrivent, sauf s'ils ont été alertés par un de leurs compagnons en fuite, ou sauf si les PJ sont bruyants. Le butin possible est de quatre besaces usagées. Besace 1 : bourse contenant 50 pa ; une dague et son fourreau. Besace 2 : une fiole contenant une potion de soins (rend 2d4+2 pVie). Besace 3 : deux cordes en soie de 10 m, deux fioles d'huile. Besace 4 : une épée courte et son fourreau. Les deux portes de cette pièce ne sont pas fermées à clef. Si des voleurs prennent

la fuite, ils vont prévenir Torelle dans la salle de garde.

10. Chapelle de Gullweig : Une porte en fer, fermée à clef, barre l'accès. Il s'agit d'une porte basse, aux ferronneries complexes, brunie de rouille. Des toiles d'araignée récemment roussies en couvrent les battants (elle était protégée par un piège à feu, déclenché il y a peu par un voleur ayant tenté de la crocheter). La salle sur laquelle elle donne accès est voutée et basse. Les murs sont couverts de bas reliefs représentant des Nains en train de creuser des mines, fondre du minerais, forger des armes, ciseler des bijoux. Au centre de la pièce trône un petit autel de pierre, sculpté en forme d'enclume. Au fond de la pièce, derrière l'autel, un grand bas-relief représente un Nain massif au visage tatoué, appuyé sur un marteau. Il s'agit d'une représentation de Gullweig. Il s'agit aussi du battant d'une porte secrète, qui se rabat si on appuie sur les yeux. Ce battant est piégé par deux arbalètes nichées dans les murs latéraux ; si, au préalable, on n'a pas tourné vers la gauche la boucle de ceinturon de l'idole, les deux arbalètes (dégâts : 1d4) se détendent sur les intrus lorsque la porte est ouverte.

11. Tombeau de Thjodrek Nez-Cassé : Une petite crypte dont les murs sont gravés de bas-reliefs naïfs représentant des scènes de bataille. On y voit des phalanges naines affrontant des hordes d'orques et de gobelins, dont les enseignes représentent un visage elfique tordu, entouré de crânes et de scalp. On y voit ensuite les mêmes Nains affrontant une masse pullulante de morts-vivants, mêlée de cadavres animés d'orques et de gobelins. (Il s'agit de scènes de la bataille de la Listrelle). Un sarcophage de pierre occupe le centre de la crypte. La dalle représente un guerrier nain en armure de plates, au nez tordu. Un petit coffre est posé au pied de la tombe : il est fermé à clef (Serrure mauvaise : +15%), et contient 300 po (deniers). Sur la tombe sont posés un heaume rouillé, un bouclier

dont le bois est pourri et une hache d'armes impressionnante (il s'agit de "Tranchecuir", +1/+2 contre les orques). Si un PJ s'empare de "Tranchecuir", il se fera arrêter dès qu'il aura été vu en sa possession par le Capitaine, qui aura reconnu la hache d'un vieux compagnon de la bataille de la Listrelle. Eirin aussi pourra reconnaître la hache ; dans un premier temps, il ne montrera rien, mais à la première occasion, il jouera un très sale tour au PJ. Une des enseignes orques du bas relief commande la porte secrète dissimulée au sud.

12. Herse : Au milieu du couloir, une dalle commande une herse qui s'abat juste derrière la porte secrète menant au Tombeau. Si les PJ sortent du tombeau, la herse s'abat sur le personnage suivant celui qui déclenche le piège, provoquant la perte de 1d8 pVie. Si les personnages viennent de la champignonnière, la herse leur barre le passage ; s'ils viennent du tombeau, il est possible qu'elle sépare le groupe en deux... A moins de la forcer ou de la tordre, la herse est impossible à relever.

