

Souvenir de Guerre

Un scénario pour Tsaliar par Cabos

Ce scénario est prévu pour une Compagnie de type « Intellectuel », dirigée de préférence par un Guardian.

Cependant, tout autre type peut convenir, les autres tendances intervenant dans ce cas pour tenter de se rapprocher des Guardians, qui peuvent toujours faire de puissants alliés.

L'histoire peut se placer à n'importe quelle date d'après guerre. Ici, il est proposé l'année 669 ER. Il suffit de remplacer cette date par celle qui vous conviendra.

ERRATUM : Ce scénario permet de corriger une erreur au Livre de Règles page 186. Il n'y a pas 13 Initiés sur le territoire de Nouvelle Maestria, mais 16. De fait, le conseil de Vélin ne porte pas le nom de **Guarda des 12**, mais de **Guarda des 15**.

Ce scénario est prévu pour une Compagnie de type « Intellectuel », dirigée de préférence par un Guardian.

Cependant, tout autre type peut convenir, les autres tendances intervenant dans ce cas pour tenter de se rapprocher des Guardians, qui peuvent toujours faire de puissants alliés.

L'histoire peut se placer à n'importe quelle date d'après guerre. Ici, il est proposé l'année 669 ER. Il suffit de remplacer cette date par celle qui vous conviendra.

L'action se passe en Nouvelle Maestria, un territoire essentiellement montagneux dont la capitale, Vélin, compte environ 30 000 âmes. On y vit de la taille et du commerce des pierres précieuses, ainsi que de nombreux groupes de pêcheurs établis en petites colonies sur les côtes.

Vélin est dirigée par la Guarda des 15, un conseil regroupant tous les Initiés de la ville. Ce conseil débat non seulement de l'avenir du pays mais gère également toutes les affaires de crimes et délits commis sur la ville.

Ce conseil n'est pas très équilibré. Il réunit 11 Servants, 3 Chefs et 1 Grand Maître. Le Grand Maître est Marty Delmonte, dirigeant l'Ordre des Sciences de la Matière, les Guardians artisans. Delmonte fait référence pour tout ce qui concerne les affaires économiques et les activités artisanales. Pour le reste, il délègue volontiers aux Chefs. Samuel Piko, un Guardian plus rude que Delmonte, a en charge la justice courante, ainsi que la recherche de renseignements éventuels. Fanie, une Arpenteuse à la réputation sulfureuse, se charge généralement des exécutions et de toutes les opérations militaires. Enfin, Boris Marisik, un Guardian au caractère teigneux, a en charge la bonne tenue des mines de pierres précieuses et de tout problème pouvant s'y rattacher.

Il se réunit une fois par décade, et durant une journée entière, les habitants peuvent venir exprimer leurs problèmes.

Au cours du mois de l'Ours Marin (2^e mois de l'An 669), un corps est exposé devant la Guarda. Il s'agit d'un Humain qui répondait au nom de Miguel Vasca. La quarantaine, Vasca a été retrouvé par ses voisins, poignardé chez lui. Le témoignage du voisinage est simple : plusieurs personnes ont entendu du bruit chez Vasca en pleine nuit. L'homme était connu pour être un peu porté sur la bouteille, et ce genre de tapage nocturne se produisait de temps à autre, ce qui fait que personne ne s'en est vraiment inquiété.



© Ghislain Thiery



Au petit matin, un des voisins a quand même voulu aller dire à Vasca qu'il n'avait pas bien dormi à cause de lui, et c'est là qu'il l'avait retrouvé mort, tué de plusieurs coups de couteau ou de dague en pleine poitrine. Vasca n'était pas riche, mais le peu qu'il possédait avait disparu. Il n'avait aucune famille connue et vivait en prospectant pour son compte des petites pierres précieuses. Cette pratique est courante à Vélin, où elle permet à de nombreuses familles d'améliorer l'ordinaire.

La Guarda conclut alors rapidement à un crime de rôleur. Vasca avait peut-être découvert quelques pierres dernièrement, et cela aura attisé la cupidité d'un scélérat quelconque. Ou peut-être ne s'agit-il que d'une réunion d'ivrognes qui aura mal tourné. La Guarda recommande aux habitants d'être vigilants dans les temps qui viennent, et l'affaire s'arrête là. Miguel Vasca n'avait aucun poids particulier sur la ville, ce qui enlève toute utilité à une action plus poussée pour retrouver son assassin.

Pourtant, à la sortie du conseil, Samuel Piko demande une entrevue rapide à Marty Delmonte. Au cours de cette entrevue, Piko explique à Delmonte que le visage de ce Vasca ne lui est pas inconnu. Lors d'une précédente affaire du même genre, juste après la guerre, il y a environ deux ans, un Homme Tigre du nom de Figes avait été retrouvé mort chez lui dans les mêmes conditions. Figes était un riche marchand de pierres précieuses, installé depuis peu à Vélin. Pour éviter que cette affaire ne fasse fuir les marchands de la ville, Piko avait mené une enquête poussée pour retrouver ses assassins. Et là, le nom d'un groupe étrange, la Compagnie du Galet, était revenu à plusieurs reprises. Cette Compagnie était l'un de ces groupes formés durant la guerre par les Champions et leurs sbires. Elle regroupait Initiés et non-Initiés, tous sans repères moraux, spécialisés dans la conception et la fabrication d'engins guerriers. Plus particulièrement de navires de combat. En fait, à l'époque de la constitution de cette Compagnie, les Champions se préparaient à débarquer en masse sur les Îles Pourpres, et la présence de navires militaires leur aurait été plus que bénéfique. Mais la Compagnie du Galet ne parvint pas à être prête à temps. Bien avant que ses travaux n'aboutissent, les Champions passèrent à l'attaque, et la Compagnie se retrouva isolée, et même rapidement oubliée.

