



NIGHTPROWLER

SECONDE ÉDITION

Écran de jeu

- ❖ VIE ET MORT D'UN TRUAND
- ❖ QUARTIER LIBRE ! (SCÉNARIO)
- ❖ RÈGLES OPTIONNELLES
- ❖ ERRATA ET PRÉCISIONS
- ❖ FEUILLE DE PERSONNAGE

I DÉE ORIGINALE : CROC, Bouly, Jeff Beney, Pierre-Henri Pevel, G.E. Ranne

C HEF DE GANG : Yann Lugrin

R ACKETTEURS : Antoine Boegli, David Girardey

R ÉDACTION ET RELECTURE : Alexandre Amirà, François Cedelle, Frédéric Hubleur, Julien Laroche, Oliver Vulliamy, Philippe Fenot

I LLUSTRATION DE L'ÉCRAN ET CONCEPTION GRAPHIQUE : Boris Courdesses

M ISE EN PAGE : Agnès Cazal

I LLUSTRATIONS : Christophe Reignaut (pages 13, 14, 18, 22 et 25), Marc Simonetti (pages 3, 6, 8 et 16), Sébastien Delfino (la croix d'Arlam en vitesse sur un coin de table)

V AGABOND DES CINTRES : Jérôme Vernez

Imprimé à Berne, Suisse, chez Staempfli AG, novembre 2006 (www.staempfli.com)
Visitez les forums 2d Sans Faces ! (www.2dsansfaces.com/forums)

Nightprowler Seconde Édition est édité par 2d Sans Faces, société coopérative, sous licence de Asmodée SA (www.asmodee.com)

 **2D SANS FACES**
2dsf0202

ISBN : 2-9700314-5-0
ISBN13 : 978-2-9700314-5-1

PRIX : 17 € / 40 CHF



VIE ET MORT D'UN TRUAND

Difficile d'aborder le quotidien de tout ce que la Principauté compte de crapules et de meurtriers. Chaque profession nourrit ses particularités et chaque voyou s'enorgueillit de méthodes qu'il se croit souvent seul à pratiquer.

Les pages qui suivent vont néanmoins tenter de revenir sur les grandes lignes du quotidien et des aléas de chaque Spécialité criminelle, complétant ou développant les descriptions données dans *Nightprowler* Seconde Édition (cf. p. 88 à 98). Les joueurs devraient être autorisés à compulser les paragraphes les concernant, tout en espérant que ces quelques lignes alimenteront également l'imagination des meneurs dans la préparation de leurs scénarios.

TRICHEUR PROFESSIONNEL

L'épervier de haute volée comme le baroudeur des salles enfumées partagent la même règle de vie : savoir quand se coucher. Pour le premier, la chance lasse et rend désagréable là où celui qui sait perdre avec le sourire sera toujours de bonne compagnie. Pour le second, une main heureuse dégénère trop aisément en bain de sang. Dans les deux cas, ménager les susceptibilités permet d'augmenter la fréquence des parties et d'équilibrer avantageusement gains réels et pertes de convenance.

Ceci étant, leurs quotidiens demeurent très éloignés. L'épervier soigne le paraître et le relationnel : barbiers et tailleurs de renom, culture, art et mondanités associées – parfois même cours de maintien et de bienséance. À moins d'être nés dans l'aristocratie, rares sont les éperviers à pouvoir se passer d'un sésame – un notable dont on aura pris soin de flatter les faveurs afin d'effacer la méfiance de ses pairs, quelquefois un Courtisan associé pour 30 à 40% des gains.

Le baroudeur travaille ses sources : les salles, qui les gère et qui les fréquente, qui récolte derrière, qui protège qui, quelles sont les connivences et qui sont les pigeons. Deux quotidiens gourmands en temps et en or car si les signes extérieurs de richesse sont l'apanage des éperviers, les pots-de-vin aux serveuses, molosses et putes coûtent aux baroudeurs qui n'ont pas de mécène pour organiser les parties et couvrir leurs arrières.

La discrétion constitue l'autre atout de la profession. L'épervier démasqué tombera immédiatement en disgrâce dans tous les cercles nobles de la ville ; le baroudeur risque quant à lui de finir dans la fange ensanglantée d'une ruelle. Beaucoup changent fréquemment de domicile afin d'éviter les indécrottables d'adversaires malveillants ou le racket, et la plupart se tiennent proches de la pègre locale, histoire d'éviter les surprises.

PARIEUR

Si certaines pointures sont capables d'influencer la cote selon leur mise, c'est que la connaissance exhaustive de son domaine et l'information en général sont primordiales. Ceux-là gèrent souvent les bourses de puissants et vont jusqu'à s'entourer de sous-fifres pour miser en leur nom. Tentant mais dangereux, car le boulot du Parieur devient art du trucage par tous les moyens – rarement en solo quand il s'agit d'accidenter ou de soudoyer. Molosses et maîtres-chanteurs deviennent à ce moment de coûteux alliés.

Pour ces caïds comme pour les novices, le relationnel se trouve à la base de tout : il faut courir d'une écurie à l'autre, d'une salle à un entraîneur, prêter l'oreille aux enjeux, estimer les cotes réelles et infléchies, les inévitables trucages, connaître les enjeux. Certains paris n'engrangeront pas d'or mais un œil ou une réputation favorables, plus juteux sur le long terme.

Les petits Parieurs passent du temps en-dehors des salles pour s'établir et développer un carnet de joueurs. Plumer un pigeon s'avère enfantin mais fort peu lucratif. Professionnellement d'abord, la réputation de fiabilité et la confiance en prennent un coup – sans compter le client perdu ; physiquement ensuite, le joueur plumé peut devenir vindicatif ou refuser de payer. Le quotidien s'enrichit alors du recrutement de molosses pour le recouvrement et la protection.

Les Parieurs rêvent tous du gros coup mais les pros savent, comme les Tricheurs, qu'il vaut mieux gagner petit pour durer.

CHAPARDEUR

L'indépendance ne facilite pas le travail du Chapardeur. Beaucoup négligent leur entraînement

au profit du repérage qui constitue l'essence même de la profession, réclamant à la fois temps, discrétion et coup d'œil. Surveiller les allées et venues, voir qui traîne dans le quartier la nuit, vérifier les rondes miliciennes, s'assurer de l'exclusivité ; parfois s'infiltrer ou corrompre un serviteur aigri pour dresser un plan et évaluer le butin. Vérifier son matériel et ses arrières en cas de pétrin, s'assurer d'une planque et d'un receleur pour éviter de garder la marchandise trop longtemps.

Bref, un charpateur de talent n'opérera que toutes les deux septaines en moyenne, plus rarement s'il vise gros et veut s'assurer que personne ne le doublera. Ceux qui s'offrent un coup anarchique toutes les trois ou quatre nuits sont des amateurs aux informations coûteuses mais peu vérifiées, s'exposant aux mésaventures et aux surprises fâcheuses. Les prisons et les cimetières en regorgent.

PERCEUR

Quotidien différent et opérations plus rares, le Perceur ne peut se permettre de négliger son apprentissage ni les nouveautés en matière de sécurité – domaine en perpétuelle évolution. De fait

œuvre-t-il souvent de jour au titre de serrurier ou de forgeron, publiquement ou dans le giron de notables de la pègre qui n'ont guère envie de subir ce qu'ils commanditent.

Les Perceurs sont rapidement connus et directement contactés. C'est un avantage autant qu'un inconvénient car les miliciens savent où chercher après un cambriolage, ce qui demande de quotidiennement travailler respectabilité et alibis.

Une règle tacite existe chez les Perceurs : ne pas cambrioler ceux que l'on a aidé à protéger, ce qui entretient aussi la compétition entre eux. Recrutés au sein d'équipes dont ils tentent de s'assurer la fiabilité et la discrétion, les Perceurs sont méfiants. Les meilleurs ou les plus arrogants finissent par monter leur propre équipe mais c'est encore rare et les commanditaires n'apprécient guère.

SCRIBE

Quel que soit leur domaine de prédilection, les Scribes partagent un quotidien similaire : tandis qu'ils œuvrent dans leurs ateliers, des messagers les visitent. Certains fournissent



pièces et échantillons indispensables aux travaux de copie ; d'autres rapportent les consignes des commanditaires ou s'assurent que les délais seront respectés.

Lorsqu'ils débutent, les futurs Scribes sont des crève-la-faim tentant de vivre de leur art dans une cité d'analphabètes peu portés sur les choses de la civilisation. Proies idéales, ils espèrent que leur premier faux-pas dans l'illégalité sera le dernier mais l'or les tient rapidement en laisse. Dès qu'un talent est repéré, les commanditaires mesquins s'assurent de sa fidélité en propageant des rumeurs sur son compte au sein de l'*establishment* artistique. Les fils de la bourgeoisie sont logés à la même enseigne car leurs familles ostracisent ce genre de vocations improductives. L'aristocratie compte fort peu de Scribes.

La préoccupation principale d'un Scribe reste son atelier, un sanctuaire que lui permettra d'acquérir ses premiers contrats. Le coût exorbitant des produits et le temps investi dans l'exercice de l'art achèvent d'assurer sa dépendance financière, d'autant qu'il travaille souvent pour un commanditaire exclusif. Quand sa notoriété progresse dans les milieux interlopes, le Scribe s'expose à la jalousie, aux enchères et au chantage. Sa position devient, dans ces cas, rarement enviable, d'autant que beaucoup sont des noctambules renommés et dépensiers.

MANUFACTURIER

Avec un quotidien à mi-chemin entre celui des Scribes et des Perceurs, les Manufacturiers affichent néanmoins d'importantes différences dans leurs rapports à la pègre. Avant tout ils jouissent d'une activité légale au sortir de leur compagnonnage, qu'ils disposent de leur atelier ou travaillent chez un artisan.

Les problèmes débutent dès que leur talent suscite l'intérêt de la pègre. Les représentants de celle-ci n'hésitent pas à mettre la pression afin de forcer la coopération des plus réticents : famille, fournisseurs, clientèle, etc. ce ne sont pas les moyens qui manquent. Leur vie se rapproche nettement des Perceurs pour la façade légale et des Scribes pour leur rapport avec les commanditaires. Tout comme ces derniers, ils sont généralement assez peu inquiétés, sinon par une milice suspicieuse. La protection de ceux qui travaillent pour des petites frappes réclame parfois un investissement supplémentaire car nombre de voleurs s'intéressent aux ateliers de ce genre.

PUTAIN

Le quotidien d'une Putain n'est pas comparable avec celui d'une prostituée. Tandis que ces dernières le partagent entre racolage, racket, passage à tabac, viol et milice, les premières sont membres de réseaux aux territoires bien définis. Leur vie se déroule dans la rue, de jour ou de nuit, au croisement d'une ruelle borgne où une paillasse les attend derrière la discrétion d'un tas de caisses ; ou bien à la porte d'une maison pour les mieux loties. Elles connaissent toute la rue, surveillent l'activité des autres filles autant qu'elles sont surveillées et ramassent en moyenne 15 à 25 clients par jour.

Les Putains travaillent pour le compte de souteneurs qui récoltent environ 70% de leurs gains contre protection et servent également d'intermédiaire pour la pègre : surveillance des allées et venues, guet de la milice et repérage des proies pour les détresseurs constituent leurs occupations les plus rentables car le bakchich tombe dans leur bas-de-laine.

Néanmoins, la rivalité entre Putains est un trafic d'influence quotidien visant à s'attirer les faveurs du souteneur. En-dehors de la rue, beaucoup passent leur temps à travailler cette séduction par la ruse et la duplicité : une Putain doit entretenir ses relations avec la vermine du coin, connaître l'activité criminelle de son secteur et savoir plaire aux caïds autant qu'à son maquereau afin d'avoir la faveur de nombreuses missions. C'est un jeu dangereux à l'équilibre précaire risquant d'attirer une jalousie se traduisant par le racket et la violence. De fait, les réseaux sont toujours divisés en petits clans de filles et beaucoup s'efforcent davantage de survivre que d'amasser un pactole qu'elles dissimuleront dans l'espoir de s'offrir une nouvelle vie, ailleurs.

COURTISAN

La proportion d'hommes (une hérésie selon l'arlamisme !) est autrement plus importante chez les Courtisans que les Putains où elle reste anecdotique. Les Courtisans travaillent dans les bordels et les lupanars de qualité diverse tandis que celles que l'on surnomme ironiquement « vestales », du nom d'une ancienne prêtresse sainte d'Arlam à la réputation de virginité que l'histoire plébéienne révéla fort usurpée, opèrent indépendamment dans les milieux argentés de la bourgeoisie et de l'aristocratie.

Le quotidien d'un Courtisan de bordel est très sectaire et les sorties sont fortement contrôlées. Officiellement employés par l'établissement, ils sont

dédiés aux tâches diverses – du service au ménage – avant d'être remarqués pour évoluer vers le spectacle puis l'entraînement en salle. Dès lors, la concurrence s'enhardit et les réputations se tissent. Les meilleures Courtisanes sont des reines choyées comptant nombre de réguliers passionnés et disposant d'avantages et d'une liberté supérieurs à leurs collègues. Le gîte, le couvert et la protection du lupanar limitent les rivalités sanglantes mais coûtent environ 80% de leurs revenus.

Les vestales sont des aristocrates déchues usant de leurs charmes pour continuer d'assurer leur rang et leur confort. L'éducation et la conversation dont elles font preuve rapprochent beaucoup leur quotidien et leurs manières de ceux des éperviers (cf. tricheurs), si ce n'est qu'une vestale est également spécialisée dans l'art des confidences sur l'oreiller et joue parfois un rôle politique ou économique important au service des grandes familles de la pègre. Il arrive qu'une reine de bordel devienne la filleule d'une vestale et reçoive l'éducation qui lui permettra de rejoindre l'un de ces quelques harems de la haute société.

PASSEUR

Nombre de Passeurs croupissant en cellule sont des brutes, des molosses engagés pour jouer les gros bras et auxquels on n'a jamais demandé de se montrer trop futés. Mais derrière ces hommes de main, les Passeurs professionnels ont compris que le métier ne résumait pas au simple transport de marchandises.

Le quotidien d'un Passeur consiste en priorité à trouver du boulot, ce qui se traduit souvent par rencontrer des Affairistes – clefs de voûte des trafics de la principauté – et négocier des contrats. En amont, la profession se traduit par un maillage de connaissances, de renseignements sur les différents marchés et leurs acteurs, parfois en-dehors des frontières de la Principauté. Peu de Passeurs deviennent indépendants : le métier a ses habitudes et les Affairistes tiennent à leur position d'intermédiaires autant que les marchands avec lesquels ils traitent.

En aval, le cœur de la profession consiste en l'organisation des convois. Une fois l'itinéraire, les marchandises et les conditions de transport connus, les Passeurs s'échinent à tout vérifier, sécuriser et monter les équipes adéquates car le danger peut surgir de partout : depuis l'expéditeur véreux jusqu'au destinataire roublard en passant par les embuscades, les pattes à graisser chez les miliciens et les préposés aux douanes et les concurrents. Si les pourcentages sont juteux, il va sans dire qu'il est rare qu'un Passeur perde deux fois sa marchandise...

ALCHIMISTE

L'Alchimiste est un trafiquant du quotidien et à petite échelle : poisons, potions variées et substances à forte dépendance réclament un travail en flux tendu. Aussi préfère-t-il confier aux Affairistes et aux Passeurs l'acheminement de ses produits exotiques.

Le laboratoire constitue la pierre angulaire de la profession et la cible de nombreux truands ou consommateurs en puissance. Les précautions d'usage impliquent généralement un réseau d'intermédiaires éloignant ces derniers de l'Alchimiste, ainsi qu'une protection rapprochée quotidienne dont la loyauté se révèle très coûteuse et doit être surveillée en permanence. Si le marché est juteux, les collaborateurs peuvent sentir la tentation de jouer les concurrents. Les sanctions sont globalement expéditives. L'une des règles d'or consiste à ne jamais travailler avec des toxicomanes qui représentent des risques que les Alchimistes préfèrent ne pas prendre.

