
Les Secrets de la Septième Mer

Campagne Larme Mundi
5^{ème} Partie

L'arme au poing

Ecrit par Golf
Avril 2008

<http://www.golf.fr/>

Tables des matières

Tables des matières	2
Synopsis.....	3
Références	3
Introduction	3
Acte I : Les rebelles du nord.....	4
Scène 1 : De Cardican à Kirk.....	4
Scène 2 : Le cambriolage.....	5
Scène 3 : La traque.....	6
Scène 4 : Association de malfaiteurs	7
Scène 5 : Cap au sud.....	8
Acte II : La déchéance du comte.....	9
Scène 1 : Une traversée mouvementée.....	9
Scène 2 : A l'abri chez le comte ?	9
Scène 3 : Une hôtesse trop présente ?.....	11
Acte III : Le voyage de retour	12
Scène 1 : Insel, la citadelle.....	12
Scène 2 : Embarquement vers le froid	13
Annexes	14
Annexe 1 : Personnages importants	14
Sir Nathaniel Patterson	14

Synopsis

Sir Nathaniel Patterson est un négociant d'armes reconnu installé à Cardican en Avalon. Il engage les personnages pour assurer la protection d'une livraison qu'il doit effectuer en Eisen pour Fauner Pösen. Le voyage n'est pas sans risque, d'autant que le navire doit faire un crochet par Kirk pour récupérer une partie de la marchandise à livrer. Le convoi va malheureusement subir du retard, d'abord à cause d'un cambriolage chez le fournisseur vendelar de Patterson, puis du mauvais temps pendant la traversée, et enfin à cause de la fermeture temporaire de l'accès à Insel. Les personnages parviendront-ils à mener la livraison à son terme ? L'Eisenfürsten sera t'elle satisfaite ?

Références

La ville de Kirk est décrite dans le supplément *Vendel-Vesten* en pages 51 et 52.

La province eisenöre de Pösen est présentée dans le supplément *Eisen* des pages 32 à 36.

La ville d'Insel visitée à l'Acte III fait l'objet d'une description sommaire dans le supplément *Eisen* en page 33, et d'une description plus détaillée dans le supplément *Strongholds and Hideouts* de la gamme *Swashbuckling Adventures* aux pages 58 à 68.

Fauner Pösen, quant à elle, est décrite dans le supplément *Eisen* aux pages 63, 64, et 114.

Introduction

Si vous avez joué le scénario précédent « Du brouillard sur les lacs » :

Les personnages ont eu l'occasion de porter secours à Kelly, la fille de Sir Nathaniel Patterson, riche négociant d'armes de Cardican. Suite au fier service qu'ils lui ont rendu, le marchand a proposé un contrat aux personnages : lui servir d'escorte et de protection pour une importante livraison d'armes qu'il doit effectuer pour l'Eisenfürsten Fauner Pösen à Insel même.

Si vous n'avez pas joué le scénario précédent « Du brouillard sur les lacs » :

Sir Nathaniel Patterson, marchand d'arme à Cardican, entre en contact d'une manière ou d'une autre avec les personnages pour leur proposer un engagement et pour lui servir d'escorte et de protection pour sa livraison d'armes en Eisen. Reportez-vous au scénario précédent ou aux annexes du présent document pour en savoir plus sur Nathaniel Patterson.



Acte I : Les rebelles du nord

Nathaniel Patterson propose donc un engagement aux personnages au tarif de 200 Guilders par personne pour l'ensemble de la mission (à réévaluer par le MJ si nécessaire), plus une éventuelle prime de 50 Guilders en fin de contrat si l'expédition est un succès.

Le scénario peut bien évidemment commencer par la négociation du contrat, surtout si les personnages n'ont pas joué le scénario précédent et ne connaissent donc pas Sir Patterson. L'aventure démarre réellement avec l'embarquement de l'équipage et des personnages à Cardican.

Scène 1 : De Cardican à Kirk

L'Espadon

Le bateau affrété par Sir Patterson est le « Swordfish » (l'Espadon). Il s'agit d'un navire marchand faiblement armé, mais rapide et agile même en cas de mer difficile. (*Note au MJ : aucune rencontre en mer n'étant prévue à la base dans le scénario, les caractéristiques du navire ne sont pas détaillées. Il faudra toutefois les préciser si vous agrémentez le voyage d'une entrevue avec des pirates ou d'autres « gens mal intentionnés »...*).

A Cardican, le navire est chargé d'une grande partie des armes à livrer (principalement des mousquets et des pistolets, le tout étant emballé dans des caisses de bois), ainsi que de nombreux tonnelets de poudre. Le reste de la cargaison doit être récupéré à Kirk en Vendel auprès d'un fournisseur local. Le contenu de la cale est complété par des vivres et de l'eau douce. Les dockers s'affairent pour permettre au navire de quitter l'Avalon en fin de matinée.

Le Swordfish lève donc l'ancre et met le cap à l'Est vers l'archipel vendelard, et plus précisément Kirk, sa capitale.