Cependant, elle poursuivit ses travaux. Lors de son enquête, Piko avait rencontré Vasca, à l'époque serviteur chez Figes. C'est de lui qu'il avait fini par apprendre tout cela. Dès la fin de la guerre, Figes avait trahi la Compagnie du Galet. Récupérant tous ses travaux, il était parti pour Vélin, avec Vasca comme serviteur et complice, d'où il avait embauché un groupe de mercenaires afin de liquider le reste du groupe. Mais les mercenaires s'y étaient fort mal pris, et en réalité, ce furent eux qui se firent tués. Les

survivants de l'attaque ayant fait le lien entre cette tentative de meurtre et le départ en traîtres de Figes et Vasca, avaient alors mené à leur tour une expédition contre eux afin de les exécuter. Vasca leur avait échappé, mais pas Figes. Grâce aux indications de Vasca, il fut possible de retrouver ce groupe, et une expédition menée par Fanie eut tôt fait de tout nettoyer. Il n'était pas question de laisser en paix un groupe de tueurs, qui plus est, composé « d'Initiés de Guerre », ces individus Initiés mais sans aucun lien avec une hiérarchie pouvant les encadrer. Vasca fut laissé en vie et en liberté. Il prétendait ne pas être Initié (Piko le fit surveiller de temps à autre, et jamais aucun indice ne laissa supposer qu'il puisse l'être), et de plus, c'était bien grâce à ses indications que l'affaire avait pu être résolue.

Delmonte est désolé que les choses aient dû en arriver là, mais il reconnaît que certains groupes posent beaucoup trop de problèmes pour qu'on puisse les laisser faire ce qu'ils veulent. Maintenant, si Vasca a été tué dans des circonstances étrangement similaires, c'est peut-être que certains membres de cette Compagnie sont encore en vie. En l'absence de début de piste, il va falloir faire appel à des ressources exceptionnelles. C'est pour cette raison que Delmonte va solliciter la venue d'une Compagnie à Vélin. Elle résidera à l'Auberge des Dragons Légendaires, l'auberge de Piko. Officiellement, cette dernière sera en visite sur la ville (après tout, il y a tellement d'Initiés à la Guarda que la visite d'autres Initiés ne surprendra personne). En réalité, Delmonte lui demandera de tenter de démêler cette histoire, le plus discrètement possible.

Au maître de jeu de calculer (approximativement) le temps écoulé entre la discussion de Delmonte et Piko et l'arrivée de la Compagnie à Vélin. Delmonte envoie son message le jour même de sa rencontre avec Piko.

Note : les réunions de la Guarda ont toujours lieu le jour d'Aes (5° jour de la décade). Le message part donc le 5.2.669.

EN REALITE

Lorsque Vasca se confie à Piko, il oublie de tout lui raconter. A la moitié de l'An 666, Figes, qui est le chef de la Compagnie du Galet, sent bien que le vent tourne pour les Champions. Dans quelques temps, se posera la question du retour parmi les Tsaliaréens pour lui et son groupe. Figes sait très bien que les Initiés de Guerre ne sont désirés nulle part, et que s'il se contente de revenir sans prendre plus de précaution, il risque de rapidement se faire tuer. Il commence alors par déplacer sa Compagnie de sa cachette sur la côte, pour un endroit mieux protégé dans les montagnes. Puis il déclare au groupe qu'il va

se rendre au Kalistan rencontrer le Maître Brigand Gérardo (à cette époque, Esmiros est avec les Libérateurs et lutte contre les derniers Champions) pour essayer de négocier avec lui une intégration du groupe à la population civile, en échange de leurs travaux, dont certains sont sur le point d'aboutir. Figes part avec Vasca, son homme de main.

A Kasten, Gérardo se déclare intéressé par les documents de Figes, mais refuse de prendre le risque d'intégrer des Initiés de Guerre. En réalité, Gérardo ne sera pas toujours aussi regardant, mais ces Initiés sont quand même dangereux dans la mesure où les groupes conservateurs les recherchent activement. Le Maître Brigand propose de donner de l'or à Figes, et l'invite ensuite à utiliser cet or pour se fondre parmi les Tsaliaréens qui regagnent les villes débarrassées des Champions. Dans le fouillis de ce retour, nul ne fera attention à deux individus de plus. Figes accepte l'or, en se disant qu'il pourra effectivement l'utiliser pour intégrer discrètement et tranquillement sa Compagnie à la population de Vélín, et repart pour rejoindre ses hommes.

Mais sur le retour, Vasca lui glisse l'idée qu'ils pourraient ne pas avoir à partager. Il suffirait qu'ils se rendent tous les deux à Vélín, qu'ils s'installent tranquillement, et qu'ils se payent ensuite les services de mercenaires pour liquider le reste du groupe. De cette façon, ils n'auraient pas à partager les 500 Drâls remis par Gérardo.