Beaucoup d'indépendants n'entretiennent pas de tels réseaux et se contentent d'un petit marché lucratif sans piétiner les plates-bandes de qui que ce soit. Certains travaillent pour le compte de la pègre, d'autres ont des commanditaires exclusivement issus de la noblesse ou de la sorcellerie et ne recrutent de la main-d'œuvre qu'occasionnellement – pour transporter un cadavre par exemple.

APPÂT

Pour beaucoup, l'Appât constitue un luxe nécessaire, une garantie supplémentaire de tranquillité, que l'on opère de jour ou de nuit. Si beaucoup sont de vulgaires pigeons qui reçoivent la pièce pour faire du grabuge sans vraiment savoir pourquoi, ou des petits truands que l'on rencarde sur un coup en même temps que la milice, les professionnels monnaient cher leurs services : efficacité et fiabilité sont alors incomparables.

Tous les Appâts ont commencé par une arnaque suivie d'un séjour en taule où leur silence a démontré leur première valeur. Forts de celle-ci, ils sont alors choyés par la pègre qui les emploie en garantissant leurs conditions de détention et le suivi de leur carrière.

Les Appâts préparent leurs coups comme des artistes, évitant à tout prix de faire couler le sang ou d'être pris la main dans le sac, histoire d'alléger leurs peines. En revanche, l'expérience les fait connaître de la milice, ce qui entraîne des suspicions conduisant éventuellement à la torture. Par conséquent les plus



ÉCRAN DE JEU

talentueux développent des talents de grimage avancés, usent de corruption, voire embauchent d'autres Appâts pour brouiller les pistes et s'assurer de ne pas être pris.

Un Appât bavard est un Appât mort. Leur inflexibilité et leur loyauté peuvent devenir une source d'opportunités afin de rejoindre des postes de confiance plus importants au sein d'une organisation.

MISÉREUX

Personne ne se retrouve par choix dans la crasse et la pauvreté. Seuls les nouveaux arrivants ou ceux affichant une volonté solide et une débrouillardise au-dessus de la moyenne rejoignent les rangs peu estimés des Miséreux. L'union faisant la force, ces papes de la rue ont l'art de toujours se trouver au bon endroit au bon moment ; le bon endroit c'est là où il se passe quelque chose, le bon moment c'est quand on voudrait qu'il n'y ait pas de témoin.

Sachant que l'activité se développe et que rien ne ressemble plus à un pauvre qu'un autre pauvre, les truands préfèrent une aumône nécessaire au risque de complications immédiates ou ultérieures. Observation, jugeote, connaissance du quartier et de se qui s'y trame sont les atouts des Miséreux. Les plus malins cumulent avec le chantage auprès des commerçants car, là encore, la milice peut bien faire une descente de temps à autre, elle ne réglera jamais le problème omniprésent de la pauvreté.

Les cours des miracles sont des lieux de nature variée, nombreux et toujours soigneusement cachés où les Miséreux se retrouvent en société. Certaines sont protégées par les parrains qui gèrent de vastes regroupements. Malgré tout, la vie des Miséreux est une lutte quotidienne régie par des règles inaccessibles au reste de la cité et ceux qui les enfreignent ne font pas de vieux os.

COURRIER

La profession partage la débrouillardise et les réflexes propres aux Appâts. Le Courrier est toujours seul et, à l'instar de l'Appât, débute sa carrière comme une quantité négligeable et remplaçable. Les professionnels auront démontré deux choses : leur aptitude à se tirer des situations délicates par la parole, ainsi que leur capacité à éviter les interceptions au minimum synonymes de torture.

Les Courriers passent beaucoup de temps à se tenir au courant des relations entre les différentes organisations de la pègre avec la plus grande discrétion possible. Officiellement ils ne savent rien de plus que le message à transmettre et se considèrent comme neutres dans les histoires des uns et des autres. Officieusement, ceux qui travaillent leurs renseignements vérifient l'adage selon lequel un homme averti en vaut deux.

ESPION

Nombre de vocations naissent au hasard d'une rencontre et d'une situation idéale. Cependant, la plupart des Espions en herbe ne dépassent pas le statut d'informateur ; les autres, forts d'un talent pour la comédie et la dissimulation, sont plus enclins à rejoindre les rangs peu garnis de la profession.

Le parcours d'un Espion est d'autant plus long et difficile que l'apprentissage est rarissime dans cette branche et que l'erreur ne pardonne pas. Le culte du secret et de la duplicité est indispensable et finit par



teinter le quotidien : l'Espion s'invente et entretient des vies différentes, trompant ses proches autant que ses contacts et ses commanditaires. Les rencontres avec ces derniers sont d'inévitables moments de tension car elles constituent la première exposition de l'Espion et paradoxalement le plus grand risque de dévoiler sa véritable identité, de tomber dans une embuscade ou d'être suivi. Le reste du métier est l'enfance de l'art – si l'on peut dire...

La préparation des missions est proportionnellement minutieuse à la proximité nécessaire avec la cible. Dans ces cas d'infiltration, l'expert s'arrange pour entrer et sortir sans que l'on puisse faire le rapprochement entre lui et l'origine des fuites – quitte à se trouver un bouc-émissaire. Le reste du temps, il s'agit le plus souvent de s'introduire dans un lieu protégé et de compulser ou dérober certains documents, ce qui rapproche le métier de celui de Chapardeur.

TRAQUEUR

Les enquêteurs de la pègre sont prisés pour leurs réseaux soigneusement entretenus et leurs contacts dans les milieux auxquels la pègre n'a souvent pas accès. Ce sont majoritairement d'anciens miliciens corrompus ou des fonctionnaires au fait d'informations susceptibles de rapporter un pactole dans les milieux interlopes.

L'information, la capacité à la rassembler et les contacts sont leurs principaux atouts. Afin de garantir la tranquillité d'esprit de ces derniers, les Traqueurs s'évertuent à rester sur le fil de la légalité tout en assurant leur prospérité. Cette discrétion vaut toutes les assurances-vie pour les informateurs qui refusent d'autres interlocuteurs.

Les seuls dangers véritables se manifestent quand les Traqueurs rassemblent des informations ou agissent envers un individu protégé par la pègre. Dans ces cas-là, le métier des armes et de l'intimidation se mêle de la partie.

OREILLE

Les Oreilles constituent la première source de renseignement de toute la truanderie. Quand un repérage ou une recherche d'information serait trop long ou trop coûteux, les truands s'adressent aux Oreilles pour s'acquitter du boulot dans la rue ou les établissements populaires.

Le quotidien de la profession est relativement simple et le travail abonde. Se poser au bon endroit, faire

comme si de rien n'était, boire un verre ou jouer les troubadours et ouvrir l'œil et l'oreille suffisent.

En général les Oreilles commencent par évaluer l'activité criminelle d'un quartier puis s'arrangent pour rencontrer quelques truands isolés, à la faveur d'une beuverie par exemple, afin de leur faire comprendre qu'ils ont d'autres services à louer que forain ou pilier de bar. La difficulté consiste à choisir soigneusement ses cibles afin de préserver la discrétion nécessaire à l'exercice de leur métier.

ASSASSIN

La vocation n'est que rarement spontanée : les Assassins débutent au sein d'une organisation comme des Mercenaires ou des Molosses et lorsque leur sang-froid et leur art de tuer deviennent évident, ils se voient alors proposer de bifurquer vers l'assassinat.

Les premiers contrats feront office de mise à l'épreuve et testeront leurs capacités de discrétion et de survie, conditions inséparables de leur efficacité. L'Assassin accompli entame ensuite une deuxième vie : sa position au sein de l'organisation devient privilégiée et ses interlocuteurs se limitent alors au sommet. Beaucoup mettent en scène leur mort ou leur incarcération avant de déménager et de rompre les contacts avec leur ancienne vie. Cette cape d'ombre indispensable est si lourde de conséquences sociales qu'ils n'ont souvent ni famille, ni proches et refusent de s'attacher à ce qui deviendrait un point faible.

Le quotidien de l'assassinat varie selon les contrats et l'expérience seule enseigne l'infiltration, la dissimulation des traces, les fausses pistes, l'usage du poison et les meurtres silencieux. Ce panachage de compétences réclame un talent certain et l'échec, souvent lourd de conséquences pour le commanditaire, n'est que rarement toléré.

MERCENAIRE

Le métier des armes est une nécessité dans la Principauté. Les Mercenaires ont sombré dans la criminalité pour d'innombrables raisons et louent leur arsenal au plus offrant quand les plus futés préfèrent choisir leurs contrats pour éviter de se retrouver impliqués dans de véritables carnages. Le problème d'un Mercenaire étant sa visibilité, il est en effet préférable d'éviter les conflits avec la milice qui sera la plus apte à leur mettre



ÉCRAN DE JEU

le grappin dessus. Pour le reste, l'écroulement entre truands dérange déjà nettement moins les forces de l'ordre.

Les Mercenaires sont recrutés grâce à leur visibilité ; certains s'organisent en bandes, ajoutant une réputation à leur talent. Cette réputation suffit à décourager les moins téméraires des truands et offre une sécurité supplémentaire à leurs employeurs, tout comme l'efficacité du travail d'équipe leur garantit de meilleures chances de survie.

CROQUEMITAINE

La profession figure parmi les plus complexes tant les opérations réclament des compétences expertes et variées. La plupart des Croquemitaines commencent en ciblant les petits bourgeois et les commerçants aux affaires nouvellement florissantes. Ils agissent alors en duo et enlèvent un proche – souvent un gamin – avant de réclamer une rançon qui sera, bien

souvent, payée discrètement grâce aux menaces et à l'intimidation.

Les plus ambitieux visent haut et recrutent de la main-d'œuvre en fonction des besoins de l'opération. Ils restent alors à la tête du coup et gèrent les relations avec le client tout en déléguant le repérage, l'infiltration, l'enlèvement et la surveillance du colis. Les gros coups sont évidemment les plus risqués car l'aristocratie peut manifester des réactions très différentes selon les cas et les moyens y sont : au Croquemitaine de savoir juger si la discrétion ne sera pas plus importante pour le client que l'or qu'il devra déboursier.

Les Croquemitaines de haut vol sont généralement des gens cultivés, issus des milieux huppés et possédant encore leurs entrées dans les cercles mondains. Dans ces cas-là, il est évident que le client comme le colis ne doivent jamais pouvoir deviner leur identité.

RACAILLE

Le quotidien du voyou baigne dans la violence, l'intimidation et la ferraille dépouillée. Pas vraiment une vocation. Les petites frappes pullulent dans les quartiers populaires et tendent à se regrouper en bandes pour s'affirmer sur leur territoire : rôder, s'imposer, détrousser les proies faciles et courir plus vite que la milice composent l'essentiel de leur quotidien ; les guerres de gangs complètent le tableau.

Bien que constituant le plus court chemin vers la criminalité, la petite crapulerie n'est pas moins marginalisée par la pègre qui lui reconnaît cependant une certaine utilité : pour tenir un quartier, occuper la milice ou servir de main d'œuvre servile et corvéable. Les Racailles développent souvent un éventail de compétences plus ou moins étoffé les menant vers d'autres spécialités. Les plus ambitieuses espèrent prendre du galon en se rapprochant de la pègre et deviennent alors plus dangereuses que les petites bandes de rues.

TIRE-LAINE

Bien que partageant de nombreuses similitudes avec les Racailles, les Tire-laines agissent rarement en bandes organisées. Le Tire-laine opère de jour, dans les rues commerçantes et les marchés où la foule offre à la fois opportunités, discrétion et facilités pour s'éclipser.

En-dehors de leur doigté, ces voleurs restent majoritairement de petites frappes sans envergure. Même lorsqu'ils sont organisés, en cheville avec des brelandiers



ou des forains maîtres dans l'art de capter – et donc de détourner – l'attention, leurs ambitions n'en demeurent pas moins nettement plus sages que beaucoup d'autres professions. Dans un sens, cela leur évite de trop se mêler des affaires d'autrui et ceux qui espèrent se lient généralement à des bandes aux compétences diversifiées.

VEILLEUR

Les Veilleurs sont aux voleurs ce que le contre-espionnage est à l'espion : des individus expérimentés connaissant les méthodes et les ficelles des voleurs et payés pour les contrecarrer. Peu appréciés des malfrats, ils n'en sont pas moins très utiles et bénéficient pour la plupart d'une activité légale proche de celle des gardes du corps et des milices privées.

Devenir Veilleur permet à d'anciens prisonniers de reposer un pied dans la légalité tout en continuant de faire ce qu'ils connaissent le mieux avec une certaine sécurité de l'emploi. Les quelques guildes existant sont majoritairement composées d'anciens Perceurs ou Chapardeurs. Elles négocient les contrats avec la pègre et fournissent leurs hommes pour des missions ponctuelles. Les commanditaires citoyens demeurent une minorité : défaut de confiance d'un côté, éventuels conflits d'intérêts de l'autre. Par conséquent, ce genre de contrat n'est accepté que si le lieu à surveiller n'est pas ciblé par une famille de la pègre. Il va sans dire que les Veilleurs tentés par une action déloyale envers leur employeur sont très, très mal perçus par les guildes...

OMBRE

Ombres et Veilleurs partagent à peu de choses près la même activité si ce n'est que les premiers sont moins spécialisés dans les techniques des voleurs et recrutent plutôt d'anciens mercenaires. Les deux professions sont souvent gérées par les mêmes guildes et les différences notables jouent sur les capacités physiques, le maniement des armes, la carrure, le sang-froid ou la réputation. Les plus redoutés restent ceux qu'on incarcère en même temps qu'un caïd afin d'assurer sa protection : dans une prison qu'ils ont longtemps fréquenté, leur réputation constitue déjà un gage de sécurité.

RACKETTEUR

Souvent évolution ou employeur des Racailles, plus ou moins initié au monde des affaires, il est généralement commissionné par la pègre pour s'occuper des extorsions et des usures sur un secteur donné. Cette affiliation aux réseaux criminels lui garantit que les petites frappes ne s'abreuvent pas aux mêmes sources et assure aux dites organisations une rente régulière – de la septaine au mois, ça dépend.

Les atouts du Racketteur se résument à son relationnel et son sang-froid. Les relations sont capitales pour gérer au mieux la vie d'une rue ou d'un quartier et savoir s'entourer des molosses adéquats. Les modes opératoires varient selon la personnalité du Racketteur ; si les novices recherchent avant tout l'intimidation, les plus compétents comptent sur le dialogue pour convaincre les commerçants de leur intérêt à coopérer sagement. Ceux-là connaissent aussi suffisamment bien les rouages de la vie commerçante pour faire remonter la pression en amont, au-delà du bête saccage et de l'incendie de boutique.

Beaucoup de Racketteurs improvisés peuplent les prisons pour n'avoir pas su s'arranger avec la concurrence, la racaille locale ou le silence des Miséreux.

CHARLATAN

Pour un Charlatan, la difficulté du métier ne réside pas tant dans le bagout nécessaire et dont ils ont l'habitude mais plutôt dans la gestion des mécontentements. D'où le caractère bien souvent nomade de la profession.

En roulotte ou sur un étal, les Charlatans sont toujours prêts à déguerpir dès que la situation s'envenime ou que la milice se fait trop pressante – ce qu'ils évitent par des pots-de-vin bien placés. Une partie de leur temps passe dans la préparation des flacons aux noms prometteurs ; le reste est affaire de travail sur les marchés où attirer l'attention des gogos devient un métier lucratif.

Le Charlatan prudent s'entoure d'un ou deux molosses et d'un acolyte qui jouera les entraîneurs en affichant sa satisfaction et en répandant des rumeurs flatteuses. Les molosses évitent le racket et les vols, protègent leur employeur et gèrent aussi la concurrence. Les potions vendues sont souvent issues de l'herboristerie et soignent moins qu'elles ne promettent ; de cette façon, le moindre bénéfice ressenti par un client mécontent devient une preuve irréfutable d'efficacité.



TRUBLION

Relativement peu représentée, la profession de Trublion recrute sur les bancs des collèges, parmi une jeunesse fortunée aveuglément vouée à la vie de la cité. Ceux-là sont souvent leurrés sur les intentions, l'identité et les convictions de leurs employeurs.