13. Salle de garde : Torelle et un voleur sont en train de jouer aux osselets, à même le sol, les armes et l'argent de Spada Rapazzoni ; il s'agit d'une belle épée longue orfèvrée +1 (Nommée "Cortaleza", d'une valeur de 150 po) et de son fourreau, d'une dague orfèvrée (valeur : 20 po) et d'une cotte de mailles, plus une bourse contenant 100 po (florins). Torelle possède en outre la clef du cachot de Spada Rapazzoni.

14. Champignonnière : Caverne humide emplie de vieux champignons énormes, boursoufflés et à demi moisés. Le mur nord comprend une porte secrète, qu'on ouvre en appuyant sur un bouton dans une fissure.

15. Cachot : Humide et rempli de flaques. Spada Rapazzoni y bout littéralement de rage. La porte est une vieille grille fermée à clef, rouillée mais composée de barreaux épais.

13. Accès à la Corniche Ecumeuse

IV. Les personnages

Le clan Kaerlund

Baron Ivor de Kaerlund

Guerrier Niveau 9 (PX : 1400)

Alignement : Loyal Mauvais

Force : 17 **Dextérité** : 13 **Constitution** : 15

Intelligence : 9 **Sagesse** : 7 **Charisme** : 16

PV : 69

TACO : 11

CA : 7 (Cuir cloûté, circonstances normales) / 1 (Harnois et Bouclier, Guerre)

Spécialisations martiales :

Epée bâtarde +1 (Facteur vitesse 5 / dégâts 1 main 1d8+1-1d12+1 / dégâts 2 mains 2d4+1-2d8+1)

Portrait Physique : Le Baron Ivor de Kaerlund est un colosse d'âge mûr, aux cheveux noirs coupés au bol et à la barbe hirsute. Il a le nez cassé, un rictus souvent méprisant aux lèvres, et s'exprime avec une voix gutturale et forte. Il rayonne de lui un charme brut et violent. Il porte une pelisse garnie de fourrure d'ours, un grand surcot noir brodé d'argent sur lequel se dresse un ours stylisé, de couleur pourpre. L'anneau sigillaire des Kaerlund brille à son doigt. En ville, il ne porte qu'une longue dague de chasse et son pourpoint de cuir clouté ; il ne revêt ses armes qu'en cas de combat.

Portrait Moral : Le Baron est un grand vassal du Duc Ganelon de Bromaël. C'est un person-

Lance de cavalerie lourde (Facteur vitesse 8 / dégâts 1d8+2-3d6+1)

Masse de cavalier (Facteur vitesse 6 / dégâts 1d6+1-1d4+1)

Dague (Facteur vitesse 2 / dégâts 1d4+1-1d3+1)

Compétences diverses :

Combat aveugle : NA

Chasse : 5

Endurance : 15

Equitation : 10

Héraldique : 9

Etiquette : 16

nage arrogant, brutal, fier de sa naissance et de son rang. Il sait parfois faire preuve de courtoisie et respecte un code d'honneur aristocratique. De naturel coléreux, il considère l'enlèvement de Spada Rapazzoni comme un affront doublé d'une réelle menace financière (il craint que le Sénateur Rapazzoni lui réclame à nouveau ses dettes...) Il est donc sincère quand il menace les échevins de guerre avec le duché de Bromaël, et il est tout prêt à faire appel à la protection de son suzerain, le duc... En outre, il s'est taillé une solide réputation de boucher au cours des offensives du duc Ganelon en Ouromagne.

Oleg (Ecuyer du baron de Kaerlund)

Guerrier Niveau 5 (PX : 270)

Alignement : Loyal Mauvais

Force : 15 **Dextérité** : 14 **Constitution** : 17

Intelligence : 9 **Sagesse** : 11 **Charisme** : 13

PV : 45

TACO : 16

CA : 6 (Brigandine) / 5 (lorsqu'il porte le bouclier du baron)

Spécialisations martiales :

Épée large (Facteur vitesse 5 / dégâts 2d4-1d6+1)

Lance de cavalerie lourde (Facteur vitesse 8 / dégâts 1d8+1-3d6)

Dague (Facteur vitesse 2 / dégâts 1d4-1d3)

Portrait Physique : Oleg est un solide gaillard aux cheveux blonds et aux yeux gris. Il a la mâchoire carrée, le visage zébré d'une méchante balafre, et arbore souvent un sourire railleur. Il porte un tabard noir marqué d'un ours pourpre, une brigandine aux écailles luisantes, des chausses de peau. Il jette sur ses épaules une casula courte, doublée de fourrure. Il ne quitte jamais sa dague et son épée large.