Figes se laisse convaincre, et ainsi est-il fait. Mais Vasca est cupide, et au moment de payer les mercenaires, il persuade Figes de ne pas trop investir, qu'un petit groupe, même pas trop

expérimenté, suffira bien. Funeste erreur. Les mercenaires embauchés sont si mauvais, que non seulement ils ne parviennent à tuer que les membres les plus faibles de la Compagnie du Galet, mais qu'en plus, ils se font prendre. Vasca, qui est malin, a pris grand soin de ne pas se montrer aux mercenaires, et a laissé Figes tout négocier. Quand les assassins se mettent à parler, ils ne peuvent alors que livrer le nom de Figes. Les membres survivants de la Compagnie du Galet imaginent alors que Vasca est mort ou parti depuis longtemps, et décident de punir leur ancien chef pour sa trahison.

Ils réussissent sans difficulté à tuer Figes en se déguisant avec les vêtements des mercenaires, afin de l'approcher sans qu'il se méfie. Quand Vasca apprend que son chef a trouvé la mort, il comprend aussitôt qui est l'auteur de ce crime. Il comprend également que si un jour quelqu'un le reconnaît en ville, le reste du groupe voudra certainement aussi sa peau. Quand il apprend que Piko mène une enquête, il lui dévoile une partie de la vérité, et surtout, il lui indique la planque de la Compagnie du Galet. Celle-ci ne se méfie pas, puisqu'elle pense avoir tué la seule personne pouvant faire le lien avec elle, et quand Fanie lui tombe dessus avec quelques guerriers, bien entraînés cette fois, ils se font rapidement décimer.

Vasca n'aura jamais entièrement confiance dans cette élimination totale. Après tout, dans cette affaire, chacun a cru avoir réglé le problème, et cela leur a coûté la vie à tous. Il n'éloigne donc pas la possibilité qu'un membre du groupe ait pu en réchapper. Récupérant l'argent de Figes (il a dit que la Compagnie du Galet avait tout volé, ce qui est faux car les meurtriers de Figes n'ont même pas pensé à fouiller sa demeure), il se met à mener une double vie.





Officiellement, il habite une demeure modeste dans la partie basse de Vélin (la capitale est bâtie à flanc de montagne). Il y mène l'existence d'un petit chercheur de pierres trouvant tout juste de quoi assurer sa survie, et ayant un peu de chance de temps à autre. La nuit, il sort de ce rôle pour se grimer et aller flamber dans les salles de jeu et tripots de la ville, où on le connaît sous le nom de « Baron Du Galet » (!) Durant deux ans, ce double jeu va fonctionner, car Vasca est bel et bien un Initié, Brigand de son état, spécialisé dans l'espionnage et la collecte d'informations. Il sait se grimer, et connaît de nombreuses astuces pour déjouer les surveillances éparpillées de Piko. Mais l'alcool va ruiner cet équilibre. A force de fréquenter les tripots, Vasca prend goût à la boisson, et commence à jouer de plus en plus gros. Au bout d'un moment, il finit par épuiser les ressources de Figes. Comme il est connu comme un bon client, on lui prête de l'or, mais cela ne dure qu'un temps. Arrive le temps où on lui demande de rembourser ses dettes, et Vasca se retrouve bien incapable de le faire. Il s'attire les foudres d'un dénommé Gamon, un prêteur de la ville qui n'hésite pas à faire un exemple de temps à autre parmi les mauvais clients, et Vasca apprend bientôt qu'il est sur la liste de Gamon, car ce dernier est arrivé à faire le lien entre lui et le « Baron Du Galet » (Vasca parle trop quand il est ivre !).

Il lui vient alors l'idée de retourner à la base côtière de la Compagnie du Galet. Il sait que son ancien groupe a laissé là-bas de nombreux ustensiles et appareils dont il pourra peut-être tirer un bon prix. Ce n'est pas fameux, mais c'est la seule idée qui lui vient à ce moment-là. Sur place, Vasca découvre que son ancienne base est en activité. Il ignore qui occupe les lieux, mais visiblement, quelqu'un continue les travaux de la Compagnie du Galet. Qui plus est, en secret, car sinon, il n'aurait pas manqué d'en entendre parler. Une idée lui vient. A proximité de la base, il laisse un message dans lequel il menace de dévoiler à la Guarda ce qui se passe ici, sauf si 50 Drâls sont déposés à un endroit précis de Vélin quelques nuits plus tard. Puis il rentre en ville, et fait comme si de rien n'était. Dans l'intervalle, Gamon envoie ses sbires réclamer l'argent qu'il lui doit. Vasca promet alors de payer 30 Drâls dans deux nuits. Gamon accepte le délai, en précisant que ce sera le dernier.

A la nuit convenue, Vasca utilise tous ses talents pour approcher de l'endroit où l'or doit l'attendre, tout en vérifiant que personne ne l'observe. Il le trouve effectivement, et pense avoir gagné, quand brusquement, deux individus apparaissent près de lui, et le maîtrisent. Ce que Vasca ignorait, c'est que ceux qui ont repris la base côtière ne sont autres qu'un groupe de mercenaires Corians redoutables. Apprenant qui il est, ce groupe décide de le liquider, en donnant à sa mort l'apparence d'un crime crapuleux. Puis les Corians ramènent discrètement le corps chez Vasca, le déposent là, et quittent aussitôt

Vélin. Plus tard dans la soirée, les sbires de Gamon arrivent chez Vasca et le trouvent mort. Ils fouillent la maison pour retrouver l'or promis, mais ne découvrent que quelques pierres mineures (qu'ils empochent quand même !). Ce sont eux qui ont fait du bruit cette nuit-là, en fouillant rapidement les lieux.