Les professionnels de la pègre sont d'extraction modeste et leurs convictions ne font pas le poids comparées aux bénéfices qu'ils en retirent. Les Trublions recrutent leurs futurs homologues dans les tavernes estudiantines où joutent les politiciens en herbe. Beaucoup sont doués d'un réel talent rhétorique ou scénique et tous connaissent à peu près le sujet sur lequel ils seront ensuite chargés de discourir. L'employeur fournit les précisions nécessaires, les points importants sur lesquels insister, les révélations et les fausses informations à sortir.

Certains parrains n'hésitent pas à placer ceux qui ont prouvé leur valeur auprès de politiciens véreux en leur achetant une respectabilité et une fonction officielle qu'ils utiliseront pour le compte de la pègre. Les moins doués pullulent et touchent la pièce pour faire diversion tandis que travaillent Tire-laines, Passeurs ou autres individus en quête d'émeutes.

FAUX-PROPHÈTE

Les Faux-prophètes recrutent au sein de la population en tant qu'experts en manipulation mentale. Sous une apparence plus ou moins mystique, ils utilisent leur charisme pour monter des sociétés secrètes aux destins variés. Si les indépendants existent et nourrissent des questionnements cosmogoniques, les Faux-prophètes travaillent pour la pègre et s'organisent plus rarement en cultes mystiques. En revanche, certains collaborent avec des sorciers et orchestrent des initiations au surnaturel afin d'accroître leur emprise psychologique.

Outre l'intérêt financier direct, ces sociétés secrètes permettent d'influencer insidieusement certains secteurs de la cité favorisant les trafics à grande échelle de la pègre. Les âmes damnées agissent au plus près des personnalités politiques ou aristocratiques, souvent sous le couvert d'un confident. Certains se voient placés à la tête de chapelles – lieux de rassemblement secrets – quand d'autres restent proches de leurs ouailles en leur faisant l'honneur d'être leurs hôtes à tour de rôle.

Les Faux-prophètes sont des individus rares et complexes avides de pouvoir et possédant un penchant pathologique pour l'hédonisme.

AFFAIRISTE

L'Affairiste est la quintessence de l'escroc. Sa connaissance du milieu des affaires, son bagout et le soin qu'il porte aux apparences lui permettent de négocier des contrats fictifs ou à des tarifs très avantageux. Certains ont encore pignon sur rue et collaborent avec des malfrats pour dévaloriser une affaire afin de la racheter à vil prix par exemple. D'autres, plus proches des réseaux de la pègre, servent de conseillers financiers et d'intermédiaires dans le traitement des affaires des Familles. Ceux-là travaillent alors avec les Passeurs, les commerçants et les fournisseurs.

Au quotidien, l'indépendance est nettement plus risquée et concerne les Affairistes les plus aptes à disparaître du jour au lendemain. Dès qu'ils sont liés à la pègre, la façade légale est primordiale. De par leur profession, ils passent un temps considérable à l'entretien de leurs relations et à l'activité économique de la ville ; beaucoup se connaissent et se côtoient, se respectent pour la forme.

BLANCHISSEUR

Blanchisseurs et Affairistes sont très proches et travaillent souvent ensemble. De fait, leurs journées ressemblent à celles des autres commerçants et promoteurs immobiliers : négociations, autorisations officielles, pots-de-vin et maquillage des comptes afin de transformer de l'or sale en revenu d'activité légal.

Les Blanchisseurs ne travaillent qu'avec les pontes et leurs collaborateurs se partagent entre Corrompus et oies blanches. Avant d'en arriver là, un Blanchisseur commence souvent comme simple employé qui, à force de services rendus, gagnera progressivement la confiance de son mentor avant de se voir confier la responsabilité d'une affaire. Les prêteurs sont toujours épaulés par des encaisseurs costauds afin que les emprunts soient remboursés même si un coup a mal tourné. C'est là qu'il devient souvent douloureux de s'être porté caution, les taux d'intérêts ressemblant fort à de l'extorsion.

RECELEUR

Autre profession similaire, le Receleur a parfois pignon sur rue mais beaucoup préfèrent travailler dans une arrière-cour connue des seuls initiés. L'essentiel du métier se résume à deux activités : négocier avec les

Chapardeurs le produit de leurs rapines, le blanchir par des factures, des désignations et des bons de commande factices ; puis le revendre.

Le négoce leur impose souvent une bonne connaissance de la cambriole locale mais les receleurs n'aiment guère être vus en compagnie des voleurs et dénichent plutôt leurs informations dans la moiteur des tavernes. La clientèle constitue la part la plus difficile du métier, d'autant qu'elle ne doit jamais être mêlée à la pègre. Ce sont souvent de riches amateurs d'art qui s'improvisent régulièrement inspireurs indirects de nombreux cambriolages.

Personne ne peut s'improviser Receleur. La plupart sont d'anciens marchands ayant cédé à la tentation du recel – l'approvisionnement coûtant infiniment moins cher. Ceux spécialisés dans les marchandises ont baigné dans le commerce, ont été Affairistes ou Blanchisseurs et les plus importants ont autant d'influence qu'eux sur l'économie de la cité. Quant à la concurrence, elle est peu agressive et joue souvent sur la coopération.

CORROMPU

La pléiade de pattes blanches qui assaisonne Bejofa n'est employée qu'occasionnellement par la pègre. Le reste du temps, leur quotidien est semblable à celui des autres citoyens. Les Corrompus ne font jamais le premier pas mais, dès qu'ils ont accepté un pot-de-vin en transpirant de la peur d'être découvert, ils s'arrangent pour faire comprendre qu'ils aiment bien l'or facilement gagné.

Beaucoup finissent par se faire prendre ou poignarder par gourmandise et méconnaissance du milieu. Rares sont ceux qui évoluent à d'autres stades de la criminalité. Ceux qui, enfin, souhaiteraient changer d'avis comprennent bien vite qu'il est déjà trop tard ; le chantage rentre alors dans la partie. Quoiqu'il en soit on ne peut jamais faire confiance à un Corrompu : tôt ou tard la peur, la bêtise ou l'appât du gain deviendront un problème.

SOUTENEUR

Les Souteneurs sont souvent des criminels de longue date issus de l'univers de la prostitution et de la rue et mis en place par la pègre en remplacement d'un prédécesseur malheureux. La profession est difficile et représente la plupart du temps une organisation importante. Le Souteneur investit considérablement de temps dans la gestion de son établissement et des gens qu'il emploie, quel que soit son secteur. Il doit surveiller sa clientèle, repérer les délateurs, surveiller les trafics, les tricheurs, ceux qui piquent dans les caisses ou dans les stocks, les arrangements divers et variés et arroser copieusement tous ceux qui pourraient chercher à lui nuire.

La violence est omniprésente et sa position de pivot des organisations fait de lui une cible de choix pour la concurrence et la milice. Les Souteneurs délèguent autant que possible afin de compliquer la tâche de leurs ennemis et entretiennent des réseaux d'informateurs afin de se tenir au courant de tout ce qui pourrait graviter autour de leur business.



QUARTIER LIBRE !

INTRODUCTION

❖ Petites précisions d'usage

Ce scénario est destiné à un groupe de trois à cinq joueurs ayant joué l'aventure du livre de base intitulée «*Le Khaler cognera trois fois*». Idéalement le groupe devrait avoir établi son quartier général dans l'immeuble des Chuchoteurs de Rêves et les joueurs devraient avoir lu la description du quartier des tanneries figurant dans le livre de base - cette lecture permettant le cas échéant de simuler les quelques semaines que les PJs ont passés dans le quartier des tanneries depuis qu'ils s'y sont installés.

La forme du scénario est assez libre ; les événements ne suivent pas une chronologie précise et dépendent complètement des actions des PJs. De même, la conclusion de l'intrigue reste ouverte et totalement à la discrétion du meneur de jeu.

On y retrouvera un poste de garde fraîchement installé avec en guise de sergents et officiers, dans le désordre, son ripou, son alcoolique notoire, son cogneur, son bronzé et son bigot ; sans oublier quelques petites surprises. Pris en tenaille entre les Félines et ce qu'il est convenu d'appeler les forces de l'ordre, les joueurs devront développer des trésors d'imagination pour refaire des tanneries un quartier libre.

❖ L'histoire jusqu'à présent

Un poste de garde s'est récemment ouvert dans le quartier des Tanneries, le premier depuis près d'un siècle. Les industriels venus s'installer à Bejofa ont fait savoir au gouverneur de cette belle cité que la situation anarchique régnant dans ce quartier devait cesser. Le retour de la milice est indispensable pour protéger la tranquillité de leurs ouvriers qui sont nombreux à s'être établis dans les meublés des Tanneries.

Mandrin Nurvir, le gouverneur de Bejofa, a accédé de bon cœur à la demande des industriels, heureux de pouvoir, par là même, reprendre un peu mieux en main la cité. Il a fait appel au Conseil de la Principauté afin de garnir ce nouveau poste. Le bailli de Samarande, Flavien Corbi, y a vu une occasion en or de se débarrasser d'un de ses prévôts qui commençait à lui courir sur les nerfs. Jérôme Vanietti, un membre éminent des forces de l'ordre samariniennes qui, outre son sale penchant

pour la bouteille, a aussi la langue trop pendue pour son bien ; on ne compte en effet plus les fois où, bien éméché, au cours d'une soirée mondaine réunissant la fine flore samarinienne, il a exprimé haut et fort son opinion concernant la nouvelle politique ségrégationniste des Sept Cités. Le bailli a donc vu dans l'ouverture de ce nouveau poste l'aubaine à ne pas laisser passer pour muter cet élément perturbateur. Le prévôt Vanietti a donc été dégradé au rang de préfet avant d'être envoyé à Bejofa. Il est sous les ordres du prévôt Raphaël, un vieil homme, plus ou moins sénile, ancien militaire sur le déclin. Le bailli de Bejofa, Hubert Clansy, compte surveiller un peu le travail du préfet Vanietti. S'il se révèle bon préfet, il fera un remplaçant parfait pour le prévôt Raphaël.

Mandrin Nurvir en est profondément désolé, mais les restrictions budgétaires que lui impose le sénéchal Bors de Berilian Assury, ne lui ont pas permis d'allouer les fonds nécessaires à la mise en place d'un vrai poste de garde. Le nouveau préfet de Bejofa devra donc se contenter d'une maison réaménagée en poste de police et de suffisamment de couronnes pour embaucher quatre sergents et les deux douzaines d'hommes nécessaires pour les seconder. Mandrin compte lever un impôt supplémentaire auprès des industriels de sa ville afin de garnir ce nouveau poste de police, mais en attendant l'arrivée de ces fonds, Vanietti devra se contenter d'effectifs restreints.

Jérôme Vanietti n'a pas fait de remous en apprenant sa dégradation et sa mutation à Bejofa. Pourquoi se plaindre ? Après tout, il ne demandait pas mieux : s'éloigner du pouvoir central, mettre le pied dans un quartier qui n'a plus connu de miliciens depuis de nombreuses années, avoir la possibilité de constituer sa propre équipe et renouer avec le terrain. Autant de possibilités qui ont fait de sa mutation une bonne nouvelle... peut-être même la solution qui l'a empêché de donner sa démission.

Jérôme comptait se constituer une équipe triée sur le volet. Malheureusement, tout n'est pas si simple. Jusqu'à présent, les effectifs de la milice ne prenaient pas en charge le quartier des Tanneries. Vanietti a donc fait appel aux autres cités pour qu'on lui envoie quatre sergents expérimentés afin d'avoir le minimum d'officiers indispensables au fonctionnement d'un poste de garde. Bien entendu, les baillis des différentes cités n'ont pas voulu se séparer de leurs meilleurs éléments

au profit d'un petit poste de garde voué à disparaître rapidement puisque implanté directement sur le territoire des Félines.

Tout ce que le préfet Vanietti a pu obtenir, ce sont quatre bras cassés, mutés à Bejofa par une hiérarchie désireuse de se débarrasser d'eux.

Séverin Lefennec vient de Samarande, sa mutation fait suite à ses états de services déplorables. Entre le racket organisé des marchands ayant le malheur d'avoir ouvert leur commerce sur le trajet de ses rondes et le viol des femmes au cours de leur garde à vue, il s'est forgé une réputation de milicien véreux rarement égalée dans la Principauté. Ses supérieurs ont vu dans la requête du préfet Vanietti l'occasion tant désirée de se débarrasser de lui et de l'envoyer sévir sur l'autre rive du Sahar.

Adrien Demetris vient d'Askelane, et sa mutation fait suite à sa sale tendance à avoir recours à une violence irrépressible au cours des interrogatoires. Raciste jusqu'au bout des ongles, il était parfaitement intégré aux forces de l'ordre d'Askelane jusqu'au jour où il a arrêté le fils d'un diplomate Cassar venu étudier à l'Académie militaire. Après une arrestation musclée et un passage à tabac dans les règles de l'art, le jeune homme a passé une nuit au poste des plus agréables au beau milieu des criminels de droit commun ; Adrien ne s'est aperçu de son erreur de jugement que quand son supérieur hiérarchique lui a passé le savon du siècle avant de lui tendre son ordre de transfert vers le nouveau poste de garde des tanneries.

Gabriel Montferrer vient d'Elyath, ses états de services sont plutôt bons et rien n'explique, du moins du point de vue du préfet Vanietti, la raison de sa mutation à Bejofa. Elle est pourtant simple, les autorités religieuses d'Elyath ont vu dans la requête du préfet Vanietti une véritable aubaine leur permettant d'envoyer l'un de leurs agents directement sur le terrain. Sa mission est simple, les hautes autorités d'Arlam savent que les Isidoriens sont installés à Bejofa, à lui de tout faire pour noyauter la Famille.

Ibrahim Al'Riba vient de Djeddir ; il a été muté à Bejofa après que son préfet ait découvert que ses flagrants



délits ne réussissaient que lorsque Ibrahim n'était pas informé des actions entreprises par ses collègues. En effet, Ibrahim était en cheville avec les Fils du Sabre et il les renseignait sur chacune des actions entreprises par la milice de Djeddir. La Famille a vu d'un bon œil que l'un de ses espions soit envoyé à Bejofa, en plein territoire ennemi. Il va devoir continuer son travail de renseignement tout en faisant tout pour mettre sur le dos des Félines les actions entreprises par les Fils du Sabre.

❖ Comment les PJ entrent en scène

Les miliciens ont commencé leur ronde depuis une petite semaine quand débute ce scénario. Ils ont eu le temps de prendre leurs aises dans le quartier des tanneries lorsque les PJs feront leur entrée en scène.

Séverin Lefennec n'a pas pu résister à l'envie de reproduire ses petites habitudes dans le quartier des Tanneries. Il a commencé à racketter les commerçants. Il a toutefois rencontré de la résistance face à des marchands déjà obligés de composer avec les exigences des Félines. Sa méthode, consistant à menacer de violence les familles de ses victimes, a, jusqu'ici, toujours fonctionné. Mais les marchands du quartier des tanneries ne se laissent pas faire aussi facilement. Réunis derrière Ahmed, ils ont refusé de se laisser taxer sans réagir. La protection des Félines est déjà suffisamment chère.

Les commerçants ont donc décidé, suite aux conseils d'Ahmed, de faire appel aux Félines afin qu'ils les débarrassent de cet importun.

Dans le même temps, Lefennec a décidé de « recruter » une bande de petites frappes locales, nouvellement arrivée, pour faire le sale boulot à sa place. Et ces voyous de bas étage, je vous le donne en mille, sont les PJs. Afin de s'assurer leur coopération, Lefennec les surveillera quelques jours avant de les aborder dans leur

ÉCRAN DE JEU

taverne favorite, après une soirée de beuverie. Il aura eu le temps d'apprendre la plupart de leurs mauvaises habitudes rémunératrices (en clair il sait quelles sont les méthodes habituelles des PJs pour ramener des couronnes).

Le scénario débute donc, pour les PJs, par une soirée de détente à la Lie du Calice. Autour d'eux, les discussions vont bon train, le sujet préféré des habitants du quartier étant, bien entendu, le nouveau poste de garde (voir annexes).