Compétences diverses :

Allumage de feu : 10

Chasse : 9

Armurerie : 7

Equitation : 14

Portrait Moral : Oleg est davantage l'homme de main du baron que son écuyer. C'est déjà un vétéran expérimenté, habile dans l'art du coup de main et du traquenard. Doté d'un certain bon sens, il peut parfois faire preuve de ruse ; mais son goût pour le cruchon altère souvent la clarté de ses idées. Il se vante souvent de ses faits d'armes dans la guerre du duc en Ouromagne.

Mercenaires du baron de Kaerlund (Hurolt, Har, Tuzlo, etc...)

Guerriers Niveau 3 (Demi-orques) (PX : 120)

Alignement : Neutre Mauvais

Force : 16 Dextérité : 11 Constitution : 15

Intelligence : 7 Sagesse : 8 Charisme : 8

PV : 28

TACO : 18

CA : 7 (Broigne, ou cotte de cuir annelée)

Spécialisations martiales :

Hache d'armes (Facteur vitesse 7 / dégâts 1d8+1-1d8+1)

Masse de fantassin (Facteur vitesse 8 / dégâts 1d6+2-1d6+1)

Dague (Facteur vitesse 2 / dégâts 1d4+1-1d3+1)

Compétences diverses :

Pistage : 8

Chasse : 6

Portrait Physique : Des brutes trapues, aux trognes grisâtres, aux dents trop longues, aux yeux étrécis et aux ongles longs et crasseux. Ils portent des tuniques de cuir annelé, jettent sur leurs épaules des peaux de loup. Ils grognent plus qu'ils ne parlent, et se montrent facilement agressifs. Ils ne se séparent jamais de leurs armes, haches massives au manche poli par

l'usage, masses de fer noirci et coutelas à lame incurvée.

Portrait Moral : Les soudards de service, bas de plafond, brutaux et assez fidèles au baron - il les paie bien et sait se faire craindre. Ils apprécient Oleg, qui se vante souvent des embuscades et des pillages auxquels il a participé en Ouromagne.

Spada Rapazzoni

Guerrier Niveau 4 (PX : 120)

Alignement : Neutre Mauvais

Force : 14 Dextérité : 16 Constitution : 13

Intelligence : 13 Sagesse : 8 Charisme : 15

PV : 30

TACO : 17 (15 avec son épée longue)

CA : 5 (Pourpoint de cuir +1)

Spécialisations martiales :

Epée longue +1 (Maître d'arme - Facteur vitesse 3 / dégâts 1d8+2-1d12+2)

Arc long (Facteur vitesse 7 / dégâts 1d6 -1d6)

Dague (Facteur vitesse 2 / dégâts 1d4+1-1d3+1)

Compétences diverses :

Portrait Physique : Un grand escogriffe maigre et brun, au regard intense et au profil d'aigle. Il dégage un mélange de morgue et d'élégance qui suffit à trahir ses origines aux yeux d'un habitué de la République de Ciudalia. Il porte une cape courte doté d'un long capuchon à bout pointu, un justaucorps aux manches longues passé sur un superbe pourpoint de cuir renforcé (CA+1), et des bottes souples.