Le lendemain, les voisins découvrent à leur tour le corps de Vasca. Nous sommes le 4^e jour du mois. Le 5, ils présentent le corps à la Guarda, au cas où les Initiés pourraient trouver le ou les coupables.

L'ENQUETE

Les pistes sont minces pour comprendre ce qui a pu se passer.

◆ Marty Delmonte

On le trouve dans sa maison, une riche demeure des hauteurs de Vélin. Il n'a rien de plus à ajouter. Il s'en tient à la version donnée par Piko. Il est très inquiet concernant la Compagnie du Galet, et ses éventuels membres toujours en vie, car il sait que ces groupes présentent une image désastreuse des Initiés auprès de la population.

◆ Samuel Piko

On le trouve à l'Auberge des Dragons Légendaires. Il redonnera à la Compagnie les mêmes éléments que ceux qu'il a pu fournir à Delmonte. Piko considère que si l'enquête démontre qu'il s'agissait d'autre chose que d'un crime de rôdeur, cela voudrait dire qu'il n'a pas bien fait son travail à l'époque de la mort de Figes. Il est donc partagé entre sa tendance à l'honnêteté – qui veut que l'enquête aille jusqu'au bout – et sa réputation d'efficacité – qui voudrait que la Compagnie conclue elle aussi à un crime de rôdeur. Comme Delmonte, il juge ces histoires d'Initiés de Guerre trop encombrantes pour être étudiées par des non-Initiés. Si un Guardian se trouve dans la Compagnie, il lui glissera à part que les travaux de cette Compagnie du Galet – volés par Figes aux dires de Vasca – n'ont jamais été retrouvés....

◆ Fanie

Irascible en permanence, Fanie se trouve la plupart du temps à sa forge. Elle affirme avoir fait son travail au campement de la Compagnie du Galet. Vasca avait dit qu'ils étaient neuf en tout. Moins lui et Figes, il en restait sept. Au campement, elle en a tué quatre, et a retrouvé dans une grotte les corps de 3 individus (ceux tués par les mercenaires). Quant aux mercenaires eux-mêmes (quatre, d'après ce qu'avait dit Vasca), elle a retrouvé leurs corps non loin de là, jetés dans une petite faille. Fanie n'acceptera pas

d'être dérangée bien longtemps, et elle pourrait devenir rapidement ouvertement menaçante.

◆ La Guarda

Les autres Conseillers n'ont pas grand chose à ajouter. Pour les interroger, reprenez les noms indiqués au livre de Règles pages 186 et 187, en n'oubliant pas que seul Gofar n'est pas un membre de la Guarda (il dirige le village de Saliente).

De ces visites on pourra cependant apprendre (en fonction des affinités d'Ordres), que ce mois de l'Ours de l'An 669 fut mouvementé, car les trois sessions de la Guarda concernèrent des affaires de justice courante, ce qui est loin d'être le cas d'habitude (les habitants de Vélin préfèrent s'arranger entre eux, car en réalité, les interventions concrètes de la Guarda sont plutôt rares).

A la session du 5 : meurtre d'un dénommé Vasca.

A la session du 15 : agression sur un dénommé Angel, avec audition d'un individu nommé Gamon qui s'est publiquement excusé de cette agression, et a même versé un dédommagement à cet Angel.

A la session du 25 : disparition d'un Noble (les titres de noblesse étaient une façon de se démarquer chez les non-Initiés, mais cette pratique s'est quasiment éteinte après la Guerre.)

Toutes ces informations resteront floues, les Initiés interrogés ne se souvenant plus des détails. Mais on pourra apprendre qu'un registre des sessions de la Guarda est régulièrement tenu, et qu'il se trouve chez Delmonte.

◆ Le registre de la Guarda

Reprend les sessions du 5, du 15 et du 25 du mois de l'Ours Marin.

Pour le 5 : présentation d'un défunt répondant au nom de Vasca par les dénommés Accres, Del Vego, et Pomoa. La victime a été tuée de plusieurs coups de couteaux et tous ses biens ont été dérobés. La Guarda conclue à un crime crapuleux, incite la population à témoigner et lui conseille de rester vigilante dans les temps qui viennent.

Le même jour, doléance d'un dénommé Pahis, berger de son état. Pahis affirme que durant la nuit, quelqu'un a dû égorger un mouton ou une chèvre près de chez lui. Comme l'acte a eu lieu de nuit, Pahis se demande si ce ne serait pas le fait de voleurs. La Guarda invite toute personne ayant eu à déplorer la perte d'un animal cette nuit-là à se manifester.

Pour le 15 : Un jeune Humain du nom d'Angel vient se plaindre d'avoir été sévèrement battu il y a six nuits par les sbires d'un dénommé Gamon, alors qu'il n'avait rien fait du tout. Angel a été sévèrement battu, et la Guarda intime au dénommé Gamon de venir lui rendre

des comptes de cette affaire à la prochaine session.