L'EMBAUCHE

❖ La proposition de Lefennec

Après que les PJs aient eu le temps d'entendre ces rumeurs et d'écluser quelques bières, Lefennec viendra les aborder afin de leur faire sa proposition. Il ne va pas laisser le choix aux PJs. Soit ils acceptent de l'aider, auquel cas, les patrouilles de la milice ne s'approcheront pas de leur planque ; soit ils refusent et la milice des tanneries

se verra dans l'obligation de venir perquisitionner à leur domicile, de leur faire des ennuis, de ne jamais les laisser en paix, en somme de leur mener une vie impossible.

Le service qu'il a à leur demander est relativement simple : ils doivent s'occuper du cas Ahmed. En effet, Lefennec a bien compris qu'il était le chef de file des commerçants du quartier, et le sergent pense, à raison, que s'il arrive à le convaincre de payer la taxe, les autres suivront. Mais vu comme Ahmed est taillé – le genre armoire à glace pas vraiment aimable – il ne peut pas s'en charger seul. Lefennec indique aux PJs la marche à suivre : attendre l'heure de fermeture de son épicerie, entrer à l'intérieur, casser quelques trucs, menacer sa femme d'un viol collectif et ses enfants d'un passage à tabac, et si ça ne suffit pas, passer à l'acte. Les PJs doivent donc intervenir le lendemain soir aux alentours de onze heures trente afin que Séverin puisse récolter la mise en finissant sa ronde.

Les PJs vont probablement refuser ce marché ; après tout, ils n'ont pas à obéir à un petit milicien menaçant. De toute façon, quel que soit leur choix, il ne changera rien à la suite de ce scénario.

❖ Petite rencontre avec les Félines

La petite conversation à la Lie du Calice entre les PJs et Lefennec n'a pas échappé à un des indic des Félines qui va s'empresse d'aller la rapporter à Salmera, le chef des Proprios (voir annexes).

C'est pourquoi les PJs seront interceptés par quelques Félines à leur sortie de la Lie du Calice. Ils sont trois, armés jusqu'aux crocs, et visiblement ils ont de la bouteille. Pas vraiment le genre de types avec qui il faut rigoler, donc. Ce sont tous les trois des félin, leurs pelages varient du gris au noir et leurs gueules patibulaires n'inspirent pas vraiment confiance. Un jet de Jauger réussi montrera toutefois qu'ils n'ont pas d'intentions belliqueuses.

Leur chef se présentera à eux sous le nom de Salmera.

Salmera explique aux PJs que les Félines ne peuvent tolérer qu'on « chasse » sur leur territoire, ils ont donc décidé de se débarrasser du fameux Lefennec. Toutefois, les Félines ne souhaitent pas se mettre à dos le tout nouveau préfet des tanneries, ils ne peuvent se permettre d'éliminer purement et simplement le problème. Ils ont donc trouvé la solution idéale. C'est le préfet lui-même qui va les débarrasser de cet importun. Pour ce faire, les PJs vont devoir se débrouiller pour que Vanietti se voie dans l'obligation de renvoyer Lefennec à la vie civile,



ou, au moins, le fasse muter ailleurs dans la Principauté. Le principal est que la décision vienne de lui. Les Félines font comprendre aux PJs que s'ils n'acceptent pas de remplir cette mission, il ne seront plus les bienvenus dans le quartier des tanneries, ni à Bejofa d'ailleurs.

Si les PJs ont refusé haut et fort la proposition de Lefennec, Salmera offrira de les rémunérer pour leur peine. Il leur proposera une dizaine de couronnes d'or chacun. Après d'âpres marchandages, et un jet de négociation avec une réussite de qualité au moins égale à 4, les PJs pourront obtenir une quinzaine de couronnes d'or par tête de pipe.

Si les PJs ont accepté la proposition de Lefennec ou ont fait mine de l'accepter (jet d'arnaquer réussi au cours de l'échange avec le milicien par exemple), Salmera leur fera comprendre que leurs honoraires dépendront totalement de leur engagement pour la cause des tanneries et de leurs protecteurs, les Félines.

De toutes façons, les PJs ont une semaine et pas un jour de plus pour accomplir leur tâche. Si Lefennec fait toujours partie de la milice une fois ce délai dépassé, les Félines se verront dans l'obligation de considérer les PJs comme des traîtres. La chasse sera alors ouverte.

Les PJs n'ont pas vraiment le choix, à moins qu'ils ne préfèrent laisser derrière eux la belle planque qu'ils ont réussi à se dégoter et les liens qu'ils avaient pu créer dans le quartier. De plus, il faut voir le bon côté des choses, de bonnes relations avec les Félines sont vraiment indispensables, surtout quand on crèche à Bejofa. Salmera leur explique également que s'ils s'acquittent de cette tâche avec brio, la Famille aura probablement des boulots intéressants à leur proposer à l'avenir. Ils pourront peut-être même laisser à leur charge la récolte de la taxe du quartier des tanneries s'ils réussissent à débarrasser les lieux de Lefennec en toute discrétion.

Salmera explique aux PJs qu'il va s'arranger pour que le syndicat du sourire d'airain accepte de collaborer avec les Félines sur cette affaire. Il va convaincre Ahmed de faire croire à Lefennec que les PJs l'ont suffisamment impressionné pour qu'ils acceptent, lui et les autres commerçants, de payer leur contribution aux bonnes œuvres de la milice. Ce qui devrait mettre Lefennec suffisamment en confiance le temps de trouver un moyen de se débarrasser de lui.

❖ Par où on commence ?

A partir d'ici, de nombreuses voies s'ouvrent aux PJs pour réussir à se débarrasser du sergent Lefennec, exceptés le meurtre et l'action directe bien entendu, les Félines ont été très clairs à ce sujet. C'est le préfet Vanietti qui doit évincer Lefennec et personne d'autre.

Accumulation de fausses preuves, rendez-vous compromettants, délation et lettres anonymes peuvent faire partie du jeu. Toutefois, Jérôme Vanietti ne se résoudra à se débarrasser d'un de ses hommes que dans le cas où il surprendrait le sergent en question en train de commettre un acte vraiment délictueux et totalement impardonnable. De simples soupçons ou témoignages – même accablants – ne suffiront pas, un flagrant délit sera pour lui le seul moyen de justifier auprès de sa hiérarchie une mutation ou un renvoi à la vie civile de Lefennec. Ainsi, picoler pendant le service, bousculer un suspect ou accepter de se faire corrompre sur de petites choses ne suffiront pas, Vanietti a trop besoin de ses hommes pour s'en débarrasser à la moindre incartade.

De plus, le préfet sera très difficile à aborder. Toujours par monts et par vaux la journée, occupé par telle ou telle affaire, le trouver ne sera pas évident et arriver à l'approcher encore moins. Les officiers de police aiment rarement qu'une bande de citoyens – visiblement pas très honnêtes à moins que les PJs ne fassent un effort sur leur mise – viennent les déranger en plein travail. Après son repas du soir, il commence à picoler bien plus que de raison et passe en général ses nuits affalé sur son bureau. Il ne se déplacera alors, que pour une excellente raison (enquête nécessitant impérativement sa présence ou invitation de la part d'un officiel de Bejofa), et il ne sera – bien évidemment – pas très frais.

Enfin, n'oubliez pas que si les PJs sont eux-mêmes en train de commettre un acte délictueux lorsqu'ils organisent leur flagrant délit, Lefennec se présentera comme le bon flic tout prêt à appréhender de dangereux malfrats, ils finiront alors leur nuit au poste. Il ne leur restera plus qu'à s'échapper et à trouver un autre moyen de compromettre le milicien véreux. Leur mission sera d'autant plus difficile que le préfet ne leur accordera alors plus aucune confiance.

La bonne réalisation de ce scénario repose donc entre vos mains et celles de vos joueurs. A eux de faire preuve d'imagination pour trouver un moyen d'évincer Lefennec et à vous de faire preuve de discernement afin de juger si, oui ou non, la solution qu'ils ont trouvée est la bonne. Bon courage !

LE POSTE DE GARDE



❖ Chef, oui chef !

• Séverin Lefennec

Particulièrement laxiste avec ses hommes, il ne se préoccupe pas vraiment de savoir s'ils respectent la



loi qu'ils sont censés représenter. Ces derniers sont d'ailleurs en train de développer les mêmes pratiques ignominieuses que leur sergent. Avec le temps, ils deviendront des miliciens corrompus à qui les malfrats pourront graisser la patte sans problème.

• Adrien Demetris

Il tient ses hommes avec une poigne de fer. Il fait régner une rigueur toute militaire au sein de son équipe de miliciens. Bien qu'il soit plus attaché à une coupe de cheveux réglementaire et une attitude stricte qu'au respect total des procédures, ses hommes apprennent la discipline à la dure. Ils ont toutefois une sale tendance à ne rien laisser passer auprès des criminels comme de leurs victimes.

• Gabriel Montferrer

Respect du code, respect de la loi – terrestre comme divine – sont les maîtres mots de la discipline qu'il dispense. Ses hommes se doivent d'avoir une foi sans faille en leur sergent. S'ils y dérogent, Gabriel n'hésite pas à les réprimander à l'aide de subtiles tortures psychologiques et autres humiliations qui lui assurent une obéissance sans faille de ses ouailles. C'est d'ailleurs ainsi qu'il les appelle.

• Ibrahim Al'Riba

Tous les miliciens du quartier des tanneries rêvent d'intégrer son équipe. Sympathique, pédagogue et toujours prêt à prodiguer bons conseils et encouragements à ses hommes, Ibrahim est un sergent admiré et aimé. Ayant toujours privilégié le dialogue avec la population que la répression pure et simple, Ibrahim est en train de forger une très bonne équipe de miliciens, particulièrement appréciée par les petites gens du quartier.

❖ La vie au poste de garde

Outre le préfet, les quatre sergents et les vingt quatre miliciens sous leurs ordres, une autre personne fréquente le poste de garde : Mariette, une femme discrète et effacée chargée de l'entretien des locaux de la milice. Et il y a du travail, vous pouvez me croire !

Bonne poire, il lui arrive également de préparer les repas du préfet Vanietti quand celui-ci est trop bourré pour s'en charger lui-même. Véritable mine de renseignements utiles, elle se fera un plaisir de rencarder des PJs lui parlant gentiment sur les horaires, les rondes, la disposition des lieux et la personnalité des miliciens. Elle passe faire le ménage dans l'après-midi, généralement entre quatorze heures



et dix huit heures, quand le poste de garde est un peu moins fréquenté, les miliciens étant en patrouille ou occupés à traiter les affaires courantes.

C'est également elle qui s'occupe du ménage du meublé où crèchent les sergents quand ils ne sont pas de service. Ce meublé, petit immeuble plus ou moins en ruine situé à la frontière entre les terres molles et le quartier proprement dit, est la propriété d'Alvarado. Il pratique des loyers un peu élevés et se refuse à engager des travaux de rénovation. Mariette fait beaucoup pour que son cadre de vie ne dépérisse pas, elle en profite d'ailleurs pour nettoyer également les parties communes...

❖ Les horaires et les rondes

Le préfet Vanietti a mis en place deux tournées pour chaque équipe. Chaque sergent s'occupe d'une ronde, accompagné par les six miliciens qui sont sous ses ordres. Gabriel Montferrer et Ibrahim Al'Riba sont de service le jour. Séverin Lefennec et Adrien Demetris sont de service la nuit. Les deux équipes ont deux rondes à effectuer dans le quartier des tanneries au cours de leur service. Pour l'équipe de jour, la première ronde a lieu de sept heures du matin jusqu'à onze heures, c'est Ibrahim Al'Riba qui s'en charge. La seconde est confiée à Gabriel Montferrer, elle a lieu de quatorze heures à dix huit heures. Les rondes du soir se font, pour la première, de vingt heures à minuit avec Séverin Lefennec et de deux heures à six heures pour la seconde avec Adrien Demetris. Les trajets de ces rondes sont fixes et permettent de couvrir la majorité du quartier des tanneries. Toutes ces rondes passent par la rue Micmac afin de garder un œil sur la principale artère commerçante du quartier. La protection des marchands et de leurs fonds de commerce est une des priorités du poste de garde. Pour chacune de leur ronde, les sergents sont accompagnés par six miliciens, l'autre sergent et ses six hommes assurant la permanence du poste.

Les quais font également partie de leur chemin de croix. En effet, c'est sur les quais que se retrouvent les ouvriers des différentes industries afin d'aller avaler leur gamelle quotidienne.

Les rondes suivent généralement le parcours suivant : Départ du poste de garde qui est installé sur la place du marché, les miliciens commencent par une petite tournée dans les Terres Molles pour surveiller un peu les alentours de la Pisse de Félicis, ils rejoignent ensuite les quais qu'ils suivent tout du long, puis ils remontent la rue du Crève Cœur jusqu'à la grande place ; il ne leur reste alors plus qu'à rejoindre la rue Micmac via la place du Cavalier sans tête, et ils peuvent enfin rejoindre le poste de garde.

Les deux sergents de l'équipe de jour s'offrent généralement une petite pause déjeuner dans le cabaret de Yorguë bien qu'Ibrahim n'arrive vraiment pas à comprendre pourquoi Gabriel tient tant à s'y arrêter alors que l'ogre viole visiblement toutes les lois connues d'Arlam. Sans doute un bon moyen de se rappeler pourquoi il croit en la Pensée Inique, heu pardon, Unique.

Les deux sergents de l'équipe de nuit, eux, préfèrent – comme de juste – faire leur pause à l'Écumoire pour tailler le bout de gras avec Maxime, le patron, entre la première et la seconde ronde. Adrien Demetris a tendance à faire traîner sa ronde dans la rue du Crève Cœur afin de se rincer l'œil pour pas un rond, voir même pour choper une petite nouvelle au passage et lui faire découvrir les joies de l'autorité. Séverin Lefennec ne prend pas au sérieux l'astreinte l'obligeant à demeurer au poste de garde avec ses hommes pour assurer une permanence toute la nuit. Il laisse la plupart du temps ses hommes se débrouiller pour aller s'occuper de ses petites affaires.

Les miliciens et les sergents ont tous droit à une journée de congé par semaine. Le préfet tolère également une journée de congé supplémentaire tous les mois pour mort de grand-mère.

Les sergents logent tous dans le quartier des tanneries, dans un meublé non loin du poste de garde. Le préfet Vanietti a, quant à lui, un appartement de fonction dans le poste de garde proprement dit. Le reste des miliciens est éparpillé dans différents taudis du quartier où ils ont pu trouver une chambre à louer pour un prix modique.

❖ Copains comme cochons ?

Ce que pense le préfet Vanietti de ses sergents :

- **Séverin Lefennec** : Il ne me semble pas être un mauvais flic, par là j'entends qu'il a une certaine expérience de la rue et l'esprit suffisamment tortueux pour arriver à composer avec les criminels et les battre sur leur terrain. Cela dit, j'ai peur qu'il ne soit corruptible. On verra bien, j'espère que j'arriverai à le faire revenir dans le droit chemin.

- **Adrien Demetris** : Raciste et violent, je l'ai à l'œil. Il est hors de question de le laisser mener un interrogatoire ou de le laisser seul avec des suspects. J'ai du mal à encadrer ce genre de type, j'espérais ne plus en croiser à tout bout de champ en quittant Samarande...

- **Gabriel Montferrer** : Un bon sergent, sans doute le meilleur du poste de garde des tanneries, en tout cas à l'heure actuelle. Dommage qu'il soit si prompt à mettre en avant la parole d'Arlam cela dit. Une sale tendance



à juger les affaires selon la loi divine. Nous sommes là pour faire respecter la loi terrestre.

• **Ibrahim Al'Riba** : Un bon petit gars, sympathique et facile à vivre, il amène un peu de gaieté dans notre poste garde. J'ai cru comprendre qu'il travaillait pour les Fils du Sabre... chacun ses défauts. Il est maintenant loin de Djeddir et à Bejofa ce sont les Félines qui mènent la danse...

Ce que pense Séverin Lefennec de ses collègues :

• **Adrien Demetris** : Un bon gars, comme je les aime, il sait faire parler les suspects et avec lui les coupables se tiennent à carreau ! Je sens qu'on va faire du bon boulot ensemble, je me suis arrangé avec le préfet pour qu'on fasse les nuits ensemble. Au moins, avec une armoire à glace dans son genre prête à m'accompagner sur mes « tournées », les miséreux du coin restent tranquilles.