La traversée

Le voyage entre Cardican prend quelques jours, mais les vents sont favorables et le capitaine du navire parvient à éviter les mauvaises rencontres grâce à une vigie particulièrement affûtée et attentive aux moindres voiles en vue à l'horizon.

La Vendel

Sir Nathaniel Patterson a déjà eu l'occasion de venir plusieurs fois en Vendel pour négocier quelques contrats; il pourra donc faire office de guide dans les rues de Kirk. Il doit faire étape ici pour aller voir un fabricant et revendeur d'armes à feu (voir la scène suivante).

Kirk

Anciennement nommée Kirkjubaejarklauster, la capitale ne laisse apparaître pratiquement aucune trace de son passé. Tout y semble neuf et moderne. Les rues sont pavées de bois et bordées de lampadaires. La Ligue de Vendel et les guildes marchandes avec leurs représentations internationales y occupent une place prépondérante, notamment sur la grande place Hanns-Carsten.

Parmi les particularités de la ville, on pourra remarquer la gigantesque horloge à pendule de la grande place, l'université (au nord de la ville), la cathédrale de Lieber (en construction depuis dix ans), et surtout les vingt-trois sources chaudes et leurs établissements thermaux.

La garde est sous le commandement du Lord-prévôt Ivar Dags et elle assure la tranquillité et la sécurité de la ville. Cela étant, depuis quelques années, les troubles ont tendance à se multiplier : incendies criminels, désobéissance civile et même quelques tentatives d'assassinat.

Voir le supplément Vendel-Vesten aux pages 51 et 52.

Scène 2 : Le cambriolage

Nathaniel Patterson doit livrer des caisses d'armes à la garnison d'Insel en Pösen, mais également un lot de pistolets spéciaux pour les généraux de l'Eisenfürsten. Pour Fauner Pösen elle-même, il doit livrer un mousquet. Toutes ces armes destinées à des gens haut placés ont été fabriquées par un « artiste » en la matière, en l'occurrence un certain Benedikt. Celui-ci tient une boutique à Kirk, le *Gulden Pistol*. Patterson et les personnages doivent donc y passer pour récupérer les armes à livrer en Eisen.

Alors qu'ils arrivent dans la rue à proximité de la boutique de Benedikt, Patterson et les personnages s'aperçoivent qu'il y a quelque chose d'anormal : un jeune homme est en train de balayer des débris de bois devant l'entrée et un autre homme plus âgé inspecte le volet qui ferme le magasin la nuit et qui semble sérieusement endommagé. Le premier s'appelle Joris et il est l'apprenti de Benedikt. Le second est Benedikt lui-même, et il a un bras en écharpe.

Joris a environ 18 ans, il sert un peu d'homme à tout faire, et apprend aussi à fabriquer et à travailler les armes à feu. Il est blond aux yeux bleus, de taille moyenne et les cheveux très courts. Il travaille au *Gulden Pistol* depuis un peu moins d'un an. Benedikt et sa boutique sont décrits dans le cadre ci-contre.

Le cambriolage

Au milieu de la nuit dernière, Benedikt qui habite à l'étage au-dessus du magasin a été réveillé en sursaut par un grand bruit. Après avoir empoigné un pistolet, il est rapidement descendu. Là, il a surpris plusieurs hommes en train de fouiller à la lueur d'une lanterne. Ils étaient en train d'emporter des armes et de la poudre.

Immédiatement, Benedikt tire sur l'un d'eux, le blessant grièvement au ventre. En riposte, un de ses acolytes tire à son tour et blesse Benedikt au bras. Tous les intrus profitent alors de la confusion pour s'enfuir, mais Benedikt parvient à agripper le manteau de l'un d'eux, déchirant une de ses poches. Joris arrive à son tour de l'étage alerté par les coups de feu, et tente de poursuivre les cambrioleurs dans la rue. Il les perd de vue malheureusement après deux rues : alors qu'il n'est qu'à une vingtaine de mètres d'eux, ils semblent disparaître après avoir passé un coin de rue. Aucune trace. L'obscurité ne permet pas à Joris de pousser plus avant la recherche d'indices, mais il est presque sûr qu'ils sont entrés dans une maison.

Les voleurs ont emporté quelques pistolets, des mousquets et deux tonnelets de poudre. De la poche déchirée par Benedikt sur le manteau d'un des malfaiteurs est tombé un billet sur lequel est écrit à la hâte en vendelâr : « Rendez-vous demain soir, comme d'habitude. ». Le mot est signé d'une rune en forme de H (*Sinne* : colère).