Mais en fin de session, un Humain se présente à la Guarda. Il dit s'appeler Gamon et être venu dès qu'il a su qu'on le cherchait. Il s'annonce comme « Prêteur de Cuivre », c'est à dire comme quelqu'un avançant des Moûrns à d'autres, qui le lui remboursent soit en effectuant pour lui divers travaux (taille de pierres essentiellement), soit en lui restituant la somme empruntée avec une Moûrn de plus pour chaque 10 Moûrns avancées. Il affirme que parfois, certains clients ne veulent pas rembourser, et qu'il emploie à cet effet des gens chargés de les relancer régulièrement jusqu'à ce qu'ils remboursent. Il reconnaît qu'il y a eu méprise pour Angel. Non seulement les individus auxquels il a fait appel ce jour là se sont trompés de personne, mais en plus ils l'ont frappée, ce que Gamon réprovoe. Il offre donc 100 Moûrns de dédommagement à Angel, qui accepte. La Guarda clôt l'affaire.

Pour le 25 : Une Humaine du nom de Maria Dolorès Pigaos, tenancière d'un petit tripot dans la basse ville, « Le Godet Farceur », s'inquiète de la disparition d'un de ses clients, un Noble, connu sous le nom de « Baron ». Le Baron était un fidèle client, car depuis plus de cinq mois, il venait tous les soirs. Or, depuis environ une vingtaine de jours, Maria



© Ghislain Thiery



Dolorès ne le voit plus. Elle demande si la Guarda pourrait inviter la population à témoigner... d'autant que le Baron lui a laissé une ardoise de plus de 30 Moûrns !

◆ La maison de Figes

En bordure de la ville, personne n'habite plus cette demeure délabrée depuis la mort de Figes, qui n'avait pas vraiment eu le temps de la restaurer. On n'y trouvera rien d'intéressant.

◆ La maison de Vasca

Modeste demeure dans la partie basse de la ville, on ne pourra que constater que tout a été fouillé et retourné dans tous les sens. La maison est restée en l'état depuis la mort de Vasca.

◆ Les voisins de Vasca (Accres, Del Vego, et Pomoa)

Ils n'aimaient pas vraiment Vasca, qu'ils voyaient un peu trop souvent rentrer ivre chez lui, au petit matin. En fait, Vasca sortait toutes les nuits. Cela faisait environ deux ans qu'il habitait là, et ses voisins ne lui connaissaient aucune famille. Jamais la moindre visite. De temps en temps, il partait l'après-midi dans les montagnes et en revenait avec quelques pierres précieuses, de celles que l'on peut trouver en se promenant, et qui ne valent pas plus de quatre ou cinq Moûrns les dix. Parfois, Vasca se vantait d'avoir trouvé une pierre de valeur. Mais il était rare qu'il la montre.

Un des voisins est formel : quelqu'un est revenu deux nuits après la mort de Vasca, sans doute pour fouiller la maison car il a fait un peu de bruit.

◆ Pahis

Il n'a pas grand chose à rajouter à son histoire. Il habite une petite cabane au sud de Vélin, et près de chez lui se trouve « La Place du Rocher », du nom d'une grosse pierre arrondie se dressant naturellement au milieu d'un cercle rocheux. Le 5^e jour de l'Ours Marin, en allant sortir ses chèvres, Pahis a trouvé une mare de sang sur cette place. Sur le coup, il a prévenu ses voisins, mais comme personne ne déplorait la perte d'une bête, Pahis est allé voir la Guarda le 15. Cela n'a rien donné non plus. Si on lui pose la question, Pahis se souviendra que la bête a dû être traînée vers la ville, car du sang étalé au sol allait dans cette direction. Après, les traces s'arrêtaient au bout de 100 mètres environ.

◆ Angel

Le registre de la Guarda donne son adresse. Angel est chez lui le jour, et il dort. La nuit, il sort, et exerce son métier de... voleur ! Angel est une petite frappe, un jeune Humain qui vivote en visitant des maisons vides. Sa grande spécialité : aller visiter les

demeures des défunts. Aussitôt après leur mort, dès que le corps a été déplacé, il est fréquent que ces maisons restent sans occupant un jour ou deux. C'est là qu'Angel en profite pour se servir. Ce n'est pas un grand voleur. Ces rapines lui rapportent tout juste de quoi vivre, et il complète avec des petits vols à la tire.

Humain, 22 ans, non-Initié

MU : 12 PS : 10 AG : 12 PE : 10 EN : 10 PR : 11
 Vol (AG + 3) Comédie (PR + 6) Orientation dans
 Vélin (PE + 6) Filature (PE + 3)
 Couteau (LA 1 MAI 4 LIM 2) ESQ 2 ARM 0 PUI 0
 COM 0
 RS : 9 RP : 9 VIT : 4 Trésor : 30 Moûrns

Angel jouera la comédie en prétendant ne pas savoir pourquoi les gros bras de Gamon lui sont tombés dessus.

Si quelqu'un tente de bluffer en l'accusant de s'être rendu chez Vasca à un moment ou un autre, il affirmera que c'est faux. Mais il le fera avec un peu trop d'empressement. Tous les compagnons présents auront le droit à un test de PE (minoré de la réussite de Comédie d'Angel), et à un test d'INT le cas échéant.

En insistant, on peut faire craquer Angel, qui finit par avouer s'être effectivement rendu chez Vasca, deux nuits après sa mort. Il ne connaissait pas ce type, mais il est allé voir s'il n'y avait pas quelque chose à récupérer chez lui.