• **Gabriel Montferrer** : Je ne peux pas saquer les bigots. Il est tellement sûr de lui et de son bon droit divin, je crois que ça me ferait vomir si je devais supporter ses bondieuseries toute une journée. Un de ces quatre on va

le choper entre quatre yeux avec Adrien et lui expliquer ce qu'on pense de la bonne parole d'Arlam et de la façon qu'il a de nous regarder de haut comme si on valait pas mieux que les hérétiques.

• **Ibrahim Al'Riba** : J'ai vraiment du mal avec les bronzés, ils sont pas comme nous, manque d'hygiène et tout ça. Mais bon, à sa décharge, c'est un type sympa. Qu'il reste à sa place et il pourra sans doute finir sa carrière sur ses deux jambes.

• **Jérôme Vanietti** : Monsieur la Justice réincarnée ! Faut que je m'en méfie, j'ai l'impression qu'il est toujours sur mon dos à vérifier si je fais bien mon boulot ! Heureusement, on s'est arrangés avec Adrien pour prendre les rondes de nuit et comme monsieur la Justice est complètement bourré dès huit heures du soir, on est tranquilles pour gérer nos petites affaires sans qu'il vienne y fourrer son nez de fin limier de mes fesses !

Ce que pense Adrien Demetris de ses collègues :

• **Séverin Lefennec** : Il est crade, un bon récurage lui ferait le plus grand bien, ça se voit qu'il ne connaît pas l'armée. Mais au moins il sait y faire avec les criminels, il sait qu'il ne faut rien laisser passer et que quelques coups de matraques valent mieux que des heures d'interrogatoires stériles ! On s'est arrangés pour gérer les nuits ensemble, et honnêtement tant mieux, j'aurais pas supporté d'être obligé de traîner mes guêtres avec l'autre bigot, ou pire encore avec le bronzé ! Franchement, y a que l'odeur qui me dérange chez ce type.

• **Gabriel Montferrer** : Bon c'est vrai que dans l'ensemble, on est d'accord sur la méthode, faut rien laisser passer et pas hésiter à travailler les criminels au corps. Mais franchement les grands idéaux arlamistes ressassés à longueur de journée, je ne peux pas supporter !

• **Ibrahim Al'Riba** : Rien que son nom déjà, ça me démange. A la première occasion je lui refais le portrait et on verra s'il drague toujours autant après ça ! Ces salauds de khalers qui viennent nous piquer notre gagne-pain et violer nos femmes, je ne peux pas le supporter !

• **Jérôme Vanietti** : J'ai l'impression qu'il ferait mieux d'utiliser toute l'ardeur qu'il met à nous surveiller avec Séverin à faire son boulot et à lâcher un peu la bouteille, et tout le monde serait content. Mais à part ça, ça à l'air d'être un bon flic. Enfin... ce sera un bon flic quand il aura compris que ça sert à rien de traiter les criminels avec déférence alors qu'une bonne dérouillée fonctionne à merveille !



Ce que pense Gabriel Montferrer de ses collègues :

• **Séverin Lefennec :** Une ordure, par son comportement et par l'odeur surtout. Mais c'est un profiteuse, un vrai. Et les égoïstes sont très facilement utilisables.

• **Adrien Demetris :** La rigueur militaire, la force brute et l'absence de cervelle. Facilement manipulable, une arme sortie de son fourreau et prête à l'emploi. Si jamais j'en ai besoin, je saurais l'empoigner. Attention à ne pas se couper toutefois.

• **Ibrahim Al'Riba :** Le préfet me l'a collé sur le dos. Il va falloir faire avec mais j'ai peur qu'il ne me cause des problèmes. Il a une sale tendance à fourrer son nez là où il ne devrait pas. Enfin... c'est la curiosité qui a tué le chat...

• **Jérôme Vanietti :** trop intelligent pour sa propre sécurité, je dois me méfier de lui, même si lui ne se méfie guère de moi. Je ne voudrais pas qu'il s'interpose entre ma mission sacrée et moi.

Ce que pense Ibrahim Al'Riba de ses collègues :

• **Séverin Lefennec :** Ce type pue, c'est une infection. A part ça ? Ce type pue, c'est à vomir. Non, sans rire, c'est un gagne petit. Il va s'attirer des ennuis avec les Familles, j'en suis persuadé. Il ne peut pas me voir, mais vu l'ambiance dans la Principauté en ce moment, ce n'est pas vraiment surprenant. Je vais me tenir à l'écart et éviter de lui donner une bonne raison de m'en vouloir, ça devrait suffire pour qu'il me laisse tranquille.

• **Adrien Demetris :** Alors lui, je l'ai bien senti, à la première occasion il va me tomber dessus à bras raccourcis ça se voit gros comme une maison. Le pire, c'est qu'il n'est vraiment pas malin, donc même la peur de la sanction hiérarchique ne va pas l'arrêter. Il faut absolument que je me démerde pour ne pas lui laisser le moindre créneau sinon je serai bon à ramasser à la petite cuillère.

• **Gabriel Montferrer :** Il me rabat les oreilles à longueur de journée avec la parole d'Arlam, et honnêtement, c'est lourd à la longue. Cela dit, c'est un bon sergent et un bon enquêteur. J'ai toutefois l'impression qu'il cache quelque chose. C'est un trop bon élément pour qu'on l'ait envoyé à Bejofa suite à une sanction. Je me demande pour quelle raison Elyath l'a envoyé ici.

• **Jérôme Vanietti :** C'est un bon milicien, un bon préfet, et lui – au moins – n'est pas raciste. Et ça se fait de plus en plus rare dans la Principauté. Je suis sûr qu'il

sait pertinemment pourquoi on m'a muté à Bejofa, mais il a l'air décidé à me laisser ma chance. J'espère pour lui que la déconvenue ne sera pas trop dure à supporter...

❖ **Des projets, beaucoup de projets**

• **Jérôme Vanietti :** Le préfet des tanneries souhaite faire du poste de garde dont il a la responsabilité un poste de garde exemplaire. Il veut que ses hommes réussissent là où ils avaient précédemment échoué. Selon lui, améliorer leurs états de services n'est pas impossible et en faire de bons sergents est un projet réaliste. Par ailleurs, il voudrait également arrêter la bibine, projet qu'il remet au lendemain depuis bientôt dix ans. Il commence à en avoir marre de se réveiller le matin avec une gueule de bois monstrueuse et il est persuadé que ce n'est pas en donnant un exemple aussi déplorable à ses hommes qu'il pourra réussir à en faire des miliciens aguerris et performants. Pour le reste, il compte bien s'occuper des enquêtes au jour le jour, les résoudre une par une et ne rien laisser passer dans le quartier. Il a également l'intention de rencontrer un représentant des Félines un de ces jours afin de négocier un accord entre la Famille et la nouvelle autorité légale des Sept Cités dans le quartier.

• **Séverin Lefennec :** Il a de nombreux projets, le premier étant de réorganiser sa petite affaire de taxe. Il compte tout mettre en œuvre pour s'assurer des fins de mois meilleures. Ah oui, faire pression sur les prostitué(e)s du Crève Cœur, après tout, l'autorité policière est un bon moyen de s'assurer de pouvoir tremper sa trique de temps en temps. Surtout qu'avec sa gueule, s'il devait payer à chaque fois, sa bourse se viderait à une allure phénoménale.

• **Adrien Demetris :** Des projets ? Ouais, une bonne bagarre ! Il se contente de faire son boulot, et si, éventuellement, il peut en profiter pour jouer de la matraque sur quelques voyous de bas étages, il sera le plus comblé des hommes. A part ça ? Réussir à serrer Ibrahim dans un coin pour lui tailler le portrait façon sculpture.

• **Gabriel Montferrer :** Il a vite découvert ce qui se tramait dans le cabaret de Yorguë. Son but, pour l'instant, est de découvrir quelles pattes ce salaud d'ogre peut bien graisser pour qu'on lui foute la paix. Une fois qu'il l'aura découvert, il préviendra sa hiérarchie. Et surtout, il veut être présent quand les Meutes d'Acier feront leur descente dans son établissement pour y foutre le feu. Il n'a qu'une hâte, voire Yorguë et ses comparses



nécromanciens finir sur le bûcher. A tel point qu'il a oublié qu'il était censé s'occuper d'en découvrir plus sur les Isidoriens. Pour lui, cette affaire de nécromancie est devenue prioritaire.

- **Ibrahim Al'Riba** : Pour lui, tout est simple, il souhaite en apprendre un maximum sur le quartier et sur les habitudes des Félines afin de pouvoir rencarder les Fils du Sabre quand ils le contacteront. Pour le reste, à part faire bien gaffe à ses fesses et ne laisser aucune ouverture à ce taré d'Adrien, il concentre toute son énergie sur la drague de tout ce qui porte des jupons.

LES CRIMINELS

❖ Et les criminels dans tout ça ?

Le quartier des tanneries compte de nombreuses organisations criminelles dont l'arrivée de ce poste de garde va bouleverser les petites habitudes.

- **Les Félines**, en tout premier lieu, qui ont la mainmise sur une bonne part de Bejofa et sur la quasi-totalité du quartier. Pour eux l'arrivée d'un poste de police sur leur territoire n'est pas vraiment une bonne chose. Toutefois, ils ne souhaitent pas non plus entrer en guerre ouverte avec le préfet. Tant que la milice ne leur mettra pas de bâtons dans les roues, ils préfèrent ne pas avoir affaire à eux.

- **La bande des Sœurs la Terreur** qui règne en maîtresse sur la rue du Crève-cœur est la plus grosse à l'heure actuelle à leur être inféodée, les maquerelles ne s'en prendront pas non plus aux miliciens, sauf si ces derniers en venaient à maltraiter l'une de leur fille au-delà de ce que l'on peut tolérer dans tout bon commerce.

- **Quelques autres bandes** du quartier des Tanneries sont également proches des Félines. Notamment les Proprios, dont le chef, Salmera, a depuis quelques années maintenant la charge de récolter les taxes que les commerçants doivent verser pour s'assurer une tranquillité à toutes épreuves. N'oublions pas non plus les Ratiens, une bande de Félines plus ou moins allumés, principale force de frappe utilisée par les Félines dans leur guerre froide contre les Taupes. Ces derniers ont également la charge de s'occuper des petits malins qui viennent semer le trouble dans l'un des plus vieux territoires des Félines. Une véritable armée d'indics renseigne les Félines en permanence sur ce qui se passe dans le quartier et sur qui doit s'abattre leur griffe.

- **Les Taupes** sont loin d'être en reste dans le quartier des tanneries. Cette Famille a le contrôle quasi-total de la contrebande et du marché noir. L'arrivée d'un poste de garde les a poussés à se faire discrets, ils craignent une alliance entre les miliciens et les Félines afin que ces derniers puissent enfin faire main basse sur leur trafic. Il n'existe apparemment aucune bande qui leur soit réellement inféodée, toutefois, les deux vieux qui tiennent le troquet de la Pisse de Félines semblent avoir souvent affaire à eux. Les denrées les plus courantes commencent d'ailleurs à manquer dans les magasins et l'approvisionnement se fait de plus en plus difficilement.

- **Une bande de mendiants, les Traîne-Gueux**, ont également élu domicile aux tanneries, préférant toutefois l'anonymat des Terres-Molles aux rues du quartier. On peut parfois croiser Siegfried, l'un d'entre eux, sur les quais, lorsqu'il n'a pas eu le courage d'aller faire la manche à Samarande, ville autrement plus profitable que Bejofa pour la mendicité. Les Traîne-Gueux rendent parfois compte de leurs activités aux Ezguirs, mais à part eux-mêmes, personne ne le sait. Ils ont profité de l'arrivée du poste de police pour disposer d'un nouvel endroit où crecher quand les nuits se font froides. Rien de mieux qu'une nuit au poste pour lutter contre un fond d'air un peu trop frais.

- **Les Isidoriens** sont présents aux abords des quais, c'est une chose connue, mais leur activité criminelle se limite, à l'heure actuelle, à une guerre de tranchées avec les autorités d'Arlam de Samarande. L'arrivée d'un poste de garde ne va pas changer grand-chose à leurs habitudes. Seuls les Fossoyeurs, une bande principalement composée de gouris, source d'approvisionnement en cadavres frais pour les Isidoriens faisant des recherches en médecine – et occasionnellement pour Yorguë – devront prendre un peu plus garde à rester discrets lorsqu'ils reviendront de leurs expéditions avec leurs marchandises.

- **Une petite bande d'une demi-douzaine de membres** ne reconnaît nulle allégeance dans le quartier. Il faut dire qu'ils sont arrivés récemment, fuyant Samarande et une milice pressée de leur poser quelques questions concernant tel ou tel noble qu'on a retrouvé complètement détrossé et ne portant nul autre vêtement qu'une bonne pinte de son propre résiné. Que ce soit par pur hasard ou en raison d'un mauvais goût parfaitement idiot, ils se font appelé les Tanneurs. Pour eux, l'arrivée d'un poste de police dans le quartier est un coup du sort particulièrement désastreux. Ce sont donc des hommes aux abois, prêts à tout pour défendre leur vie et ne pas se retrouver devant un tribunal de Samarande.

Utilisez ces protagonistes comme bon vous semble au cours de ce scénario afin de pimenter un peu les choses, voir même pour ralentir un peu vos joueurs si vous vous rendez compte qu'ils s'acheminent trop rapidement vers la fin du scénario

❖ Ce qu'on pense du poste de garde dans les tanneries

• Un nouveau poste de garde ?

C'est pas forcément une mauvaise chose, ça montre au moins que les politiques commencent à s'intéresser de nouveau à nous. Bon, les Félines grincent un peu des crocs, c'est eux qui faisaient la loi ici, du moins jusqu'à présent. C'est encore un peu tôt pour savoir si c'est une bonne ou une mauvaise chose...

• Le préfet Vanietti ?

Il n'a pas l'air d'être un mauvais bougre, le bruit circule dans le quartier que c'est un bon milicien mais qu'il ne sait pas tenir sa langue, c'est pour ça qu'il aurait fini par échouer ici... Ah oui, j'oubliais, on dit aussi qu'il aurait un peu tendance à taquiner le goulot, si vous suivez ma pensée...

• Séverin Lefennec ?

Il est crade lui, c'en est presque immonde, j'ai déjà vu des gouris plus propres sur eux... Ça fait à peine deux semaines que le poste de garde est monté et il a déjà commencé à essayer de racketter les commerçants. Mais je crois pas qu'ils se laissent faire aussi facilement, sinon ça se saurait.

• Adrien Demetris ?

On le sent prêt à cogner sur tout ce qui bouge çui-là. Il paraît qu'il aurait déjà refait le portrait de quelques métis du côté des terres molles. Sans doute parce qu'il sait qu'ils n'iront jamais se plaindre auprès du préfet...

• Gabriel Montferrer ?

Raide comme la justice çui-là, à ce qu'il paraît. Toujours en train de seriner des sermons arlamistes. Bah, tant qu'on hoche gentiment la tête à tout ce qu'il dit, il finit par passer à autre chose.

• Ibrahim Al'Riba ?

Il est vraiment sympa lui, il discute avec tout le monde et tout le monde l'aime bien. Si seulement tous les miliciens étaient comme ce type là, j'suis sûr que les forces de l'ordre serviraient vraiment à quelque chose !

• Les jeunes recrues ?

C'est dingue, on dirait vraiment qu'ils recrutent leurs miliciens au berceau maintenant. J'crois pas qu'il

y en ait un seul qu'ait plus de dix huit ans, ils ont même pas de poils au menton. À mon avis, ça va vraiment leur faire tout drôle quand ils vont se rendre compte dans quelle galère ils se sont embarqués. Ils ont aucune expérience de la rue, ils vont vite déchanter.

❖ Des pistes siouplaît ?

Si vos PJs manquent d'imagination ou ne savent pas par où commencer, voici les propositions qu'ils pourront glaner en s'adressant aux différentes figures du quartier. Certaines sont valables, d'autres beaucoup moins, aux PJs de faire le tri.

