

Le stallite de DRÖN

Scénario Darkearth
N'est pas Orx qui veut

Ce scénario présente une petite affaire de vol de matériel dans des entrepôts du Perce-Nuage et une incursion dans le réseau de revendeurs de Brume l'Orgueilleux et de Gardiens du Feu ripoux.

UN PLAN MACHIAVÉLIQUE

Gaël Aresi, marcheur de la compagnie de Jamakil, est un joueur et un flambeur notoire. Ces dernières semaines, il a perdu gros et, malgré les crédits contractés auprès d'amis, il n'a pu rembourser les sommes perdues et n'a fait que s'endetter un peu plus. Aujourd'hui, il doit beaucoup à Brume l'Orgueilleux et n'a d'autre choix que de quitter le stallite ou d'honorer ses obligations dans les plus brefs délais s'il ne veut pas servir de repas aux Krafards du Dédale ou autres crabes du lac. S'il est malchanceux, Gaël n'en reste pas moins quelque peu astucieux et va échauffer un plan afin de s'acquitter de ses dettes : dérober du matériel dans un des entrepôts du Perce-Nuage. Tout d'abord, il va s'associer à Jiohn Guillian,

tenancier du Voulpe Assoiffé et contrebandier d'armes à ses heures perdues. Il le connaît bien puisqu'il écume régulièrement sa taverne. Celui-ci, intéressé par l'offre du flambeur qui promet de lui fournir des systèmes de percussion, lui proposera quelques hommes de main, des Gardiens du Feu crapuleux, pour l'aider à mener à bien sa machination pas vraiment démoniaque... Ensuite, toujours grâce à ces nombreuses relations nouées au cœur des tavernes enfumées, il va jouer de son principal atout, Alexandro.

Alexandro est un ancien de la compagnie de Jamakil âgé et usé et il garde un petit entrepôt où sont stockés un grand nombre d'objets hétéroclites. Gaël et lui-même ont déjà passé de nombreuses soirées ensemble, entre alcool et souvenirs de marcheurs et il arrive que parfois, l'ancien dévoile quelques-uns des derniers arrivages au Perce-Nuage. Lorsque Gaël entendit parler de munitions, de canons de mousquets et de percuteurs intacts, il entrevit immédiatement là son salut...

Toutes les pièces de ce puzzle purent être mises en place sans difficulté. Le soir de la course de Caddies-Yack, Gaël fit avaler un somnifère à Alexandro juste avant son tour de garde. Les Gardiens du Feu postés devant le petit entrepôt assurèrent d'éloigner les curieux. A l'intérieur, Gaël rassembla les marchandises dans de grands sacs en rug et ouvrit un sas d'une gaine d'aération surplombant une venelle isolée. Il ressortit rapidement et fit signe aux gardiens qui s'enfoncèrent rapidement dans la ruelle et grimpèrent récupérer les sacs par les toits. Pendant ce temps, Gaël réveillait Alexandro, sûr de ne s'être endormi que quelques instants, pas assez du moins pour que l'on puisse ainsi dérober ces marchandises.

LA COURSE DE DRÖN

Pour cette grande fête du Souffle, les marcheurs ont rejoint Drön ou y sont depuis quelque temps déjà. La Grand-Place bouillonne comme à son habitude, d'avantage encore depuis l'arrivée récente d'une caravane du stallite Kathar.

La course se déroule généralement à la tombée de la nuit. Les ruelles les plus abruptes de la cité sont décorées de banderoles colorées, de lampions et des bâtons de feux d'artifices accompagnent la progression des concurrents. Ceux-ci parcourent à bord de leurs bolides les ruelles qui descendent depuis le pied des Hautes Demeures jusqu'au port du quartier de l'Onde. Si un de vos joueurs se sent l'âme d'un pilote de Caddie-Yack, n'hésitez pas à lui faire l'honneur de conduire un de ces bolides. Chaque année, une dizaine de marchands recrutent des pilotes, il est alors tout à fait possible de tenter sa chance et l'on peut même espérer y gagner quelques lux et suffisamment de fans pour plusieurs nuits d'ivresse ou de luxure. Les personnages les plus ingénieux peuvent s'investir dans la construction, certains modèles

Le stallite de DRÖN



étant bricolés à la hâte le jour même. Les plus filous d'entre eux se feront recruter sans mal par quelque promoteur désireux d'assurer leur victoire par quelques petits sabotages sur des embarcations concurrentes ou par divers aléas négligemment disposés sur le parcours...