Pour ce qui est de son affaire avec Gamon, Angel prétendra une fois de plus ne rien savoir de cet individu, et ne pas avoir compris pourquoi on s'en était ainsi pris à lui. Mais s'il a déjà avoué sa visite chez Vasca, il avouera aussi bien connaître Gamon, qui écoule parfois un peu de sa marchandise volée. D'ailleurs, le lendemain de sa visite chez Vasca, il s'était rendu chez Gamon pour lui vendre quelques objets dérobés (bibelots et éléments de grimage - petite moustache, faux sourcils, cire pour coller le tout, et autres petits ustensiles pour se déguiser -). Gamon ne demande jamais d'où vient la marchandise.

Mais la nuit du 9 au 10^e jour de l'Ours Marin, deux brutes de Gamon lui sont tombées dessus en lui demandant s'il se serait pas rendu chez Vasca. D'abord, il a tenté de nier, mais les deux se sont mis à cogner très fort, alors il a avoué. Ils lui ont demandé où était l'argent, mais Angel n'avait rien trouvé sur place que les objets vendus à Gamon. Ils n'ont pas voulu le croire, et ils ont tout fouillé chez lui. Ne trouvant rien, ils sont repartis, en lui remettant quelques coups avant de partir.

Angel en voulait à Gamon, alors il a décidé d'aller parler de lui à la Guarda. Angel pense que Gamon lui a donné ces 100 Moûrns pour que l'affaire s'arrête là. D'ailleurs, depuis, à part la Compagnie, personne n'est venu l'ennuyer.

◆ Gamon

Le registre de la Guarda donne également son adresse. Il habite une sorte de bazar où on trouve toutes sortes de produits d'occasion, vendus par des gens ayant besoin de se faire un peu d'argent. Il rachète de tout à la moitié du prix du neuf (arrondi à l'inférieur, et à condition que ce soit encore en bon état), et revend à 75% (arrondi au supérieur) du prix du neuf.

De base, Gamon pense que ses affaires ne concernent pas la Compagnie. Il travaille dans un bureau à l'arrière du bazar. Quand ses sbires le préviennent que les Initiés (repérés depuis longtemps sur la ville) sont dans la boutique, son premier réflexe est de dire : « Je ne suis pas là ! Faites les partir ! »

Ses sbires, pas très fins, vont immédiatement adopter une attitude agressive envers les compagnons.

Gamon, Humain, 50 ans, non-Initié

MU : 9 PS : 10 AG : 10 PE : 11 EN : 8 PR : 11

Estimation de valeur (PE + 9)

Non armé ESQ 2 ARM 0 PUI 0 COM 0

RS : 9 RP : 10 VIT : 4 Trésor : 3000 Moûrns

Ses sbires, 6 Hommes Ours, Seigneurs non-Initiés degré 2

MU : 15 PS : 6 AG : 10 PE : 10 EN : 12 PR : 7

Bâtons (LA 4 MAI 7 LIM 2) ESQ 2 ARM 0 PUI +3
COM -1

RS : 5 RP : 9 VIT : 18

Si les compagnons parviennent jusqu'à Gamon, celui-ci se montrera brusquement très coopératif. Il expliquera alors avoir connu Vasca sous le nom de « Baron du Galet ». Il y a environ deux ans, ce Baron a fait son apparition dans les tripots de Vélin, jouant volontiers aux dés et aux cartes, et dépensant parfois jusqu'à 20 Moûrns dans une même soirée. Se demandant d'où il venait, Gamon l'avait fait surveiller, mais le Baron lui échappait toujours dans les dernières heures de la nuit, et Gamon en vint à la conclusion qu'il devait avoir affaire à un Brigand, ou un Arpenteur, Initié ou non.

Renonçant à percer le secret du Baron, Gamon avait continué à lui avancer les sommes de cuivre pour ses jeux nocturnes (le Baron ne trichait pas, ou peu, et était un joueur redoutable). Le Baron s'adonnait beaucoup à la boisson, et dans les derniers mois, il fréquentait assidûment le tripot du Godet Farceur. Mais plus il buvait, moins il remboursait ses dettes. Le Baron avait toujours été un bon client, alors Gamon lui avait fait crédit de plus de 250 Moûrns, mais là, cela devenait trop. Il avait donc exigé qu'il le rembourse.

sentant que cela semblait poser problème au Baron, Gamon avait recommencé à le faire suivre. Avec l'alcool, le Baron était devenu beaucoup moins performant pour se dissimuler, et Gamon avait enfin pu retrouver son identité. Il s'agissait d'un dénommé Vasca, minable chercheur de pierres de la ville basse.

Et puis, huit jours avant sa mort, le Baron, ou Vasca si l'on veut, était venu le trouver pour lui dire qu'il le rembourserait de 300 Moûrns dans la nuit du 4^e au 5^e jour de l'Ours Marin. Gamon avait été soulagé car le Baron avait disparu de Vélin depuis un peu moins de deux décades, et il le croyait enfui. Pour bien lui montrer qu'il ne plaisantait pas, Gamon avait fixé le rendez-vous chez Vasca. Ce dernier avait fait la tête en voyant que Gamon connaissait son identité secrète, mais avait fini par accepter.

La nuit du paiement, Gamon avaient envoyé deux de ses sbires empocher la somme convenue, mais ils n'avaient trouvé que le corps sans vie de Vasca. Pas de pièce.