Gulden Pistol

Le **Gulden Pistol** (au 3 de la rue Van Spyck, à Kirk) est une armurerie spécialisée dans les armes à feu. Outre son vaste choix de pistolets et de mousquets, c'est son propriétaire qui participe au charme de l'endroit. Les rumeurs sur son compte vont bon train, bien que ce qu'elles colportent ressemble plus à des affabulations rocambolesques qu'à une quelconque description de la réalité. En effet, **Benedikt**, homme rouquin au visage rougeaud, aux yeux verts rieurs, à la moustache généreuse, et à la bedaine honnête, n'a rien si ce n'est une bonne taille (pas loin de six pieds de haut) de l'homme décrit par les ragots. Ce fils d'un orfèvre de la ville, vaticin en diable, serait un ancien pirate. Les gens disent même (ils n'ont vraiment peur de rien) qu'il aurait été le moucheur d'Ange Falcosse, capitaine de la Marquise. Après le naufrage de cette dernière, il aurait été vendu comme esclave sur un marché croissantin. Après une année d'enfer, il se serait évadé et aurait erré dans le désert. Recueilli par une tribu nomade pendant quelques mois, il aurait finalement regagné sa contrée natale par la mer. Il aurait retenu la leçon, dit-on, et devenu croyant il aurait travaillé comme mercenaire pour des gens d'église et aurait fini par monter son affaire. Désireux de ne propager aucune violence, il ne vend pas d'armes, dit-il, mais des objets d'art. A le voir comme cela, le patron du **Gulden Pistol** est très loin de sa réputation ; pourtant, les gens de l'école Rasmussen ont l'air de préférer s'équiper chez lui ; allez savoir pourquoi !

Création de Tiresias,
publiée dans l'*Encyclopediâ Theana* sur Le
Capharnaüm de Grolf.

Scène 3 : La traque

Bien évidemment, les personnages, au besoin sur l'impulsion de Sir Patterson, vont aider Benedikt et se lancer à la poursuite des voleurs.

Le mot tombé de la poche du cambrioleur ne suffit pas pour le moment à explorer une piste. Par contre, Joris peut amener les personnages à l'endroit où il a perdu la trace des malfaiteurs. Un simple jet de Perception sous un ND de 15 permettra de découvrir une trace de sang séché sur l'encadrement d'une porte cochère. Quelques gouttes noires, elles-aussi séchées, peuvent être vues au sol devant la même porte. De toute évidence, le voleur blessé par Benedikt a dû passer par ici.

Thorsten est le concierge de cet immeuble. C'est un homme assez simple qui vit là au rez-de-chaussée et qui s'occupe essentiellement du ménage et de l'entretien de l'immeuble. Il est payé pour rester discret sur certaines choses et certaines personnes qui se cachent ici dans les caves. Il tentera donc autant que possible de ne rien dévoiler, mais, mis devant l'évidence il expliquera ce qu'il sait : des personnes viennent parfois se cacher dans une cave sous l'immeuble. L'entrée de cette cave est dissimulée sous des paniers en osier et des sacs de toile sous les escaliers. Les hommes qui viennent là sont arrivés en catastrophe la nuit dernière, mais sont repartis au petit matin. Il ne sait pas où ils sont partis se cacher après cela, mais il les a parfois entendu parler des *jennys* que l'on peut rencontrer dans une auberge du quartier : le Bon Repos. Ils doivent donc fréquenter cet établissement.

La fouille de la cave permettra de découvrir quelques paillasses, des restes de repas, mais aussi et surtout une petite presse à imprimer, quelques fioles d'encre, une pile de feuilles de papier ordinaire, ainsi que quelques placards de propagande contre la Guilde des Usuriers (qui aurait, selon ces placards, mit sur la paille de nombreux petits commerçants et paysans de la ville et de la région). Une grande tâche de sang séché est visible près de l'une des paillasses.

Que s'est-il passé ?

En effet, ces derniers mois, la Guilde des Usuriers a accordé des prêts à des taux exorbitants à des commerçants et à des paysans, et ceux-ci se sont retrouvés dans l'impossibilité de rembourser. Leurs biens ont été saisis et ils se sont retrouvés pratiquement sans rien. Certains membres de l'Alliance de la Guérilla (Rilasciare) de Kirk ont eu vent de cela et ont décidé de mettre un terme à ces agissements des usuriers par des moyens assez « radicaux ».

Certains des paysans ruinés sont des *vestens* et ceux-ci ont décidé de rejoindre la rébellion *vesten* pour se venger. Les Rilasciare et les *vestens* se sont associés dans cette affaire. Les premiers étant chargés de cambrioler une armurerie pour récupérer des armes et de la poudre, les seconds n'intervenant ensuite que pour mener les actions de force contre la Guilde des Usuriers.

Ce sont ainsi des membres de l'Alliance de la Guérilla qui ont cambriolé la boutique de Benedikt. Ils ont rendez-vous le lendemain soir (ce soir en fait puisque le vol a eu lieu la nuit dernière) avec les *vestens*.

Scène 4 : Association de malfaiteurs

Le « Bon Repos » est une auberge de classe moyenne située à quelques rues du *Gulden Pistol*. Le rez-de-chaussée est composé d'un petit hall avec le comptoir de la réception, ouvert sur une grande salle à manger sur la droite, les cuisines et l'appartement d'Olaf, le concierge, que celui-ci occupe avec sa famille. Les deux étages comptent une vingtaine de chambres au total.