Bref, faites participer vos PJs ! Mêlés à la foule en liesse, confrontés aux inévitables pickpockets qui errent dans la masse dense des badauds, les occasions où ils pourront exercer leurs talents respectifs ne manquent pas, de la sortie de route d'un véhicule à une tentative de tricherie de la part d'un des groupes concurrents. Notez qu'il est fort possible que leurs actions puissent attirer l'attention de spectateurs, que ce soit d'une écurie participante, de Gardiens du Feu en poste, voire des organisateurs de la course.

LA NUIT DU VOL

Même si le matériel dérobé est loin d'être de grande valeur, Jamakil n'apprécie guère que l'on vienne se servir au sein de sa compagnie sans y avoir été invité. Les personnages, s'ils travaillent pour Jamakil ou sont suffisamment dignes de confiance, pourront faire l'affaire pour élucider ce mystère. Sinon, un des marchands pour qui ils auraient pu concourir lors de la course de Caddie-Yack peut aisément les introduire auprès du maître de la compagnie.

L'ENQUÊTE

INDICES

Les entrepôts du Perce-Nuage sont vastes et formés de plusieurs petits hangars séparés. Pénétrer dans un ne signifie pas que l'on puisse accéder au suivant. Alexzandro ne garde pas le plus important et aucun artefact de valeur n'y est stocké. Il s'agit plus d'une remise où sont triées les marchandises avant d'être soigneusement rangées dans des réserves largement plus sécurisées.

Les personnages pourront découvrir :

Test : (Sens + Chercher)

Réussites

Indices

- | | |
|--------|--|
| 0 | Tout est en ordre ici... |
| 1 et 2 | Aucune effraction au niveau de la porte. |
| 3 et 4 | Tout semble en ordre, les établis ont été vidés méticuleusement, celui qui a fait ça avait du temps et savait ce qu'il cherchait. |
| 5 et 6 | Le ventilateur de l'aération est arrêté et ses fixations semblent avoir été enlevées. En effet, si l'on grimpe sur plusieurs caisses, on peut l'atteindre sans difficulté et se glisser dans le conduit si l'on n'est pas trop gros. |
| 7 et 8 | Des fibres de rueil sont coincées dans le cadre de métal de la ventilation. Des sacs de rueil identiques peuvent être trouvés dans une grosse caisse rouillée. |
| 9 et + | Un petit bout de tissu blanc, résistant et propre, à glissé sous des caisses et des morceaux de métal huileux. Il a dû être arraché à des vêtements de qualité... (tunique d'un des Gardiens du Feu) |

LES GARDIENS DE L'ENTREPÔT

Plusieurs gardiens se relaient lors des veilles : les personnages pourront facilement les réunir. Mais tous sont innocents et fermement convaincus que le vol n'a pas eu lieu pendant leur veille.

MAZD'KA, un grand gaillard mince et sec aux cheveux roux. Il porte généralement un falcion et un pourpoint de cuir sombre. Une blague à tabac pend à son cou, il fume régulièrement la pipe et serait aussi un peu adepte des Gouttes-Glauques. Cela fait plusieurs années qu'il est marcheur au Perce-Nuage.

Indices : " Il y a eu une querelle de soiffards,

juste à l'entrée du hangar. Je les ai fait se carapater vite fait... Les Gardiens du Feu étaient présents, on a même discuté un bout de temps... "

ALEXZANDRO, un ancien marcheur qui termine généralement ses nuits chez Baxter... Bien qu'il ait un certain penchant pour l'alcool, il semble tout à fait capable de faire son travail correctement. Alexzandro est assez corpulent, dégarni et son visage est piqué

Indices : " Moi j'n'ai rien vu, rien entendu, j'm'assoupis parfois mais j'ai toujours une oreille à l'écoute... "

" D'ailleurs j'me souviens le soir-là, Gaël est passé, c'est même lui qui m'a réveillé, mais tout était calme, même qu'y avait des Gardien du Feu qui veillaient au grain... burps !!! "

ALEXA, une jeune marcheuse au regard déterminé qui a rejoint la compagnie il n'y a pas plus d'un mois. Elle est native de Drön, son père était lui-même un marcheur. Elle affectionne un pistolet à rueil qu'il lui offrit à l'âge de cinq ans. Son passe-temps préféré, le démonter et le remonter en un temps record. Elle porte une tenue de rueil, une ceinture en bandoulière et un gilet pare-balles. Alexa batifole souvent avec un autre marcheur du nom de Kerch, qui vient la rejoindre pendant ses heures de garde.