Le lendemain de cette sale affaire, Angel était venu vendre quelques objets comme à son accoutumée. Gamon connaît bien Angel, et quand il a trop de travail, il estime les dépôts du voleur avec quelques jours d'écart. Ce jour-là, encore déprimé par la perte des 300 Moûrns, Gamon n'avait pas regardé les objets apportés par Angel. Mais dans la journée du 8^e jour de l'Ours Marin, il se remit au travail, pensant y trouver l'oubli. Quelle ne fut pas sa surprise en trouvant des accessoires de grimage dans les objets apportés par Angel. De tels accessoires sont rares, et connaissant les talents du Baron, cela pouvait bien





lui appartenir, d'autant que Gamon connaissait bien la petite spécialité d'Angel d'aller visiter les demeures des morts. Furieux à l'idée que le jeune Humain ait pu tenter de lui voler ses pièces, il envoya deux sbires le rudoyer pour le faire avouer.

Malheureusement, cela ne donna rien. Gamon est maintenant persuadé qu'Angel n'a pas les 300 Moûrns, sinon, il se serait déjà fait repéré en menant grande vie.

Les deux sbires y sont allés un peu fort, et Angel a voulu se venger en prononçant son nom à la session de la Guarda du 15^e jour de l'Ours Marin. Gamon s'est dit que tout ceci ne pouvait que mal finir. Après tout, c'est lui qui avait fait erreur en accusant Angel à tort. De fait, il proposa 100 Moûrns de dédommagement à ce dernier pour que l'affaire s'arrête là (perte sèche : 400 Moûrns ! Très mauvais mois !).

Gamon n'en sait pas plus, et ne pense plus qu'à se remettre tranquillement de cette ruineuse affaire.

◆ Le Godet Farceur

Maria Dolorès Pigaos tient ce petit tripot sans histoire, dernier refuge de ceux qui ne veulent plus quitter la nuit. Depuis plus de cinq mois, le Baron venait ici tous les soirs, et son côté charmeur lui plaisait bien. D'ailleurs, le Baron venait dans ce tripot pour discuter avec Maria Dolorès, qu'il semblait bien aimer, et les soupirs de la tenancière indiquent qu'elle le lui rendait bien. Elle est réellement inquiète pour le Baron, beaucoup moins que pour les 30 Moûrns. Elle reconnaît que le Baron a déjà disparu une ou deux décades durant le mois du Loup Marin, mais lorsqu'il était revenu, il lui avait fait entendre qu'ils pourraient se mettre en ménage. Le dernier passage du Baron date des premiers jours de l'Ours Marin (elle ne se souvient plus de la date).

Si quelqu'un lui annonce la mort du Baron, elle fondra en larmes et lâchera entre deux sanglots :

« Et bien, j'espère au moins que son âme aura retrouvé sa Crique Bienheureuse comme il le disait souvent ».

En creusant sur ce point, Maria Dolorès dira que dans les derniers jours du Loup Marin, le Baron parlait beaucoup de sa « Crique Bienheureuse » (ou de sa « Crique des Bienheureux »), en disant que ce serait là le salut de son âme (ou de son corps, elle ne se souvient plus !).

Renseignement pris auprès de pêcheurs en relâche en ville, il y a bien une Crique des Bienheureux sur la côte, à l'est de Vélin, à environ huit jours de là. C'est une crique comme une autre, mais pas très poissonneuse, ce qui fait qu'elle n'est guère fréquentée. Il n'est pas dur de trouver un guide pour s'y rendre.

A ce stade, la Compagnie peut donner ses conclusions à Piko, qui transmettra à Fanie pour qu'elle aille y jeter un oeil (Fanie fera le ménage, et

refusera d'emmener avec elle des Compagnons). Dans ce cas, comptez un point de REUSSITE à tous (sauf contestations publiques !), pour avoir mener cette affaire jusqu'au bout.

Si la Compagnie décide d'aller elle même sur place, et qu'elle éradique le groupe de Corians installé là bas, alors comptez deux points de REUSSITE.

◆ Dans la rue

Contre quelques pièces, ou en cas de score d'INF, on peut obtenir les informations suivantes :

Vasca n'est absolument pas connu dans les milieux de la nuit.

Vasca allait de temps à autre voir Marisik (qui en voit tellement qu'il ne retient pas tous les visages) pour vendre des pierres, mais c'était plutôt rare.

Angel est un petit voleur qui visite souvent les maisons des défunts, profitant de ce que les familles ne soient guère vigilantes pour aller se servir.

Il connaît très bien Gamon chez qui il place parfois sa marchandise volée.

Gamon est un prêteur de cuivre, qui troque des objets usagés contre des Moûrns, et les revend ensuite. Il a la réputation d'être un type dur en affaires, n'hésitant pas à envoyer ses Hommes Ours rosser les mauvais payeurs, mais pas celle d'un tueur.

Le Godet Farceur est un établissement sans histoires.

La Crique des Bienheureux est située à huit jours de marche de Vélin. Si on parle à des pêcheurs situés dans les criques avoisinantes, ils diront qu'il y a du monde à la Crique des Bienheureux, des Hommes Tigres avec un drôle d'accent rauque (l'accent Corian, mais ils l'ignorent). De temps à autre ils achètent des produits de ravitaillement. Ils payent immédiatement, parlent très peu, prennent généralement pour une dizaine de personnes, mais il est déjà arrivé qu'ils en prennent le double, et leur dernier achat date d'environ 2 décades (ils ont pris de quoi nourrir une dizaine de personnes).