Le rendez-vous entre les Rilasciare et les vestens doit avoir lieu le soir même (donc la nuit suivant celle du cambriolage) au Bon Repos. L'Alliance de la Guérilla a payé Olaf pour qu'il garde le silence, et ils ont utilisé la porte de service (donnant sur les cuisines) pour faire entrer les armes volées et les apporter dans une chambre du premier étage. C'est là que doit avoir lieu la transaction.

Avant cela, les partis en présence doivent se rencontrer dans la salle à manger pour boire un verre et discuter des termes de l'échange et de leurs actions futures.

Quand les personnages se rendent à l'auberge, ils constateront sur la porte la présence d'un écriteau indiquant que l'établissement est fermé (les Rilasciare ont payé Olaf pour qu'il boucle la baraque jusqu'à ce soir après l'échange). Bien évidemment, ceci ne doit pas vraiment arrêter les personnages, d'une part parce qu'en surveillant l'entrée de service, ils verront arriver le soir un groupe de cinq vestens, et d'autre part, parce que suite à cette arrivée, ils pourront voir de l'extérieur que la salle principale est éclairée et que des silhouettes s'y déplacent (la vitrine est en verre dépoli, ce qui ne permet pas de voir ce qu'il se passe à l'intérieur).

Deux chambres sont également éclairées au premier étage : dans la première se trouve le rebelle blessé au ventre lors du cambriolage (il est alité), dans la seconde sont stockées les armes volées (un homme de main y monte la garde).

La rencontre

Le programme est simple : les Rilasciare occupent l'auberge et y attendent un groupe de vestens. Ceux-ci arrivent dans la soirée et entrent par la porte de service des cuisines à l'arrière du bâtiment. Les deux partis discutent un moment dans la salle à manger et boivent un verre. Ensuite, un Rilasciare reste pour monter la garde au rez-de-chaussée et tous les autres montent pour procéder à la remise des armes. Les vestens repartent par là où ils sont venus et les Rilasciare quittent l'auberge quelques heures plus tard.

Tout cela, c'est ce qui se passera si les personnages n'interviennent pas, bien sûr.

L'intervention des personnages

Les deux principales possibilités pour arrêter les rebelles sont les suivantes :

- Les personnages tentent une approche furtive et s'infiltrent discrètement dans l'auberge. Dans ce cas, les rebelles auront du mal à évaluer leurs opposants, et s'ils voient les personnages par petits groupes, ils tenteront leur chance et combattant tant que possible pour s'en sortir et emporter les armes.
- Par contre, si les personnages déboulent « en force », et encore mieux avec le renfort de forces extérieures (par exemple le guet ou des amis de Benedikt), alors les rebelles tenteront de prendre la fuite immédiatement pour sauver leur peau. Pour rajouter un peu de piment, les vestens tenteront une sortie en force par le rez-de-chaussée (par la porte principale et/ou par la porte de service), alors que les Rilasciare préféreront tenter leur chance par les toits et les balcons. Les personnages devront alors se diviser s'ils veulent essayer de poursuivre tout le monde.

Le Rilasciare blessé dans la chambre n'est pas en mesure de se battre ni de prendre la fuite. Il pourra être interrogé par la suite, mais résistera au maximum pour ne pas dévoiler toute l'histoire.

Les Rilasciare

Johan Kemper (Vilain)	
Gaillardise :	2
Dextérité :	4
Esprit :	4
Détermination :	2
Panache :	3
<hr/>	
Attaque (Arme à feu)	8g4
Dommages	4g3 (Pistolet)
Jeu de jambes	7g4 (ND: 20)
Avantages : Réflexes de combat, Manteau de Uppman (Réversible) Ecole d'escrime de Rasmussen : Compagnon Coup de pommeau (Pistolet) 4, Exploiter les faiblesses (Rasmussen) 4, Recharger (Armes à feu) 4, Tir d'adresse 5 Armes à feu : Attaque 4, Recharger 3 Athlétisme : Course de vitesse 3, Escalade 3, Jeu de jambes 3, Lancer 2 Courtisan : Danse 2, Eloquence 3, Etiquette 1, Mode 1 Espion : Déguisement 3, Déplacement silencieux 4, Filature 3	

3 Rilasciaires (Hommes de main)	
Gaillardise :	2
Dextérité :	3
Esprit :	3
Détermination :	2
Panache :	3
<hr/>	
Attaque (Escrime)	6g3
Parade (Escrime)	6g3 (ND: 20)
Dommages	4g2 (Rapière)
Jeu de jambes	6g3 (ND: 20)
Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 4, Jeu de jambes 3, Lancer 2 Escrime : Attaque 3, Parade 3 Espion : Déguisement 2, Déplacement silencieux 3, Filature 3 Malandrin : Connaissance des bas-fonds 3, Contact 2, Débrouillardise 2, Orientation citadine 3, Sens des affaires 1	