• **Cheng Wu et Madame Panexi** : Avec le syndicat du sourire d'airain, on pourrait sans doute mettre en place une mise en scène, le tout, ce serait de trouver un moyen pour pousser le préfet à se radiner pile au bon moment, histoire qu'il attrape Lefennec sur le fait.

• **Ahmed Ben Bogärt** : J'pense à une solution. Il veut toujours s'en prendre à moi pour obliger les autres à payer ? J'pourrais peut-être aller le narguer au poste de garde histoire de le pousser, lui et son chien de garde, à me passer à tabac. Y resterait plus qu'à faire intervenir le préfet avant que ça aille trop loin...

• **Alvardo et son matériel de mineur** : Foutez moi la paix ! Vous ne voyez pas que j'ai autre chose à faire que d'tremper dans vos salades ! J'ai une boutique à faire tourner moi, bande de malades !

• **Hubert Jeraak** : Bah, je ne sais pas ce que je pourrais faire pour vous aider les jeunes. En tout cas, si vous avez besoin de faire croire qu'il picole, vous savez où vous adresser. J'ai deux ou trois tonneaux de vieille piquette dont je n'arrive pas à me débarrasser...

• **Chez Mamie Crombloss** : Attends voir que je me souviene... ça fait bien, oh oui, au moins un siècle qu'on a pas vu de poste de garde dans le quartier des tanneries. Va falloir qu'ils filent doux les miliciens s'ils veulent pas avoir d'ennuis avec les Félines, m'est avis...

• **Du côté du grand théâtre** : Vous pourriez peut-être falsifier des documents de mutation officiels, vous procurer des costumes convaincants du côté de Samarande et aller demander le transfert du sergent qui marche sur vos plates bandes en toute, herm, légalité.

• **Le trottoir de la rue du Crève Cœur** : Vu comment il se conduit Lefennec, ça ne m'étonnerait pas qu'une gonz' lâchée du côté du poste de garde fasse pas long

ÉCRAN DE JEU

feu... et je pense pas que l' préfet voit d'un très bon œil qu'un d'ces gars s'laisse aller avec les filles du coin, après tout ça fait déjà un petit moment que l'poste s'est monté et on l'a toujours pas vu venir nous rendre visite. Pourtant il est plutôt pas mal à ce qu'il paraît. J'lui souhaiterais bien la bienvenue à ma façon, tiens !

• **Azhib et sa fumerie** : Heu, j'sais pas trop les gars... et puis j'ai quelque chose sur le feu là, si vous voyez ce que je veux dire, j'suis sûr qu'y a plein d'gens qu'on des tas d'idées mais moi, là, honnêtement, je sèche.

• **Georges le Merlu, patron de l'Echappée Belle** : Je vois pas comment vous pourriez vous y prendre les gars, mais si vous avez besoin de bonnes adresses, le vieux Georges connaît encore des types capables de te dégouter n'importe quoi dans cette cité !

• **Les Dégueu de la Pisse de Félis** : J'vois pas ben c'qu'est p'ssible d'faire m'sieurs. Mais faut nous protéger nous les p'tites gens ! Ces deux salauds foutent tout not' bar en vrac quand y débarquent ! L'aut' troufion a même battu ma femme la dernière fois. Faut nous aider mes s'gneurs !

• **L'elfe du Poisson Lune** : Ah, ça me rappelle une vieille histoire qu'on m'a racontée il n'y pas si longtemps... à peine cinquante ans si ma mémoire est bonne... Alors voilà, c'était en...

... et c'est comme ça qu'ils ont pu en terminer avec l'oppression. Sacrée histoire non ?

• **L'ogre et son business** : Bah, Lefennec, honnêtement, je l'ai jamais vu, mais pour le peu que vous m'en

dites, ça m'a juste l'air d'être un type qu'essaye de faire son beurre. Non, moi, ce qui m'inquiète, c'est l'autre charlot là... Montferrer qu'il s'appelle, y vient tous les jours faire peur à mes clients, çuilà faudrait s'en débarrasser si vous voulez mon avis !

• **Le facho de l'Écumoir** : Foutez moi la paix avec vos conneries, c'est des bons sergents ces gars là, et j'suis pas contre leur payer une petite taxe si ça pouvait m'éviter d'voir des types comme vous saloper mon établissement ! Sortez d'mon bar bande d'enfoirés !

• **Le Duc Étienne** : Des ennuis avec les forces de l'ordre ? Non messieurs, tout va bien pour nous, merci pour tout. Vous souhaitez boire quelque chose ? Ou peut-être une légère collation ?

• **Le tripot de José** : J'suis sûr que des p'tits malins comme vous allez bien trouver un moyen de nous débarrasser d'ce sergent pourri. Con comme il est vous ne devriez pas avoir d'problèmes à lui monter un bateau. J'suis sûr qu'il est du genre à avaler la première couleuvre venue. Faut juste vous servir un peu de votre imagination les gars !

• **Youssef Ramone** : Payer deux fois ? Très peu pour moi ! Faut nous l'virer çuilà, il fait du mal aux p'tits commerçants vous savez. J'suis sûr qu'il serait pas contre un peu de picole gratis, et les gens sont toujours un peu cons quand ils sont bourrés, plus faciles à manipuler en tout cas... si besoin est, j'pourrais offrir autant de tournées du patron que nécessaire les gars !

• **Ysmar Jolm** : C'est vrai qu'ça pourrait être pas mal de nous l'envoyer ailleurs ce Lefennec. Il a déjà essayé d'nous faire cracher au bassinet, et je sais que certaines personnes ont déjà mis la main à la poche. Je ne vois pas trop comment vous y prendre. Cela dit, je pense pas qu'il soit très difficile de s'introduire dans le poste de garde à la nuit tombée, il suffirait de se démerder pour que les hommes présents soient obligés de sortir prêter main forte à leurs collègues.



LES PNJs

❖ Jérôme Vanietti

La cinquantaine, umélorien pure souche, Jérôme Vanietti est le préfet en charge du poste de garde des tanneries. Il mesure un mètre soixante cinq pour septante kilos. Il porte ses cheveux poivre et sel en catogan. Il a des yeux d'un vert profond qui ont fait frissonner plus d'une femme, mais ceux-ci se voilent quand l'alcool coule dans ses veines. Il a une silhouette athlétique et bien découpée, même si un léger embonpoint dû à l'âge vient ternir son apparence d'homme mûr mais bien conservé.

Il a la voix puissante et posée des hommes habitués depuis longtemps à donner des ordres et à être obéis dans l'instant. Cela dit, l'alcool a tendance à ruiner sa belle voix. Sous l'effet de spiritueux elle se met à trembler, hésiter, bafouiller. Heureusement pour lui, il arrive encore à s'empêcher de boire durant la journée, il n'attaque sa petite bouteille de vin blanc qu'avant le service du soir, aux alentours de vingt heures. Le fait qu'il n'y ait pas de distinction entre préfet de jour et préfet de nuit dans le nouveau poste de garde du quartier des Tanneries fait que le pauvre Vanietti finit souvent ses nuits écroulé, ivre mort, dans son bureau à l'étage du poste de garde.

❖ Séverin Lefennec

Séverin est un umélorien d'une quarantaine d'années. Il mesure un mètre quatre vingt pour cent trente cinq kilos. Il est gros et gras, une graisse qui semble transpirer par tous les pores de sa peau, depuis ses cheveux d'un brun sale peu ragoûtant jusqu'aux frusques qu'il porte qui ne semblent pas avoir été lavées depuis Arlam sait combien. Ses yeux sombres, totalement enfoncés dans leurs orbites ne laissent présager rien de bon quant à sa personnalité.


Il a la voix traînante, emprunte d'une perversité à peine dissimulée. Il ne semble pas vraiment s'adresser aux gens, mais plutôt les insulter en permanence. Sûr de lui et de l'ascendant que lui offre sa position de sergent sur le reste du monde, il use et abuse de son autorité. Un vieux cigare puant est constamment coincé entre ses chicots déchaussés et jaunis par le tabac, son haleine est susceptible de rebuter même le plus cradingue des gouris.

❖ Adrien Demetris


Umélorien âgé de vingt sept ans, Adrien mesure un mètre quatre vingt cinq de hargne pour nonante kilos de muscles. Il porte ses cheveux blonds coupés ras, à la mode des militaires d'Askelane. Ses yeux bleu glacier viennent


JÉRÔME VANIETTI

	<i>Doigté</i>	12	<i>Initiative</i>	03
	<i>Caractère</i>	13	<i>Aplomb</i>	04
	<i>Robustesse</i>	08	<i>Santé</i>	02
	<i>Cervelle</i>	17	<i>Lucidité</i>	05


	Ferrailler (masses) : 11	Jauger : 14
	Intimider : 15	Cuisiner : 14
	Législation : 15	Décamper : 10
	Chasser (arbalètes) : 14	Repérer : 14
	Urbanisme (Bejofa) : 16	Filer : 16

SÉVERIN LEFENNEC

	<i>Doigté</i>	08	<i>Initiative</i>	02
	<i>Caractère</i>	13	<i>Aplomb</i>	04
	<i>Robustesse</i>	11	<i>Santé</i>	03
	<i>Cervelle</i>	09	<i>Lucidité</i>	03

	Ferrailler (masses) : 8	Jauger : 12
	Cuisiner : 12	Arnaquer : 16
	Bastonner : 10	Décamper : 8
	Chasser (arbalètes) : 12	Repérer : 14
	Intimider : 13	Filer : 12

ADRIEN DÉMETRIS

 <i>Doigté</i>	13	<i>Initiative</i>	04
<i>Caractère</i>	08	<i>Aplomb</i>	02
<i>Robustesse</i>	17	<i>Santé</i>	05
<i>Cervelle</i>	08	<i>Lucidité</i>	02

Ferrailler (masses) : 16

Ferrailler (lames longues) : 15

Bastonner : 17

Ligoter : 12

Chasser (armes à poudre) : 16

Armée : 16

Jauger : 12

Cuisiner : 16

Décamper : 10

Repérer : 14

Filer : 12

Intimider : 17

IBRAHIM AL'RIBA

 <i>Doigté</i>	12	<i>Initiative</i>	03
<i>Caractère</i>	17	<i>Aplomb</i>	05
<i>Robustesse</i>	10	<i>Santé</i>	03
<i>Cervelle</i>	14	<i>Lucidité</i>	04

Ferrailler (masses) : 10

Pègre : 16

Bastonner : 10

Chasser (arbalètes) : 16

Intimider : 12

Jauger : 14

Arnaquer : 17

Décamper : 12

Repérer : 16

Filer : 16

renforcer la dureté de son profil. Son nez épaté témoigne des nombreuses bagarres auxquelles il a participé au cours de sa jeune vie.

Il a la voix nette et tranchante des militaires de carrière. Habitué à obéir aux ordres qu'on lui donne, son total manque d'imagination lui avait – jusqu'à présent – valu le soutien de sa hiérarchie et sa promotion au grade de sergent. Son manque de patience et sa sale tendance à recourir à la violence dès qu'il se retrouve face à une situation dont il a du mal à saisir les tenants et les aboutissants ne font pas de lui l'enquêteur numéro un du quartier des tanneries. Toutefois, Lefennec a très bien compris quel pouvait être l'intérêt de s'attacher les services d'une brute sans scrupules telle qu'Adrien. Ces deux là sont donc devenus inséparables et Adrien fait entièrement confiance à Séverin pour mener la discussion. Il sait qu'il accompagne Lefennec pour asséner des arguments percutants et cette situation lui convient parfaitement. Afin de parer à toute éventualité, Adrien ne sort plus sans son fidèle mousquet.

❖ Ibrahim Al'Riba


Ibrahim est un khaler de vingt trois ans, il mesure un mètre soixante quinze pour septante kilos. C'est un charmeur, sûr de son physique avantageux et de la sympathie qu'il inspire aux femmes comme aux hommes. Il porte ses cheveux bruns et frisés très courts, comptant d'avantage sur l'éclat rieur de ses yeux noirs plutôt que sur un quelconque artifice pour fasciner son auditoire. Sa voix est à son image, jeune et dynamique, emprunte d'un humour de bon aloi. Dragueur impénitent, il dévoilera des trésors d'imagination pour séduire tout personnage féminin qui viendrait à croiser sa route.

❖ Gabriel Montferrer

Agé d'une trentaine d'années, Gabriel est umélo-rien pure souche et fier de l'être. Il mesure un mètre soixante pour cinquante cinq kilos. La fragilité de sa silhouette est encore renforcée par sa tonsure et l'air effacé qu'il sait si bien se donner. Ses yeux noisette sont peu expressifs, mais ils s'animent d'une lueur calculatrice particulièrement déplaisante dès qu'il se retrouve en présence de faits que la morale d'Arlam réprouve. Ce qui, ces derniers temps, arrive de plus en plus fréquemment. Sa voix est calme et posée, et, bien qu'il essaye de se donner un air sans importance, on comprend très vite quand il parle qu'une intelligence particulièrement affûtée se cache derrière cette apparence de moinillon sans défense.



GABRIEL MONTFERRER

	<i>Doigté</i>	08	<i>Initiative</i>	02
	<i>Caractère</i>	12	<i>Aplomb</i>	03
	<i>Robustesse</i>	06	<i>Santé</i>	02
	<i>Cervelle</i>	16	<i>Lucidité</i>	04

Ferrailler (masses) : 8

Jauger : 16

Religion (Arlamisme) : 17

Cuisiner : 15

Bastonner : 6

Décamper : 8

Chasser (arbalètes) : 12

Repérer : 16

Intimider : 15

Filer : 16

❖ Salmera

Salmera est un félin d'une trentaine d'années, son pelage est d'un noir profond parsemé de fines rayures d'un blanc grisâtre. Ses yeux verts étincellent d'une lueur narquoise semblant dire à son interlocuteur qu'il n'attend qu'une bonne raison pour jouer au chat et à la souris avec son lui. Sa voix est rauque et profonde, elle se teinte d'une pointe d'ironie sous-jacente lorsqu'il se sent obligé de menacer son auditoire. Il a d'ailleurs appris à manier la langue de bois avec un talent rare, ne prononçant jamais ses menaces à voix haute, il se contente simplement de faire comprendre à ses interlocuteurs à quel point il serait judicieux de saisir le sens caché de ses propos.

❖ Les Miliciens

Les miliciens (cf : p. 330 du livre de base et le chapitre de ce livret sur les PNJs).

SALMERA

	<i>Doigté</i>	14	<i>Initiative</i>	04
	<i>Caractère</i>	16	<i>Aplomb</i>	04
	<i>Robustesse</i>	12	<i>Santé</i>	03
	<i>Cervelle</i>	12	<i>Lucidité</i>	03

Ferrailler (lames courtes) : 16

Jauger : 16

Lancer (lames courtes) : 14

Arnaquer : 15

Bastonner : 14

Décamper : 16

Chasser (arbalètes) : 14

Repérer : 16

Intimider : 17

Filer : 16

RÈGLES OPTIONNELLES

Voici quelques règles encore plus optionnelles que celles du livre de base, pour adresser quelques cas rencontrés lors de créations de personnages et durant des parties

PERSONNAGES DE PLUS HAUT NIVEAU

La création de personnage telle qu'elle est expliquée dans le livre de base produit des personnages débutants, ce qui était et est toujours l'intention avouée des rédacteurs du système. Mais cela peut poser quelques

suivies. Bien entendu, toutes les valeurs données ici ne sont qu'indicatives, le meneur de jeu est libre de réorganiser et changer les chiffres comme bon lui semble.

problèmes lorsque les joueurs s'attendent à jouer des personnages expérimentés et/ou plus influents. Le tableau suivant donne les modifications apportées à la création de personnage pour obtenir des personnages plus expérimentés. Nous recommandons de ne pas mêler dans une équipe des personnages de catégories différentes, mais c'est au meneur de jeu de voir ce qu'il accepte (par exemple un personnage de catégorie Épée et ses apprentis Menu fretin...)

