



DEMARRAGE



MA CASSETTE, MA CASSETTE !

Si vous jouez en version courte, allez directement au paragraphe « Filature ».

Si vous jouez en version étendue, débutez par le prologue « Les lieux du crime »

LES LIEUX DU CRIME

Que les PJ constituent un groupe déjà formé, résidant à Porandion ou de passage dans cette grande ville, pour s'y ravitailler ou y trouver du boulot, ou qu'ils aient été contactés individuellement, les voici dans le hall d'un riche marchand d'un quartier nanti de la ville. La demeure serait somptueuse si la porte n'avait été réduite en miettes, et que des marques sur les murs ne trahissaient la disparition récente de tableaux. De plus, un examen rapide des pièces permet de constater que de nombreuses niches et alcôves ont été vidées de bibelots et autres statues. Bref, la maison a été ratissée de toutes ses œuvres d'art.

Et Toderan Zombur, leur propriétaire, qui a convoqué les PJ, fulmine. Il revient d'un voyage où il a négocié des étoffes en provenance de pays lointains pour retrouver sa demeure sens dessus dessous. Les gardes qu'il avait grassement payés n'ont rien entendu et la domesticité s'est planquée pour éviter de prendre un mauvais coup. Zombur offre une forte somme aux PJ pour retrouver les coupables, les livrer à la justice, et naturellement, récupérer son musée personnel.

La situation est pour l'instant aussi simple que cela. Les PJ voudront sans doute mener quelques interrogatoires pour en apprendre davantage.

Interroger les gardes : jet de Sagesse (Perspicacité) DD 14 / CG -10% ou d'Intelligence (Investigation) DD 12 / CG -10% ou de Force (Intimidation) 15 / CG -20%

Interroger les domestiques : jet de Sagesse (Perspicacité) DD 12 / CG -10% ou d'Intelligence (Investigation) DD 10 / CG -5% ou de Force (Intimidation) 8 / CG Non modifié

Interroger le voisinage : jet de Sagesse (Perspicacité) DD 12 ou d'Intelligence (Investigation) DD 10 / CG -5% ou de Force (Intimidation) 12 / CG -10%

Interroger le guet : jet de Sagesse (Perspicacité) DD 12 / CG -10% ou d'Intelligence (Investigation) DD 10 / CG -5% ou de Force (Intimidation) 17 / CG -20%

Tout le monde n'a pas vu la même chose, et ne dira pas ce qu'il sait aussi facilement.

Les gardes avoueront difficilement qu'ils ont reçu un copieux repas bien arrosé qui leur a été annoncé comme « offert par le patron ». Trop crédules, ils ont été drogués.

Les domestiques ont vite compris que quelque chose tournait mal en entendant le raffut dans la maison. Pas de bruit de combats, mais un démenagement « musclé ». Leur honte n'est pas d'avoir été bernés, mais d'être lâches. Enfin, vu leur paye, ils n'allaient pas risquer leur vie : les gardes sont là pour ça. Certains décriront vaguement le voleur qui dirigeait la manœuvre : un demi-halfelin. Comme un demi-elfe, mais plus bedonnant, pieds nus, et des cheveux en bataille qui se confondent avec d'immenses favoris, le tout gras et crasseux.

Le voisinage peut confirmer la présence du demi-halfelin qui aboyait sur une bande de gueux comme lui. Costauds, nombreux, patibulaires : tout du gang de tire-laines. Quoi qu'il en soit, les honnêtes gens du quartier ne se frottent pas à ce genre d'individus.

Le guet veille à éviter que des groupes de brigands circulent dans le quartier. Par contre en fin de journée, les allées et venues sont courantes, et quelques carrioles livrent des marchandises ici et là. Il est probable que les cambrioleurs sont arrivés un par un depuis différentes entrées du quartier pour se réunir devant chez Zombur. Le signalement du demi-halfelin désigne Hector Kubik, un grigou bien connu des services. Petit chef d'une bande active mais finalement assez minable, la prime sur sa tête va grimper suite à ce « coup d'éclat ».



FILATURE

Que les PJ soient arrivés à identifier le gang de Kubik par leur propre enquête ou que l'info leur soit donnée par Zombur et le guet, ils se dirigent vers les entrepôts les moins fréquentables de Porandion. Le guet ne peut hélas pas les aider : ses membres y sont trop connus pour toute action discrète. Les PJ, eux, passeront là-bas inaperçus (cette remarque vexera roubards et paladins pour des raisons différentes).

Le quartier du repaire de Kubik est en effet mal famé. La crasse, les ordures, les restes de poisson, de tannins, d'urine et d'excréments ravissent les cinq sens. Chacun éprouvera plus ou moins de difficultés pour se faire discret dans cet environnement : pour qui est habitué à des conditions, disons, rustres, pas de problème. Quiconque plus coutumier d'un certain niveau de vie, ou d'un brin



de discipline se crispent ou détonnent dans ce cadre. Le test ci-après peut servir d'inspiration, que le MD adaptera à l'interprétation de chaque personnage par les

Rester discret : jet de Dextérité (Discrétion) 12 / CG -10% ou de Sagesse 10 / CG -5%

joueurs.

Les renseignements du guet permettent de trouver l'entrepôt sans difficulté. Une planque rapide et fructueuse (sans échec au jet de Discrétion ci-avant) permet d'évaluer les forces en présence. Le gang est surtout constitué de racketteurs et de brutes à la petite semaine.

La composition du gang s'adapte au groupe de PJ :

- autant de Petites frappes que de PJ ;
- un Malfrat pour deux PJ ;
- Hector Kubik lui-même.

Chaque adversaire n'est pas très menaçant, mais pourrait poser problème avec ses sbires : aux PJ d'être finauds pour diviser ces opposants. Bien sûr, si les PJ se

font repérer, tout cela tournera au pugilat généralisé...

Quoi qu'il en soit, les PJ seront témoins d'une scène bizarre lors du combat dans l'entrepôt. Une des Petites frappes se jette sur un amoncellement de biens volés pour y saisir une épée. Au moment où il la dégaine, Kubik, qui l'a vu faire, s'écrie : « Pas celle-là, imbécile ! ». Et pour cause : l'épée se cabre dans la main du brigand, l'empêchant totalement de s'en servir (le MD pourra décider que cet infortuné est éliminé directement par un coup réussi d'un PJ).



AU VIOLON !

Une fois le gang défait, le guet arrive – courageux mais pas téméraire. Ils bouclent les survivants, prodiguent quelques soins et escortent les victimes des vols du gang, parmi lesquelles Phadora Valdemar (que les PJ ne connaissent pas encore) et Toderan Zombur. La saleté dérange le marchand, mais il est satisfait de retrouver la plupart de ses pièces. Le guet procède à un rapide inventaire du butin des receleurs. Si l'aventure débute ici, le meneur mettra en scène la découverte de l'épée : lors de l'inspection, l'épée, à peine dégainée, se tortille comme expliqué dans la scène précédente.