Les vestens

Mikkel (Vilain)	
Gaillardise :	4
Dextérité :	3
Esprit :	2
Détermination :	3
Panache :	3
<hr/>	
Attaque (Armes lourdes)	8g3
Parade (Armes lourdes)	6g2 (ND: 25)
Dommages	6g2 (Hachette)
Jeu de jambes	6g2 (ND: 25)
Avantages : Réflexes éclairs, Dur à cuire, Volonté indomptable Ecole d'escrime de Sigguredottir : Compagnon Double attaque (Hachettes) 4, Exploiter les faiblesses (Sigguredottir) 4, Lancer (Hachette) 5, Tourbillon (Hachettes) 4 Armes lourdes : Attaque 5, Parade 4 Athlétisme : Course de vitesse 4, Course d'endurance 3, Escalade 2, Jeu de jambes 4, Lancer 3 Chasseur : Déplacement silencieux 2, Pêche 1, Piéger 3, Pister 2, Signes de piste 2, Survie 3, Tanner 1	

2 Vestens (Hommes de main)	
Gaillardise :	3
Dextérité :	3
Esprit :	2
Détermination :	3
Panache :	2
<hr/>	
Attaque (Armes lourdes)	6g3
Parade (Armes lourdes)	5g2 (ND: 20)
Dommages	5g2 (Hachette)
Jeu de jambes	5g2 (ND: 20)
Athlétisme : Course de vitesse 3, Course d'endurance 3, Escalade 3, Jeu de jambes 3, Lancer 2 Armes lourdes : Attaque 3, Parade 3 Pugilat : Attaque (Pugilat) 2, Direct 2, Jeu de jambes 3 Chasseur : Déplacement silencieux 1, Pêche 3, Pister 3, Signes de piste 2 Espion : Déplacement silencieux 1, Filature 1	

Scène 5 : Cap au sud

Après avoir récupéré les armes et bouclé l'affaire avec Benedikt, Sir Patterson et les personnages embarquent à bord du *Swordfish* et reprennent la mer en mettant le cap vers Insel en Eisen.

Acte II : La déchéance du comte

Scène 1 : Une traversée mouvementée

Une fois en mer, les marins du navire marchand sont confrontés à une mer agitée et à une tempête. C'est l'occasion pour les personnages de donner la main pour les différentes manœuvres à bord du bateau : il est possible de faire des jets de Dextérité avec des compétences telles que Gréer, Connaissance des nœuds, Equilibre, Escalade, voire Connaissance de la mer, Navigation, ou Piloter. Au final, le navire sera peu endommagé, mais nécessitera tout de même quelques réparations mineures.

Après quelques jours de traversée entre Kirk et la côte eisenöre, le Swordfish parvient en vue de Wismar, le port côtier qui sert de transbordement vers le fleuve qui permet d'accéder au lac où se trouve l'île d'Insel. Une fois sur place, Nathaniel Patterson se renseigne pour louer une barge qui leur permettra de remonter vers Insel. Malheureusement, suite à la tempête qui a frappé le nord de l'Eisen, la navigation sur le fleuve est impossible : de nombreux arbres ont été déracinés et bloquent le passage aux embarcations.

Le voyage vers Insel va donc devoir se faire par la route, et Sir Patterson va chercher à louer des chevaux et des chariots, ainsi que des hommes qui pourront mener ce convoi et guider les personnages. Tant bien que mal et malgré le mauvais temps, les marchandises sont embarquées à bord des chariots, et tout ce petit monde prend la direction du sud pour contourner le fleuve et le lac d'Insel par l'ouest.

Durant tout ce voyage, le temps est gris, couvert de lourds nuages, et la pluie est extrêmement fréquente. Les routes sont boueuses et la progression des chariots est très lente...

Scène 2 : A l'abri chez le comte ?

Après quelques jours de route, en fin d'après-midi, l'un des chariots s'embarbe profondément, et en essayant de le dégager, les hommes forcent et l'une des roues finit par se briser en morceaux. L'orage sévit alors depuis plusieurs heures et il est quasiment impossible de réparer sur place. La tempête étant vraiment violente, il est nécessaire de trouver un abri.

Le hasard veut qu'un vieux château soit visible sur une colline avoisinante. Il s'agit du manoir d'Oswald von Spitzer, comte de Darmstadt. Le village du même nom se trouve sur l'autre versant de la colline (il est donc invisible aux yeux des personnages pour le moment). Le château apparaît ainsi comme le refuge le plus proche, le refuge idéal ?



Le comte de Darmstadt

Oswald von Spitzer est un vieil homme usé, fatigué et déprimé. A 66 ans, cet homme au crâne dégarni, à la peau flasque et au regard perdu dans le vague, vit seul dans ce grand château, accompagné seulement de Dietrich, son fidèle serviteur depuis plus de vingt ans. Dietrich est un quadragénaire à la carrure impressionnante (c'est lui qui accomplit toutes les tâches quotidiennes : entretien, réparations, cuisine, etc), mais il n'est pas très grand (1m60). Il est blond aux yeux bleus et paraît très serviable. C'est lui qui ouvrira les portes du manoir aux personnages s'ils viennent tenter d'y trouver refuge.