Portrait Moral : Un personnage arrogant et cassant, habitué à se comporter en grand seigneur. Rusé, décadent, amateur d'art et de belles

Etiquette : 15

Expertise maritime : 17

Navigation : 11

étoffes, il est le produit parfait de l'aristocratie Ciudalienne. Selon toute évidence, les PJ ne le rencontreront qu'en le tirant des griffes des Chuchoteurs ; il réclamera ses armes avec autorité et achèvera (avec délectation et cruauté) les voleurs qui auraient le malheur de tomber entre ses griffes. Puis, il se montrera grand seigneur avec les PJ, quoique sans affection excessive. En tout cas, les PJ pourront compter sur un allié influent à Ciudalia - il ne leur tiendra pas rigueur d'avoir été bernés par Dagarella, car il connaît la valeur des Maîtres-Espions.

Les Chuchoteurs

Rosso Dagarella (le faux Bianco Salvatore)

Voleur Niveau 9 (PX : 2000)

Alignement : Loyal Mauvais

Force : 10 Dextérité : 17 Constitution : 12

Intelligence : 15 Sagesse : 10 Charisme : 16

PV : 40

TACO : 16 / 14 au tir

CA : 7 (Sans armure) / 4 (Pourpoint de cuir)

Spécialisations martiales :

Epée courte (Facteur vitesse 1 / dégâts 1d6-1d8)

Arc court composite +2 (Facteur vitesse 2 / dégâts 1d6-1d6)

Gourdin (Facteur vitesse 2 / dégâts 1d6-1d3)

Dague +1 (Facteur vitesse 0 / dégâts 1d4-1d3)

Attaque sournoise +4 ; Dégâts X 4

Rosso Dagarella empoisonne les lames de ses armes et les pointes de ses flèches : le round suivant la blessure, tout personnage ayant raté son jet de sauvegarde contre le poison subit un dégât supplémentaire de 1d8.

Portrait Physique : Rosso Dagarella est un homme de taille moyenne, plutôt empâté, aux traits extrêmement communs. Il met à profit son don unique pour la comédie, le maquillage et le

Compétences de voleur :

Vol à la tire : 50%

Crocheter : 60%

Pièges : 35 %

Dépl. silencieux : 75%

Se cacher : 70%

Détecter bruits : 45%

Grimper 80%

Lire langues inconnues : 30%

Compétences diverses :

Combat aveugle : NA

Déguisement : 15

Estimation : 15

Saut : 10

Contrefaçon : 16

déguisement pour multiplier les rôles. Il est capable d'avoir recours aux postiches les plus divers, de se raser le crâne ou de se teindre les cheveux, d'adopter une voix de basse ou une

voix de fausset pour se transformer complètement. Aux yeux des PJ, quand il jouera le rôle de Bianco Salvatore, il paraîtra comme un brave type expansif, maladroit et sentimental. Il aura adopté l'aspect d'un bourgeois en bリアud empesé, avec un manteau long et une coiffe décorée de médailles saintes du Resplendissant. Il dissimulera sa dague dans un fourreau plaqué contre son mollet, sous le bリアud.

Portrait Moral : Rosso Dagarella est un Maître-Espion de la guilde des Chuchoteurs. Chez tout Ciudadien qui se respecte, apprendre qu'un Maître-Espion rôde dans les parages provoque deux réactions (dans l'ordre) : 1. La peur lui donne un teint d'un vert malsain 2. Le citoyen s'empresse de disparaître, en prenant soin de

rester dos aux murs. Car par Maître-Espion, il faut aussi comprendre Maître-Assassin... Et les Maîtres-Espions Ciudadiens, quoique théoriquement indépendants (et illégaux), forment l'un des atouts essentiels de la République de Ciudadalia en Politique extérieure. Ils coûtent très cher, mais ratent rarement leurs missions, fussent-elles l'assassinat de chefs d'état.

Rosso Dagarella est un Maître-Espion achevé. En tant que tel, il adore utiliser les stratégies d'infiltration et de désinformation, avec audace et finesse. Mais, en cas de besoin, il n'hésite pas non plus à employer la force. Il est efficace et sans scrupules, mais il n'est pas cruel. Pour lui, tuer, c'est tuer. Il joue rarement avec ses clients avant de conclure l'affaire...