Indices : " C'est vrai qu'une fois j'ai entendu pas mal de bruit dans le hangar, mais je n'ai rien trouvé, rien ne semblait avoir bougé, jusqu'à ce qu'on s'aperçoive que plusieurs mécanismes de pistolet avaient disparu... "

RUMEURS

Brume fera courir la rumeur qu'Orx serait en train de préparer un coup et qu'il s'en prendrait aux marcheurs. C'est complètement faux, Orx est innocent, pour cette fois du moins. Il pourra peut-être intervenir pour faire taire ces langues qui ternissent sa réputation de maître voleur.

Le stallite de DRÖN



D'ailleurs, il avait mieux à faire, puisqu'il déroba le même soir un marchand des Hautes Demeures.

Une autre rumeur veut que ce soit les marchands de Kathar qui auraient perpétré le vol - plus difficile à vérifier. La caravane est en effet largement gardée et fouiller les tentes est plus que risqué. Mais si l'on surveille la caravane, on peut tomber sur Jiohn venu négocier le prix de quelques-unes de ses armes. On peut également suivre plusieurs des hommes de Kathar jusqu'à sa taverne.

LE VOULPE ASSOIFFÉ

Il est connu que Brume s'y rend régulièrement. C'est un habitué qui possède une chambre privée. Il n'est jamais seul, même si ses hommes se font discrets. Il y donnera rendez-vous à Gaël pour lui dire où en est son cas.

JOHN GUILLIAN

(Tenancier du Voulpe Assoiffé et trafiquant d'armes)

- AGILITE 2 / Camoufler 2, Esquiver 3
- FORCE 3 / Lancer 2
- HARGNE 3 / Agresser 1
- MOUVEMENT 3 / Sprinter 1
- PRESTANCE 2
- RESISTANCE 2 / Contrôler 2
- SENS 4 / Chercher 2, Percevoir 2
- TREMPE 2 / Résister 1, Surmonter 1

- Arts Martiaux 2 / Mini Pistol 4, Dague 2
- Communication 2 / Baratin 2
- Erudition 3 / Région (Drön) 2, Pègre 2
- Survie 4 / Souterrains 1, Ruines 4, Animaux : chkats 2
- Techniques 2 / Métal 4, Huiles 2, Explosifs 2, Antech 1

- Vie : 12 / Energie : 5

CHEZ LAZZ

Il y a plus d'une semaine, Brume s'est empoigné

avec Gaël et lui a dit qu'il le donnerait en pâture aux Krafards s'il ne le remboursait pas rapidement, ensuite ils ont pas mal discuté.

ENZ LE POUX

Ce cul-de-jatte traîne toujours aux alentours du Voulpe Assoiffé, hurlant après les passants, crachant et insultant ceux qui ne daignent pas lui laisser quelque chose à grignoter. L'homme est en effet dégoûtant, couvert de crasse et puant le chacral à plein nez. Il peut renseigner les marcheurs sur la vie dans la rue des Pince-Tôles. Mais à trop lui parler, les personnages vont vite s'apercevoir que les sbires de Brume ne plaisaient pas...

Notes : Organisez des escarmouches, des courses-poursuites, des filatures par les hommes de Brume. Faites monter la pression autour des personnages... S'ils insistent, faites-leur livrer la tête d'Enz sur un plateau avec un petit mot griffonné du genre "bon appétit en attendant votre tour".

Indices que peut révéler Enz :

" La nuit du vol, plusieurs groupes sont venus à la taverne. Je crois même que Brume devait être parmi eux. "

" Des Gardiens du Feu sont aussi passés, mais très rapidement et discrètement. "

" Des hommes Kathar sont venu discuter avec Jiohn, il y a quelques jours. "

" Jiohn trafique avec Brume. Mais ils sont couverts par un groupe de Gardiens du Feu. Ils alimentent le marché noir en armes. "

GAËL

Après le vol, Gaël va se faire très discret et espérer que Brume le laisse enfin tranquille. Si les personnages restent aux alentours du Voulpe, ils finiront par le croiser. Mais avant qu'ils puissent avoir des réponses à leurs questions, plusieurs hommes de Brume arriveront et bousculeront sans ménagement les marcheurs. Il sera mené manu-militari dans une chambre à l'étage. Si les personnages

LES BRUTES

(Sbires de Brume, autant que nécessaire pour bien effrayer les joueurs...)