Froide ambiance

Si les personnages cherchent un village en premier, ils tombent sur celui de Darmstadt, mais les villageois ont peur et sont peu nombreux. Ils tiennent leurs volets et leurs portes closes. Ils craignent les étrangers et ne feront aucun geste d'hospitalité. Le château reste ainsi le dernier lieu qui pourrait représenter un abri pour les personnages.

Au manoir, Dietrich accueille les personnages, leur permet de s'abriter, de se sécher près de la cheminée, et leur offre même de leur préparer un repas chaud. Il précise qu'il va préparer des chambres pour la nuit et qu'il ira demain au village pour demander de l'aide pour réparer la roue du chariot (si les personnages lui parlent de leurs ennuis).

Le château date du Moyen-Âge et semble être resté figé dans l'époque de sa construction. Les murs sont épais, les escaliers massifs, les décorations sont essentiellement des armes anciennes, des boucliers et des blasons, les meubles sont en bois anciens, les pièces sont assez grandes. La salle à manger est l'endroit où les personnages pourront se sécher et se changer.

Après s'être un peu reposés, les personnages peuvent s'installer à la grande table qui trône au milieu de cette salle de réception. En dehors du feu qui brûle dans l'âtre et qui réchauffe la pièce, l'ambiance du manoir est plutôt froide et Dietrich, assez peu expressif, ne fait rien pour se montrer chaleureux, bien qu'il tente de répondre aux moindres désirs des personnages.

Durant le repas, le comte fait son apparition. Il vient s'excuser auprès des personnages car il a déjà dîné, mais il leur souhaite tout de même la bienvenue et leur offre l'hospitalité pour la nuit et pour tout le temps qu'il leur faudra pour réparer leurs chariots. Il semble très fatigué et a le teint très pâle. Il restera peu de temps avec les personnages et s'éclipsera assez rapidement dans sa chambre.

Après la fin de leur repas, Dietrich conduira chacun des visiteurs dans une chambre différente, tous les logis des hôtes étant situés dans les étages du manoir.

Que se passe-t-il à Darmstadt ?

Non, le comte n'est pas un vampire. Toutefois, c'est bien une ambiance dans le style de Dracula qu'il convient de donner à cet épisode du voyage des personnages. Tout est sombre et glauque, tout est lugubre dans le manoir, les toiles d'araignée, les grincements, les ombres, tout doit poser une ambiance et un climat de peur et de suspicion. C'est le moment de baisser les lumières et de fermer les volets !

Il y a environ quinze ans, Tilda von Spitzer, la femme du comte de Darmstadt est morte. Elle a été étranglée ce jour-là... par le comte lui-même. Il la soupçonnait d'être la maîtresse d'un aristocrate de la région, ce qui était en réalité faux. Cette mort très violente, provoquée par la rage du comte, n'a pas permis à la comtesse de trouver le repos. Depuis quinze ans, Tilda hante le château et Oswald von Spitzer ne vit plus vraiment non plus depuis cette époque.

Le château est donc hanté, et Tilda vient régulièrement tourmenter son mari. Elle s'en prend aussi aux visiteurs. Son contact mortel a provoqué de nombreux morts depuis des années, et c'est Dietrich qui, en loyal serviteur, fait disparaître les cadavres. Il en profite pour les détrousser de leurs biens, de leurs bijoux et de leur argent. Petit à petit, le manoir a été déserté par les laquais et les servantes, et les visites se sont espacées, jusqu'à cesser complètement.

Scène 3 : Une hôtesse trop présente ?

Après l'orage, l'ambiance lugubre du manoir, les grandes salles vides, la soirée se finit donc dans les chambres où Dietrich a accompagné les personnages. Quelques bruits, des grincements, le sifflement du vent, tout concourt à faire monter la tension (musique du film Dracula ?).



Tilda von Spitzer est devenue un Echo de niveau de peur 5. Elle a l'apparence d'une très belle femme, grande, blonde aux yeux clairs, habillée d'une belle robe aux teintes vives tirant sur le rouge.

Elle viendra visiter en priorité la chambre du personnage le plus peureux (travers Couard), le plus sensible (une femme ?) ou le plus faible (un blessé ou un malade ?). Dietrich rôde également près des chambres pour détrousser les morts après le passage de la comtesse. S'il est repéré, il n'hésitera pas à attaquer un personnage isolé.

Rappel de la règle sur la peur

Lorsqu'un héros tombe sur une créature qui a un niveau de peur, le joueur qui l'incarne doit faire un jet de Détermination contre le niveau de peur de la créature * 5. En cas d'échec, il fera tous ses jets, tant que le PJ affrontera ladite créature, en lançant (niveau de peur de la créature) dés de moins.