Les seconds couteaux de Dagarella (Lazaro, Qaci & Torelle)

Voleurs Niveau 3 (PX : 175)

Alignement : Loyal Mauvais

Force : 12 Dextérité : 16 Constitution : 12

Intelligence : 9 Sagesse : 10 Charisme : 9

PV : 16

TACO : 19 / 18 au tir

CA : 6 (Pourpoint de cuir)

Spécialisations martiales :

Arc court (Facteur vitesse 6 / dégâts 1d6-1d6)

Dague (Facteur vitesse 1 / dégâts 1d4-1d3)

Attaque sournoise +4 ; Dégâts X 2

Compétences de voleur :

Vol à la tire : 25%

Crocheter : 25%

Pièges : 15 %

Dépl. silencieux : 40%

Se cacher : 35%

Détecter bruits : 25%

Grimper 80%

Lire langues inconnues : 0%

Compétences diverses :

Combat aveugle : NA

Saut : 12

Portraits Physiques : Lazaro est un grand gailard sec au regard bigle et aux dents déchaussées. Il porte une saie et un capuchon noirs, un pourpoint de cuir et des hauts de chausse de laine à rayures noires et rouges (Il s'agit de hauts de chausse appartenant d'habitude à la Phalange Sénatoriale de Ciudadalia).

Qaci est un homme trapu aux cheveux tressés et aux traits vaguement orientaux. Il porte un collier de barbe, des bracelets de force et une tunique maculée recouvre son pourpoint de cuir. Des cicatrices rituelles remplacent ses sourcils.

Torelle est un homme petit, gras et large d'épaules. Il est aux trois quarts chauve et affublé d'un bec de lièvre. Il porte une tunique de cuir, des gants de daim et des braies informes.

Portrait Moral : Ces trois larrons sont les hommes de main attachés au service de Rosso Dagarella par le Cercle Muet des Chuchoteurs. Comme la Guilde a la bonté de laisser en vie ses mauvais serviteurs après leur avoir tranché la langue et crevé les yeux, ces trois là sont d'une loyauté à toute épreuve envers leur patron... En outre, Rosso leur a promis à chacun un dixième

de la prime versée par le sénateur Sanguinella, ce qui les motive mieux encore pour écarter les

gêneurs.

Truands de bas étage

Voleurs Niveau 1 (PX : 65)

Alignement : Neutre Mauvais

Force : 12 **Dextérité** : 16 **Constitution** : 12

Intelligence : 9 **Sagesse** : 10 **Charisme** : 9

PV : 16

TACO : 20/19 au tir

CA : 8

Spécialisations martiales :

Fronde (Facteur vitesse 5 / dégâts 1d4-1d4)

Gourdin (Facteur vitesse 3 / dégâts 1d6-1d3)

Attaque sournoise +4 ; Dégâts X 2

Compétences de voleur :

Vol à la tire : 25%

Crocheter : 25%

Pièges : 15 %

Dépl. silencieux : 20%

Se cacher : 15%

Détecter bruits : 25%

Grimper 60%

Lire langues inconnues : 0%

Compétences diverses :

Saut : 12

Portrait Physique : Des gaillards furtifs vêtus de tuniques, de saies et de capuchons gris ou brun terne. L'air fuyant et fourbe...

Portrait Moral : Ce sont en fait des postulants à la Guilde des Chuchoteurs. Ils sont mis à l'épreuve sur quelques coups pour tester leur efficacité ou leur fiabilité. Ceux qui sont admis

dans la Guilde ont une longue carrière criminelle en vue. Ceux qui échouent terminent généralement dans les bassins du port de Ciudadalia, un couteau entre les omoplates... Inutile de dire que ces deux perspectives les motivent, chacune à sa manière...

V. L'expérience

Découvrir que Spada Rapazzoni est logé chez le Baron de Kaelund rapporte 20 points d'expérience par PJ.

Avoir la prudence de ne pas s'adresser directement aux occupants de la maison du Baron rapporte 10 points d'expérience par PJ.

Délivrer Spada Rapazzoni rapporte 100 points d'Expérience par PJ.