CATÉGORIE	POINTS DE MÉMOIRE NOMBRE DE NIVEAUX DE COMPÉTENCE POUR IPM (À RÉPARTIR LIBREMENT)	TRAITS OBLIGATOIRES SUPPLÉMENTAIRES	ÉQUIPEMENT DE BASE, FORTUNE INITIALE.
Menu fretin (livre de base)	20 PM 1 niv. par PM Limite niv. 16 à la création	voir livre de base	voir livre de base (p. 85, milieu d'encadré)
Affranchi	20 PM 2 niv. par PM Limite niv. 16 à la création	Minimum un passage en prison. Tête mise à prix à 20 Co 2 Réputations positives 2 Réputations négatives (1)	120 Co
Épée (as de l'embrouille)	25 PM 2 niv. par PM Pas de limite de niveau de compétence.	Minimum deux passages en prison. Tête mise à prix à 40 Co 4 Réputations positives 4 Réputations négatives (1)	1200 Co En option, achats de sbires (2)

(1) Réputations négatives : Au choix du joueur et du meneur de jeu, mais au moins une réputation Hostile, voir pire si c'est possible, et avec un PNJ important ce serait encore mieux.

(2) Sbire(s) (voir ci-dessous, Création sans historique) : Les sbires sont achetés avec l'argent de l'équipement, et doivent être payés pour chaque journée au service du personnage. Les salaires proposés ne sont qu'indicatifs, et varient selon la tâche demandée, le niveau du sbire, ou le bon vouloir du meneur de jeu. Les sbires ne peuvent être achetés qu'à la création d'une Épée. Dans toutes les autres situations et pour en engager durant le jeu, ça devra se faire par roleplay.

CRÉATION SANS HISTORIQUE (PNJ)

La création sans historique utilise des listes de valeurs à répartir librement dans les caractéristiques et les

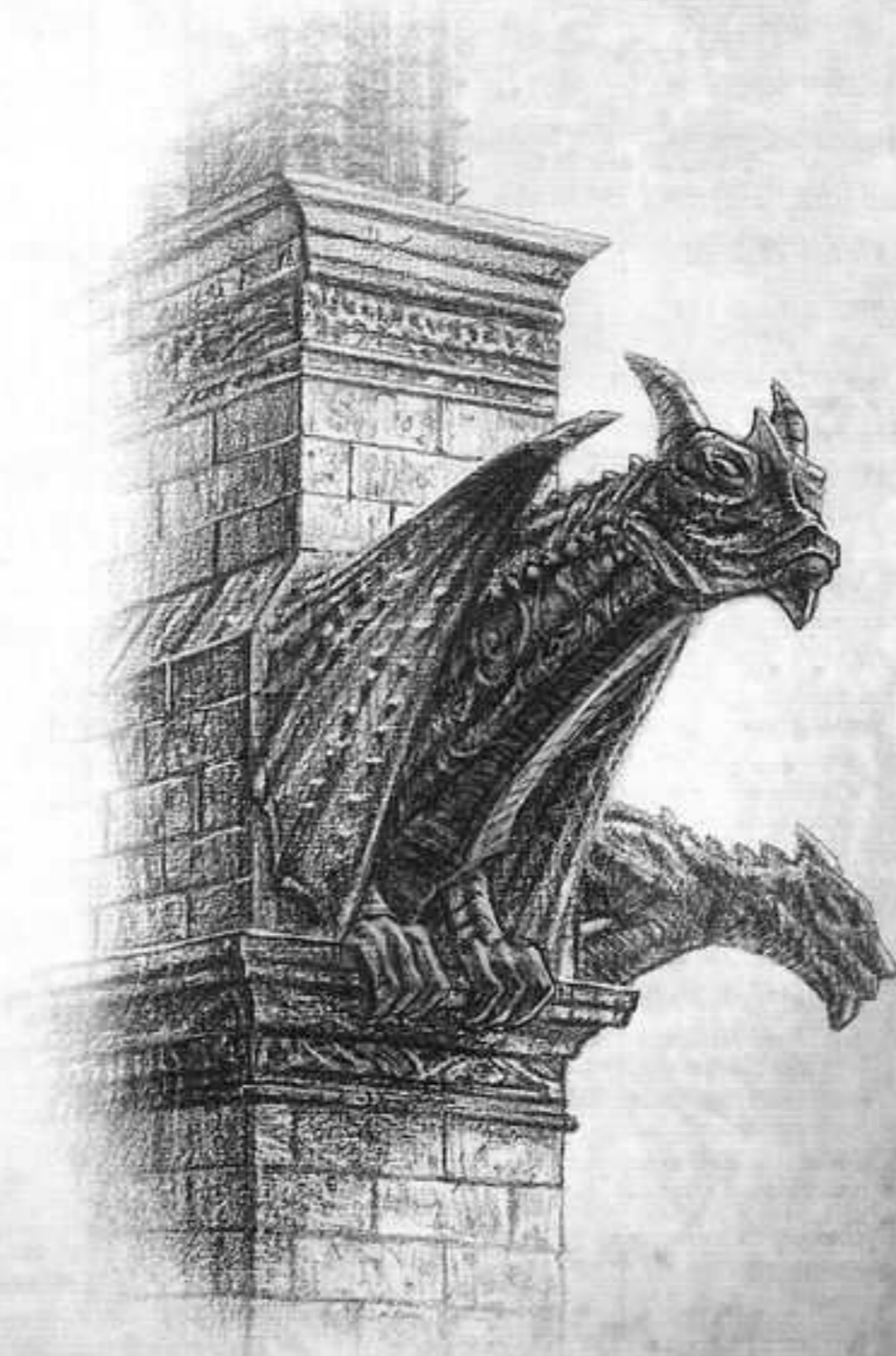
compétences. Si on désire tout de même ajouter quelques éléments historiques, on les choisit dans les Traits du livre de base (p. 98 à p.114) sans se préoccuper des calculs et des ajustements de niveaux. A noter que si le meneur de jeu est pressé par le temps, il peut autoriser ses joueurs à utiliser ces listes pour créer leurs personnages, mais ça ne devrait vraiment être que pour dépanner.

CATÉGORIE	ACHAT SBIRE SALAIRE (LA JOURNÉE)	CARACTÉRISTIQUES (ATTRIBUTS)	COMPÉTENCES
Menu fretin	10 Co, 20 miches/jour	12/10/6/6 (4/3/2/1)	14/12/12/10/10/10/10/8/7/6/6/6
Affranchi	100 Co, 60 miches/jour	14/10/8/8 (4/3/3/2)	16/15/14/12/12/11/10/9/8/7/6/6
Épée	1000 Co, 1 Co/jour	16/12/10/8 (4/4/3/3)	18/17/15/14/12/11/11/10/8/7/6/6

QUIDAMS, BADAUDS ET CAVES (PNJ)

Encore plus abstrait ! Les quidams et badauds, simples passants qui peuvent parfois être impliqués dans les affaires des personnages, n'ont vraiment pas besoin d'être définis autrement que par des grandes lignes.

OCCUPATION	CARAC. À 12 (LES AUTRES À 6)	COMPÉTENCE À 14	... À 12	... À 8 (LE RESTE À 6)
Milicien	Robustesse	Ferrailler	Intimider	Décamper
Mendiant	Caractère	Mendier	Décamper	Planquer
Marchand	Caractère	Arnaquer	Commerce	Gérer
Gosse de rue	Doigté	Décamper	Escamoter	Comédie
Brute	Robustesse	Intimider	Bastonner	Cuisiner



ERRATA ET PRÉCISIONS

Errata et précisions

Hélas hélas, mille fois hélas... Malgré le temps qu'il nous a fallu pour écrire, tester et mettre en page le texte du livre de base de Nightprowler Seconde Édition, un nombre considérable de bourdes, d'erreurs et d'imprécisions s'est glissé dans le produit fini. Une enquête interne menée par

le Grand Inquisiteur en personne, a cependant révélé que la faute en incombe à des saboteurs gouris à la solde d'espions de l'empire Soloman. Veuillez donc nous excuser de ce laps dans nos services de sécurité, les coupables ont déjà été punis.

Les numéros de pages se rapportent au livre de base.

CORRECTIONS
DE TEXTES

p. 31, colonne de gauche, avant titre «Un racisme ambient». Le passage qui va de «Pour beaucoup, lorsqu'on commence à se compliquer la vie...» jusqu'à «...jouant sur les problèmes de compréhension» devrait dans l'encadré «De la manière de compter»

p. 34, la capitale de l'empire soloman n'est pas Ankira, mais Massala (située au milieu des terres de l'empire).

p. 98, le tableau des exemples de professions pour le Corrompu est entaché d'erreurs... En se référant au tableau des Arts Professionnels figurant en page 115, les correspondances de métiers devraient être les

suivantes : au Marchand correspond l'art Commerçant, au Fermier l'Art Fermier, au Militaire l'Art Militaire, au Religieux l'Art Livresque, à l'Aristocrate l'Art Social, et au Marin l'Art Exotique. Le tableau correct est le suivant :

p. 114, dans le tableau de dépense des points de Mémoire, il y a un 'x' de trop à «niveau». Il faut lire «1 niveau de compétence : 1 PM».

p. 117, la compétence «Chasse» doit être spécialisée (pour les armes de tir) et devrait donc avoir une astérisque (*) dans son titre.

p. 119, l'astérisque (*) à la fin de la description de la compétence «Jonglage» ne devrait pas se trouver là et n'a aucune signification.

p. 120, il manque une ouverture de parenthèse dans le sous-titre de «Mendier».

p. 133, les paragraphes «Mise à prix» et «Réputation», ainsi que les tableaux de la réputation, ne sont pas au bon endroit. Ils devraient à la p. 136, au début du chapitre sur la Crasse.

p. 333, dans la liste de prix le coût d'un coffre en bois est erroné, il devrait être de 100 miches (ou 1 couronne).

feuille de personnage, une version améliorée et corrigée figure à la fin de ce livret.

CORRECTIONS
ET PRÉCISIONS
DE RÈGLES

p. 84-85, le paragraphe sur l'acquisition de compétence et le point F de l'encadré peuvent donner l'impression de se contredire mais il n'en est rien. En effet une compétence qui n'est pas ouverte et qui est associée à une caractéristique a une valeur qui peut aller de 0 à 5, mais lors de la création le niveau d'une caractéristique étant limité à 16, les compétences associées sont en effet limitées entre 0 et 4.

p. 107, la formulation actuelle du trait optionnel «Réorientation» pose

PROFESSION	CARACTÉRISTIQUE SECONDAIRE	COMPÉTENCES (EXEMPLES)
Marchand	Caractère	Affaires, Arnaquer (Car), Écrire*, Évaluer (Cer), Gérer, Jauger (Cer), Législation, Négociateur (Cer), Pègre, Repérer (Rob)
Fermier	Doigté	Agriculture, Artisanat, Charpentage, Conduire (Rob), Dressage, Forgeage, Maçonnerie, Mécanique (Doi), Secourir (Cer), Urbanisme*
Militaire	Robustesse	Armée, Bastonner (Rob), Cuisiner (Car), Décamper (Rob), Ferrailer* (Doi), Grimper (Rob), Intimider (Car), Lancer (Rob ou Doi), Ligoter (Doi), Repérer (Rob)
Religieux	Caractère	Alchimie, Chirurgie, Écrire*, Herboristerie, Histoire, Législation, Politique, Pyrotechnie, Religion*, Sorcellerie
Aristocrate	Doigté	Aristocratie, Art, Écouter (Rob), Étiquette (Cer), Histoire, Jauger (Cer), Négociateur (Cer), Politique, Prêcher (Car), Séduire (Car)
Marin	Robustesse	Chasser* (Doi), Faune, Langage*, Monter (Rob), Nager (Rob), Naviguer, Pays*, Peuple*, S'orienter, Survie (Cer)

un problème de compréhension. Le but étant de choisir un ancien métier qui aura été abandonné au profit du métier actuel du personnage, on ouvre les compétences de la Trousse prof de l'ancien métier, puis on soustrait 2 points aux compétences listées dans la Trousse du métier choisi au début de la création. Ne pas oublier que la fermeture des compétences passées en dessous de 6 n'a lieu qu'à la toute fin de la création de personnage (voir encadré Technique, p.115).

p. 109, le trait Jeunot est erroné. Dans le deuxième paragraphe, il faut supprimer la perte de 2 points sur les compétences de la Trousse Professionnelle. De cette façon, Jeunot limite les compétences au niveau 13 à la création, mais ne ferme plus la Trousse Professionnelle en entier...

p.132, Fonctionnement des contrats : Le principe du contrat est le suivant : on doit accumuler les qualités jusqu'à atteindre la valeur du seuil de contrat. S'il y a des échecs, on perd du temps ou de la qualité, ce qui fait que les «qualités» des échecs sont soustraites de la somme. Le corollaire de ce point de règle est que si on a un seuil de test (le seuil sous lequel on fait le jet de dé) inférieur à 11, les chances de réussir le contrat sont inférieures à 50% (une chance sur deux). Donc c'est nécessaire de mettre toutes les chances de son côté si on tente un contrat avec une compétence à 6...

D'autre part, le tableau figurant en p.132 peut prêter à confusion et la qualité mentionnée dans la deuxième colonne devrait figurer dans sa propre colonne : il s'agit d'une valeur donnée en exemple pour la qualité finale d'un travail de plus ou moins longue haleine. Par exemple, si le but d'un maître serrurier est de créer un cadenas d'une qualité de valeur 4, le contrat type qu'il devra résoudre aura un seuil de 16 (il devra accumuler 16 points de qualité au total sur ses jets de Mécanique). Mais attention, ce n'est qu'une

valeur indicative pouvant être influencée par le matériel à disposition ou les circonstances dans lesquelles le travail est effectué.

Il reste à souligner que cette règle pourrait tout aussi bien être remplacée par un jet de dé unique. Pour le meneur de jeu, la principale difficulté est estimer objectivement la durée maximum d'une tâche et la fréquence à laquelle on a le droit de jeter le dé.

p.134, Récupération des Cercles entre deux types de duels : Les Attributs tombés à 0 durant un duel remontent à 1 pour le type de duel suivant. Par exemple, si durant un enchaînement poursuite / combat un personnage tombe à 0 de Santé pendant la poursuite, sa Santé remonte à 1 avant le début du combat.

p.135, Pertes définitives de Cercles : Les Cercles ne peuvent descendre à zéro que temporairement. Si un personnage doit perdre définitivement son dernier Cercle dans un Attribut, il perd à la place, et ce de manière définitive, un point dans la Caractéristique associée. L'Attribut reste désormais à 1 Cercle, et toutes les niveaux de compétences par défaut doivent être recalculés.

p.138, Duels, Ordre des manoeuvres : Les manoeuvres sont décidées avant le choix des Attitudes. Si deux manoeuvres sont en conflit, c'est par ordre des Cercles d'Initiative, et d'Aplomb en cas d'égalité, qu'elles sont jouées.

p.138, Duels, Attitude 3 et choix du groupe de Techniques : Dans les duels proposés dans le livre de base, l'arme

Symbole de l'Église d'Arlam : un détail, certes, mais qui revient régulièrement sur le tapis. Le symbole de l'église a cette allure :



Septaine et semaine : deux mots qui signifient presque la même chose, à savoir une période de sept jours consécutifs. Semaine désignait à l'origine la septaine qui suit un jour néfaste (p.177), mais son usage s'est généralisé.

ou le type de décor influence les catégories de Techniques utilisables à un moment donné. Changer d'arme ou adapter sa course au nouveau terrain demande de passer par une Attitude 3 entre deux Techniques 4, 5 ou 6. Les passages entre les Attitudes 1, 2 et 3 ne demandent rien de spécial, de même que les passages de ces Attitudes vers l'une ou l'autre Technique.

p.140, dans la course-poursuite, l'Attitude 1, Foncer, est modifiée comme suit :

1) Foncer : Le personnage fonce droit devant lui pour s'échapper ou pour rattraper le fuyard. Les modificateurs d'ambiance sont utilisés normalement (note : c'est le cas dans les règles mais ce n'est peut-être pas très clair). Après le premier tour de jeu et tant que le personnage ne change pas d'option de course, la Qualité des jets de dé est augmentée de un niveau (attention, contrairement à Sprint, c'est toujours +1Q, ça n'augmente pas avec le nombre de tours). La compétence utilisée est Décamper.

p.140, Course-poursuite, Foncer ou Louvoyer ? Quand est-ce qu'il est possible de louvoyer ou de se cacher aux yeux de ses poursuivants ? Dans l'ensemble, pour un fuyard il est plus intéressant d'adopter une attitude de défense, mais ce n'est pas toujours possible : dans des ruelles, ou des galeries, des couloirs, sur une aire complètement dégagée, il est généralement inutile de vouloir Louvoyer ou

Planquer, parce que soit le décor ne le permet pas, soit parce que les poursuivants peuvent très vite corriger leurs propres trajectoires. Donc là, c'est les occasions présentées aux coureurs qui déterminent les possibilités de course.

p.140, Course-poursuite, à propos de l'Attitude 3 : Faire apparaître un élément de foule ou de décor est réalisable avec la Crasse. Par contre, en temps normal c'est uniquement une question de circonstance : chercher une plaque d'égout, un cheval mal surveillé, etc. C'est peut-être mieux compris sous le terme de «réquisition». Dans un certain jeu vidéo mettant en scène des voleurs de voitures, ce serait la phase virer le pilote d'une bagnole et se mettre au volant. Pour le changement de rythme, ce serait passer de Sprint à la marche ou l'arrêt, se préparer à faire un Bond prodigieux ou un Roulé-Boulé, bien considérer le plan d'eau dans lequel on va Plonger, etc. Le changement de rythme est une «préparation», sans laquelle le meneur

de jeu est totalement libre des sévices qu'il infligera à un personnage lors de son action (se faire mordre par le cheval de la carriole, s'entailler une main sur le rebord d'un chéneau rouillé, etc. et ceci pour les actions réussies...)

p.143, Les dommages normaux : Les dommages infligés dans un combat sont toujours directement dérivés de la qualité du jet de dé qui touche, moins les éventuelles protections, si la victime n'est pas dans une attitude Défensive (où la qualité de la défense est soustraite à la qualité de l'attaque).