Echo (Vilain)

ND : 5 fois le niveau de peur

Détermination : 2

Description : Un écho est un être à moitié doué de sensations qui naît lorsqu'une personne meurt victime de sa peur la plus terrible. Ainsi, la noyade d'un homme qui craignait l'eau par-dessus tout peut créer un écho. L'esprit reste habituellement sur les lieux de sa création et fait subir durant la nuit le même sort à toute personne qu'il peut attirer. La mort de ces innocents semble lui donner force. La seule chose capable de le chasser ou de le détruire est une personne suffisamment courageuse qui l'affronte en dépit de son aspect terrifiant.

Capacités spéciales : Les échos ont un niveau de peur qui varie de 1 à 6. Plus ils ont de victimes à leur actif, plus leur niveau est élevé. Lorsqu'une personne affronte un écho, elle doit faire un jet de peur à chaque tour, avec une pénalité d'un dé (à lacer mais pas à garder) pour chaque blessure grave que l'écho lui a infligée. Si le travers Couard d'un héros est activé, il échoue automatiquement à ce jet. La victime a alors la sensation de mourir de la même manière que la personne ayant donné naissance à la créature, et elle reçoit automatiquement une blessure grave. En cas de succès, le personnage est libre d'agir normalement pour ce tour. Toute attaque physique infligée à un écho le disperse le temps d'une journée. Il ne peut être détruit de manière permanente que s'il échoue à un jet de peur (comme par exemple grâce à la vertu Courageux).

Montaigne, page 117

Dietrich (Homme de main)

Gaillardise : 3

Dextérité : 2

Esprit : 2

Détermination : 3

Panache : 2

Attaque (Couteau) 5g2

Parade (Couteau) 5g2 (ND: 20)

Dommages 4g2 (Couteau)

Jeu de jambes 5g2 (ND: 20)

Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 3, Lancer 2

Couteau : Attaque 3, Parade 3, Lancer 2

Lutte : Prise 2, Etreinte 2

Domestique : Discrétion 3, Etiquette 3, Mode 1, Tâches domestiques 5

Espion : Déplacement silencieux 3, Filature 2

Le départ

Après une nuit tendue, voire mouvementée, les personnages se réveillent au matin (s'ils ont dormi) avec un soleil encore obscurci par quelques nuages. Ils peuvent alors se rendre au village de Darmstadt pour y trouver un forgeron ou un maréchal-ferrant pour les aider à réparer le chariot endommagé.

Acte III : Le voyage de retour

Scène 1 : Insel, la citadelle

***Avertissement :** paradoxalement, et même si c'est là le but du voyage de Sir Patterson, cette partie n'est là que pour la forme. L'essentiel de l'aventure est constituée par la petite enquête sur le cambriolage à Kirk, et par la séquence d'ambiance à Darmstadt. C'est la raison pour laquelle le séjour à Insel n'est ici que peu développé. Ceci dit, un MJ désireux de prolonger la visite d'Insel ou d'en profiter pour établir des relations entre les personnages et les autorités de Pösen, pourra ajouter ici de nouvelles intrigues, c'est l'occasion.*



Deux jours après avoir quitté Darmstadt, le convoi finit par arriver à Insel. Les formalités et les contrôles sont très importants et donc très longs pour entrer dans la ville. Les caisses d'armes sont prises en charge à l'entrée de la ville par la garde locale, et les armes personnelles des visiteurs doivent être déposées dans un des postes de garde de l'entrée de la cité. La ville est en effet sous loi martiale permanente et la présence d'armes est très contrôlée.

La cérémonie

Les armes apportées par Nathaniel Patterson sont destinées à de hauts personnages du Königreiche, des généraux pour l'essentiel, ainsi qu'à Fauner Pösen elle-même. Les armes sont offertes par l'Eisenfürsten à ses généraux au cours d'une grande cérémonie protocolaire à laquelle les personnages pourront assister en tant que spectateurs et accompagnateurs de Sir Patterson.

L'arme destinée à Fauner Pösen est un mousquet destiné à la chasse, décoré et travaillé par Benedikt du Gulden Pistol. C'est une arme de grand luxe et de grande valeur. Les armes offertes aux généraux sont des mousquets, mais aussi des pistolets, tous plus beaux les uns que les autres.

Enfin, l'essentiel de la cargaison est constitué de mousquets à l'usage de la garnison d'Insel.

Patterson et les personnages sont les invités de l'Eisenfürsten, et ils sont logés dans l'une des auberges de la cité ; ils peuvent y rester le temps qu'ils souhaitent. Après quelques jours de repos, le convoi repart en direction du nord, vers le port côtier de Wismar où attend le Swordfish.

Scène 2 : Embarquement vers le froid

A l'arrivée à Wismar, Sir Patterson est contacté par un marchand, un de ses amis, un certain Jürgen van Myers. Ce vendelar d'une quarantaine d'années est négociant en alcools. Alors qu'il se rendait de Kirk vers Odyessa en Ussura, son navire a été pris dans la tempête de ces derniers jours et poussé vers le sud. Le bateau a finalement trouvé refuge dans le port de Wismar, mais il est très endommagé et les réparations prendront plusieurs jours, voire plusieurs semaines.