Le repaire des Corians a deux entrées : par la côte et par la mer. Sur la côte, cette entrée est cachée dans les rochers, et on ne la trouvera que sur un test de PE très difficile (-5). Signalé en I sur le plan, ce passage conduit vers les grottes, avec un dénivelé de 10 mètres parsemé de larges marches naturelles.

Côté mer, un pic rocheux masque l'entrée de la grotte (le ou les guides ne la connaîtront pas). La côte est à dix mètres au dessus de l'eau. En marée basse, la plage est totalement dégagée. Quand les Compagnons arrivent, c'est marée haute. Descendre



par les falaises implique un test d'AG à difficile (-3) tous les 2 mètres.

Les grottes se divisent en trois parties. Au point II sur la carte : quartiers. Au point III : réserves (eau, nourriture – environ 300 rations -, une centaine de torches, des longues rames de rechange et pour 10 Drâls d'ustensiles divers pour la réparation des navires). Au point IV : ponton et 3 bateaux. L'extrémité du ponton, qui s'enfonce sous l'eau en pente douce, comprend plusieurs mécanismes, dont un qui permet de hisser les navires sur le bois afin d'observer la coque. Une palissade immergée à l'entrée de la grotte permet de retenir l'eau en quantité suffisante pour assumer la flottaison des bateaux. Un autre mécanisme permet de rehausser cette barrière pour la faire venir juste en dessous du niveau maximum d'eau (interdisant ainsi la sortie des bateaux), ou au contraire de l'abaisser complètement au niveau du sol (permettant ainsi de mettre les navires en cale sèche à marée basse).

Ces bateaux se nomment des Requins. D'une longueur de 20 mètres, ils ont la forme générale de Drakkars (avec figure de proue) et peuvent embarquer 8 rameurs et 1 barreur. Ils ont une grande voile carrée. Avec cette puissance, ils peuvent progresser très vite sur de courtes distances (en cas de poursuite, ils rattraperont n'importe quel navire). D'une capacité de 1800 kg, ils ont un tirant d'eau très faible (1m50) permettant de naviguer autant en mer qu'en rivière, mais sont également un peu fragiles (STR = 35).

Quand Figes céda les plans à Gérardo, deux Requins avaient été construits, et il restait encore à former des équipages et faire les derniers réglages.

Gérardo négocia ces plans en Corianie, contre un appui dans ses futures opérations. Depuis un peu plus d'un an, un groupe de Corians est venu occuper ces grottes. Ils ont construit un troisième navire, et déjà formé un équipage complet. Ceux qui sont là sont donc la deuxième fournée (en Corianie, d'autres Requins sont en construction). Ils resteront là jusqu'à ce qu'ils soient prêts, et une troisième équipe prendra alors la relève (sauf si la base est découverte).

Les plans du Requin (disponibles dans les papiers de l'ingénieur de l'équipe) seront retransmis par Piko ou Delmonte à l'Ordre du Vent d'Écume. Cette remise de documents étant connue, ces bateaux ne pourront être l'exclusivité du Gildagor. Cependant, au bout d'un an, le Gildagor disposera des premiers Requins « officiels », alors que le reste de la Terre du Refuge (les pays côtiers) devra attendre un an de plus.

◆ Les Corians (La Compagnie de la Griffe)

Le barreur : Ychtoril, Humain, 45 ans, Magiocrate Non-Initié Degré 4 (chef du groupe)

MU : 10 PS : 14 AG : 11 PE : 14 EN : 12 PR : 11

Diriger un Requin (PR +1)

Dague (LA 1 MAI 5 LIM 2) ESQ 2 ARM 0 PUI 0 COM 0

RS : 13 RP : 22 VIT : 9 Trésor : 15 Drâls

Guiminius : 2 doses préparées (pour éloigner des pêcheurs trop curieux)

Blankoril : 3 doses préparées (pour mener au suicide ceux qui auraient découvert la base)

Anti-Hortalie : 2 doses préparées (pour approcher les intrus de nuit)

Idroline : 2 doses préparées (en cas d'attaque, il en absorbe une et passe à PUI +1 et VIT +10)

Canieth : 1 dose préparée (pour envoyer une sentinelle à l'extérieur)

Clarion : 1 dose préparée (au cas où il faudrait se débarrasser de quelqu'un !)

Drungh : 2 doses préparées (si quelqu'un se présente comme envoyé de Corianie)

Les rameurs (8) : Hommes Tigres, environ 15 ans, Seigneurs Non-Initiés Degré 2

MU : 10 PS : 7 AG : 12 PE : 10 EN : 10 PR : 11

Ramer en cadence (PE +1)

Épée Longue (LA 3 MAI 12 LIM 3) ESQ 2 ARM

(cuir + petit bouclier rond) 2 (tests AG et Course -2) PUI 0 COM 0

RS : 6 RP : 9 VIT : 10 Trésor : 5 Tilôts chacun

L'ingénieur : Merken, Humain, 22 ans.

MU : 12 PS : 11 AG : 11 PE : 12 EN : 9

PR : 9

Construction de Requin (PS +1) Entretien de navire (AG +1)

Dague (LA 1 MAI 5 LIM 2) ESQ 2 ARM 0 PUI 0 COM 0

RS : 10 RP : 11 VIT : 4 Trésor : 7 Drâls