- AGILITE 2 / Camoufler 3, Esquiver 2
- FORCE 3 / Lancer 2
- HARGNE 3 / Agresser 2, Supporter 2
- MOUVEMENT 2 / Sprinter 2
- PRESTANCE 2
- RESISTANCE 2 / Contrôler 2
- SENS 3 / Percevoir 2
- TREMPE 2 / Résister 2

- Arts Martiaux 4 / une arme à 4, une autre à 2
- Communication 1 / Baratin 2, Marchandage 2
- Erudition 1
- Survie 2 / Souterrains 1, Ruines 4, Pistage 2, Pègre 3
- Techniques 3 / Crochetage 2

- Vie : 15 / Energie : 7

- Armes : p95

Falchion 1M / dom +0 / def +1 / Enc : 0

Manople 1M/Mg dom +0

Entraîleur 1M/Mg dom +0 / def +1

Tranchoir 1M dom +0 / def +1

Bouclier +1 def

Arbalète de poing dom +4

Portée 5/15/30 - Rechargement 1 passe

Armure 1

Cerbère - p208

L'une de ces brutes et accompagné d'un impressionnant molosse particulièrement vicieux.

FORCE 3

HARGNE 4 / Agresser 4

RESISTANCE 3

Morsure +3 / Griffe +2 / Initiative 2

Cuir dur 1

Vie : 13 / Energie : 2

veulent s'en mêler, ils risquent d'avoir à en découdre avec les brutes. Gaël, d'une voix pas franchement convaincante, clamera que tout va bien.

Le stallite de DRÖN



Au final, Gaël devrait réapparaître, mais fera tout pour éviter de tomber entre les mains des personnages. Si finalement il ne peut leur échapper (ce qui devrait arriver), il avouera assez facilement le fin mot de l'histoire et leur indiquera qu'il a rendez-vous le soir même à l'Ecluse pour une dernière affaire à régler avec Brume.

RENCONTRE À L'ÉCLUSE

Vous l'aurez deviné, Brume a décidé de se débarrasser de Gaël, devenu peu trop encombrant à son goût. Lors de cette rencontre, il aura invité les Gardiens du Feu à se débarrasser du marcheur. Si les personnages sont au rendez-vous cela risque de ne pas se passer sans heurt.

Poussez l'ambiance à fond, entre les jets de vapeur et l'épaisse brume qui entoure les pompes, pas toujours évidents de reconnaître ses agresseurs, sans parler des consommateurs de Gouttes-Glauques en état d'extase qui errent en ces lieux de perdition...

Nous laissons à votre discrétion tous les bénéfices que peuvent tirer de cette histoire vos joueurs... (en bien comme en mal)

LES GARDIENS DU FEUCORROMPUS

- AGILITE 3 / Camoufler 1, Esquiver 3
- FORCE 4 / Lancer 2
- HARGNE 3 / Agresser 3
- MOUVEMENT 2 / Sprinter 1
- PRESTANCE 2 / Impressionner 2
- RESISTANCE 3 / Contrôler 2
- SENS 2 / Percevoir 2
- TREMPE 2 / Résister 3, Surmonter 1

- Arts Martiaux 5 / une arme à 4, une autre à 2
- Communication 1 / Baratin 2
- Erudition 2 / Lettres 1
- Survie 4 / Souterrains 1, Ruines 4, Pistage 2
- Techniques 2

Vie : 15 / Energie : 7

Armes :

Fortépée 2M / dom +2 / def +2 / Enc : 1

Falchion 1M / dom +0 / def +1 / Enc : 0

Bouclier +1 def

Pistol rueg dom +6

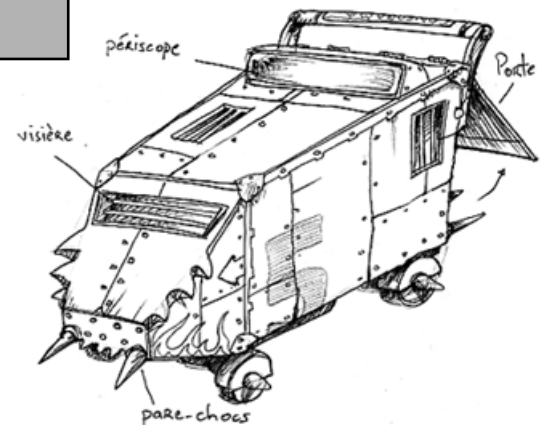
Portée 5/10/20 - Rechargement 1 passe

Grenade Phénicienne dom +5

Portée 5/10/20 - aire d'effet 2m

Armure complète 3 / enc : 2 / PA : -2

Lux : 20 à 60 chacun



Textes : Benoit Regnaud et Jérôme Huguenin
Illustrations : Jérôme Huguenin

juillet 2004