Or, Myers n'a pas de temps à perdre : il doit se rendre de toute urgence à Odyessa pour y négocier un contrat avec la guilde des brasseurs et des producteurs d'alcools. Il souhaite en effet exporter les alcools ussurans vers les autres nations de Théah et si possible d'avoir l'exclusivité sur ce commerce, mais des concurrents sont déjà sur les rangs : une famille vodacci est également en route pour Odyessa, et c'est donc une course contre la montre qui est engagée.

Jürgen van Myers appelle à l'aide Sir Patterson, son ami, pour qu'il l'emmène rapidement en Ussura avec son navire, le Swordfish. Nathaniel accepte, et les personnages embarquent donc pour l'est et pour le froid.

Ce voyage fera l'objet du prochain scénario de la campagne : « L'eau de feu ».

Annexes

Annexe I : Personnages importants

Sir Nathaniel Patterson

Les Patterson sont des gens charismatiques et très accueillants. Nathaniel Patterson est un homme de forte carrure d'une cinquantaine d'années. Ses cheveux poivre et sel, ses profonds yeux bleus, le ton de sa voix, tout impose chez lui le respect auprès des gens qui le côtoient. On sent en lui un homme ferme et droit, mais juste et reconnaissant, l'air parfois sévère, mais souvent prompt à de grands rires quand la situation s'y prête. Il est vêtu à la mode en vogue chez les aristocrates avaloniens. Concernant ses affaires, Sir Patterson est un négociant d'armes, et il fait de l'import / export essentiellement avec les pays du nord de Théah.

Diane Patterson est une femme presque aussi grande que son mari, et dont l'âge n'a pas réussi à gommer la beauté. Elle doit en effet avoir une quarantaine d'années. Elle a de longs cheveux châtain dont une partie est arrangée en un lourd chignon, et ses yeux verts lui donnent un regard étrange, mais plein de bonté. Elle parle peu, mais tout en elle respire l'intelligence et la sagesse. Elle porte une belle robe de velours d'un vert profond faisant ressortir d'autant plus ses yeux.

Leur fille, Kelly, est une jeune femme d'une vingtaine d'années, toujours pleine de vie et d'entrain. C'est une belle jeune fille aux cheveux longs châtain, aux yeux bleus et au teint clair, un joli sourire illuminant ce visage.

La famille Patterson vit dans le quartier des *High Downs* sur les hauteurs de Cardican. Vu de l'extérieur, le manoir des Patterson paraît indiquer tous les signes extérieurs de richesse d'un marchand ayant très bien réussi dans ses affaires. L'intérieur viendra confirmer cet état de fait, avec une décoration chaleureuse, mais parfois « chargée ». Les murs sont généralement recouverts de lambris de bois de qualité, et décorés de trophées de chasse (sangliers, cerfs, etc), d'armes anciennes et de nombreux tableaux et portraits de famille. Les meubles sont à

l'avenant et doivent être l'œuvre de maîtres menuisiers de la région.

Roderick Patterson, le frère cadet de Nathaniel, est prêtre de l'église d'Avalon et vit aussi à Cardican. Il a 43 ans, les cheveux bruns coupés assez court, un visage avenant et sympathique, avec des yeux noisette. Il n'est pas très grand et porte l'habit traditionnel des pasteurs de l'église avalonienne. Ce qui frappe d'emblée, c'est qu'il paraît distrait, maladroit, et parfois insouciant. Malgré tout, c'est lui qui représente le clergé à Cardican, car c'est par ailleurs un être dévoué, fervent croyant, et pasteur passionné. Il a su se faire apprécier de ses ouailles et a su démontrer ses qualités auprès de sa hiérarchie.

Secrets de MJ

La famille n'a pas vraiment de secrets, si ce n'est que Kelly fréquente en secret un chevalier de la Rose et de la Croix, un certain Teddy Royce (voir le scénario « Du brouillard sur les lacs »).

Sir Nathaniel est un homme respectable et honnête. Il a ses entrées à la cour du Duc Mark Galoise qu'il connaît depuis quelques années.

Sir Nathaniel Patterson (Héros)

Gaillardise 3, Dextérité 3, Esprit 4, Détermination 2, Panache 2

Réputation : 35

Epées de Damoclès : -

Arcane : Charismatique

Avantages : Ami de cour (Duc Mark Galoise), Domestiques, Université, Linguiste, Avalonien (L/E), Vendelar (L/E), Montaginois (L/E), Castellan (L/E), Théan (L/E)

Courtisan : Comportementalisme 3, Danse 2, Eloquence 4, Etiquette 3, Mode 1, Politique 3, Séduction 2

Erudit : Droit 4, Histoire 2, Mathématiques 3, Philosophie 1, Recherches 2, Théologie 1

Malandrin : Contact 3, Orientation Citadine 2, Sens des affaires 4

Marchand : Armurier 5, Comptabilité 4, Evaluation 3, Marchandage 3, Service 2

Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 2, Lancer, Nager 2