Dans le cas où l'attaque est portée à distance par exemple par un arc, le projectile doit d'abord franchir la protection, avant de faire tous les dommages dont il est potentiellement capable. Le paragraphe en p.152 Pénétration des armures résume très bien les situations :

- si la Pénétration de l'arme est strictement supérieure à la Protection de l'armure les dégâts sont normaux (Qualité du jet de tir)

- si la Pénétration de l'arme est égale à la Protection de l'armure les dégâts sont réduits d'une Qualité (Qualité du jet de tir - 1)

- si la Pénétration de l'arme est strictement inférieure à la Protection de l'armure les dégâts sont réduits à Égratignures.

p.146, dans le combat, le Contre est possible lorsque le défenseur réussit son jet de défense avec au moins deux niveaux de Qualité de plus que l'attaquant. Les dommages du Contre équivalent à la Qualité du jet de défense moins 1, moins encore les éventuelles protections de l'attaquant.

p. 261, clous de poursuite et billes : Lorsque des clous de poursuite sont utilisés le poursuivant doit réussir un jet de Décamper pour franchir l'obstacle sans anicroches. En cas d'échec, le poursuivant soustrait Qualité de l'échec + 1d6 points (2d6 si ce sont des Billes) à son contrat de poursuite.

Un conseil ?

(remplace l'encadré en p.246)

L'ivresse mon gars, c'est un don d'Arlam. Dis pas ça au temple, ça vexe. Néanmoins boire c'est un métier et ça s'apprend : tu sais combien au cachot regrettent leur dernière cuite ? Ouais, beaucoup. Alors déjà tu bois. C'est évident mais fais ton pisse-froid et ton interlocuteur va se mettre à penser que t'es faible, pas fiable ou que tu refuses de négocier en bonne compagnie. Pas bon. Et tu dois toujours donner l'impression de boire autant que lui car la distance, quand ça se voit, c'est mauvais et ça rend susceptible. Tu tiens pas bien ? Bois une bonne cuiller d'huile avant d'aller au bar : ça ralentira les effets de l'alcool et tu tiendras lucidité plus longue. Avant ça quand on t'offre tu prends la même chose que lui et si t'as le choix tu prends le meilleur : il sera flatté que tu sois connaisseur, que tu estimes sa cave et ça le changera de filer des perles aux porcs. Mine de rien, t'auras déjà gagné en respect et en crédibilité. Quand tu trinques il faut savoir trois choses. La première c'est de ne pas croiser les verres. C'est pas que ça porte malheur c'est juste le meilleur moyen d'en renverser et ça énerve. Et quand tu trinques choque bien les pintes histoire que l'alcool se mélange entre les verres - tu verras, les empoisonneurs en blémissent tout de suite ! Enfin le plus important c'est toujours de trinquer en cherchant l'oeil : s'il t'évite il a quelque chose à se reprocher, s'il tremble il craint quelque chose et dans tous les cas, ça c'est vraiment pas bon. N'oublie pas : in vino veritas ! »



AVIS DE RECHERCHE

La personne recherchée se nomme : _____
 Pratique plutôt dans le style des : _____
 Dans la branche des : _____
 Est spécialisée dans : _____
 De sexe : _____
 D'origine : _____
 Mesure environ : _____
 Description sommaire : _____

MISE À PRIX :

TRAITS

.....

Doigté:

Initiative ○○○○○○
 ○○○○○○

Caractère:

Aplomb ○○○○○○
 ○○○○○○

Robustesse:

Santé ○○○○○○
 ○○○○○○

Cervelle:

Lucidité ○○○○○○
 ○○○○○○

VITALITÉ

Égratignures
 Blessures légères -2
 Blessures graves -3
 Blessures critiques -4
 Blessures mortelles -8

ENDURANCE

Égratignures
 Ecchymoses -2
 Coups -3
 Blessures -4
 K.O. -8

CRASSE ○○○○○○

COMPÉTENCES

		Ferrailler (Do)	Maçonnage	Jet	Réus.	Échec
Acrobatisme (Do)	Contorsion		Mécanique (Do)	1 à 4	1	-5
Affaires	Cuisiner (Ca)		Mendier (Ca)	5 à 8	2	-4
Agriculture	Décamper (Ro)	Filer (Ce)	Monter (Ro)	9 à 12	3	-3
Alchimie	Domptage (Ca)	Forgeage	Nager (Ro)	13 à 16	4	-2
Aristocratie		Gérer	Naviguer	17 à 20	5	-1
Armée		Grimage (Do)	Négociier (Ce)			
Arnaquer (Ca)		Grimper (Ro)	Pays	Repérer (Ro)		
Art	Dressage	Herboristerie		S'orienter		
Artisanat	Écouter (Ro)	Histoire	Pègre	Secourir (Ce)		
Bastonner (Ro)	Écrire	Interprétation	Percer	Séduire (Ca)		
Charpentage			Peuple	Sorcellerie		
Chasser (Do)				Survie (Ce)		
		Intimider (Ca)		Tricher (Do)		
	Escamoter (Do)	Jauger (Ce)				
	Étiquette (Ce)	Jonglage (Do)	Planquer (Do)	Urbanisme		
Chirurgie	Évaluer (Ce)	Lancer (Ro ou Do)	Politique			
Comédie (Ca)	Falsifier	Langage	Prêcher (Ca)			
Composition (Ce)			Pyrotechnie			
			Religion			
		Législation				
Conduire (Ro)	Faune	Ligoter (Do)				

NIGHT ROWLER

SECONDE ÉDITION

Initiative (p.144)	Aplomb (p.144)	Santé (p.145)	Lucidité (p.145)	Crasse (p.136)
PRENDRE L'AVANTAGE : Celui qui a le plus de Cercles prend l'Initiative RÉACTION : Changer d'Attitude lors d'un duel RÉFLEXE DÉFENSIF : Lors d'un Guet-apens, un Cercle par adversaire pour avoir Attitude 2 A ZÉRO ? : Modificateur à -2 sur toute action physique de Duel	PRÉCISION : En cas de match nul, l'emporte avec une qualité de 1 INTIMIDATION : En cas d'intimidation, peut relancer le dé mais une seule fois EFFROI : Résister à une situation particulièrement terrifiante A ZÉRO ? : Impossible d'utiliser des techniques de duel	MORDANT : Ignorer les malus dus aux blessures ENDURANCE : Usage des règles d'épuisement normales DERNIER SOUFFLE : Rester conscient jusqu'à la prochaine blessure A ZÉRO ? : Personnage à bout de force, seulement Attitudes 2 et 3	VISTA : Annule un malus le temps d'un tour de jeu (sauf blessure) IMPRÉVISIBILITÉ : Rendre un Guet-apens encore plus difficile pour la victime JUGEOTE : Relancer le dé ou augmenter la qualité de 1 lors de bluff A ZÉRO ? : Impossible d'utiliser des techniques de Duel	CHANCE POUR LA RACAILLE : Modifier une description LA VERMINE : Faire intervenir une personne à un moment propice ENVERS ET CONTRE : Augmenter de 1 la qualité d'un jet quel qu'il soit A ZÉRO ? : Patienter et attendre le retour de manivelle



ARMES

Nom

Famille

Allonge

Dégâts

Technique 4

Technique 5

Écoles

ARMES À DISTANCE

Nom

Famille

Portée

Pénétration

Dégâts

Technique 4

Technique 5

RICHESSES

PLANQUES

MATÉRIEL



Mémoires

Expérience

Réputation









Armes de contact (p.153)

NOM	FAMILLE	ALLONGE	DÉGÂTS	TECHNIQUE 4)	TECHNIQUE 5)
Matraque	masses	1	Endurance	Assommer	Coup Violent
Fléau (nunchaku)	fléaux	1	Endurance	Agripper	Attaque parfaite
Fléau d'arme	fléaux	2	Vitalité	Agripper	Attaque parfaite
Fléau du diable	fléaux	3	Vitalité	Agripper	Attaque parfaite
Hache piolet	haches	2	Vitalité	Piquage	Fendage
Hache d'arme	haches	2	Vitalité	Écrasement	Fendage
Dague	lames courtes	1	Vitalité	Percée	Attaque surprise
Main-gauche	lames courtes	0	Vitalité	Percée	Attaque surprise
Rapière	armes d'estoc	2	Vitalité	Feinte	Perforation
Épée longue	lames longues	2	Vitalité	Attaque brutale	Destruction
Épée géante	lames longues	3	Vitalité	Attaque brutale	Mur
Hallebarde	armes d'hast	3	Vitalité	Charge	Mur
Lance d'hoplite	armes d'hast	3	Vitalité	Charge	Mur

Armes de tir et de lancer (p.153)

NOM	FAMILLE	DÉGÂTS	PORTÉE	PÉNÉTRATION	TECHNIQUE 4)	TECHNIQUE 5)
Arc court de chasse	arcs	Vitalité	10 / 40 / 160	3 / 2 / 1	Tir visé	Tir réflexe
Arc long de siège (1)	arcs	Vitalité	15 / 60 / 240	4 / 2 / 1	Tir visé	Tir réflexe
Arc long composite (2)	arcs	Vitalité	20 / 80 / 320	4 / 2 / 1	Tir visé	Tir réflexe
Arbalète	arbalètes	Vitalité	15 / 60 / 240	5 / 3 / 2	Tir visé	Tir réflexe
Arbalète de poing	arbalètes	Vitalité	6 / 24 / 96	2 / 1 / 0	Tir visé	Tir réflexe
Arbalète de poing à barillet (3)	arbalètes	Vitalité	5 / 20 / 40	1 / 1 / 0	Tir visé	Tir réflexe
Couteau de lancer (4)	armes de jet	Vitalité	Ro/Rox2/Rox3	2 / 2 / 1	Lancer précis	Lancer puissant
Mousquet (5)	armes à poudre	Vitalité	15 / 60 / 240	5 / 4 / 3	Tir visé	Tir réflexe
Pistolet (6)	armes à poudre	Vitalité	6 / 24 / 96	5 / 4 / 3	Tir visé	Tir réflexe
Coquetier (7)	frondes	Endurance	6 / 24 / 96	1 / 1 / 0	Coup violent	Lancer puissant

(1) Spécial : Ro minimum de 12.

(2) Spécial : Si minimum de 14 en Ro : pour 1 CS le tireur peut ajouter 1 qualité de plus aux dégâts.

(3) Spécial : Le barillet délivre automatiquement les carreaux de chargement, permettant ainsi de tirer à chaque tour de jeu. Il peut contenir un maximum de 4 carreaux.

(4) Spécial : Les armes de jet dépendent essentiellement de la Robustesse de l'utilisateur.

(5) Spécial : La qualité des dommages est réduite de 1 ; augmente la difficulté du jet de Chirurgie pour extraire le plomb, comme indiqué au chapitre Santé.

(6) Spécial : La qualité des dommages est réduite de 1 ; augmente la difficulté du jet de Chirurgie pour extraire le plomb, comme indiqué au chapitre Santé.

(7) Spécial : Employé avec des œufs de coq ou d'autres projectiles non-létaux, les dégâts sont réduits à 1 Égratignure.

Table des armes naturelles (p.276)

ARMES NATURELLES	ALLONGE	DÉGÂTS	TECHNIQUE 4)	TECHNIQUE 5)
Griffes	1	Endurance	Prise	Deuxième attaque
Grandes griffes	2	Vitalité	Déchiquetage	Éventration
Crocs	1	Endurance	Prise	Briser
Grandes dents	1	Vitalité	Déchiquetage	Démembrement
Bec	1	Endurance	Déchiquetage	Énucléer
Sabot	2	Endurance	Assommer	Piétinement
Piqûre	1	Vitalité	Injection	Énucléer
Ventouse	2	Endurance	Prise	Étouffement
Queue	3	Endurance	Assommer	Déséquilibre

Armurerie

Modif. surnaturels (p.132)

DIFFICULTÉ	ACTION MAGIQUE
-30	Charme, bénédiction.
-40	Sort, enchantement
-60	Rituel

Diablotine (p.266)

COULEUR	MAGIE ABSORBÉE (ÉTAT DU CONTRAT)	EXPLOSE SUR UN ÉCHEC À :
Orange	0 à 4	20
Orange foncé	5 à 8	19-20
Rouge	9 à 12	17-20
Rouge vif	13 à 16	15-20
Rouge sang	17 à 20	10-20

Effet de la diablotine (p.266)

QUANTITÉ	PERTES EN QUALITÉS	PORTÉE
Une charge	-1	2m
5 charges ou une bourse	-2	5m
20 charges ou un tonnelet	-4	10m
50 charges ou un coffre	-8	20m

Armures (p.152)

TYPE	PROTECTION	
Peau de cuir	1 (0 contre les armes contondantes)	20%
Combinaison rembourrée	1	20%
Coque de cuir bouilli	2	15%
Chemise de mailles	2	15%
Cotte de mailles rembourrée	3	10%

Armures naturelles (p.275)

NOM	PROTECTION
Peau épaisse	1
Carapace	2
Écailles	3

Armures, Blessures et Santé

Effets des armes de tir et de lancer (p.152)

PÉNÉTRATION	DÉGATS
> protection de l'armure	Normaux
= protection de l'armure	dégâts réduits de 1 qualité
< protection de l'armure	dégâts réduits à Égratignure

Blessures (p.156)

QUALITÉ	VITALITÉ	ENDURANCE
1	Égratignure	Égratignure
2	Blessure légère	Ecchymose
3	Blessure grave	Coup
4	Blessure critique	Blessure
5	Blessure mortelle	K.O. (Critique)

Blessures par balle (p.157)

TYPE	CHIRURGIE
Égratignure	0
Blessure légère	-1
Blessure grave	-3
Blessure critique	-6
Blessure mortelle	-9

Rythmes de récupération (p.157)

TYPE	TEMPS	JET DE CHIRURGIE	RÉSULTAT
Blessure mortelle	72 heures	-8	échec = état stationnaire
Blessure critique	72 heures	-4	échec = état stationnaire
Blessure grave	48 heures	-3	réussite = -24 heures
Blessure légère	48 heures	-2	réussite = -24 heures
Égratignure	24 heures	0	réussite = risque d'infection annulé si les conditions d'hygiène sont acceptables

Chutes (p.160)

HAUTEUR	ACROBATISME	QUALITÉ REQUISE	DÉGÂTS EN CAS DE SUCCÈS	DÉGÂTS EN CAS D'ÉCHEC
3m	oui	-	0	1 ligne
4m	oui (1 CS)	Anecdotique	0	1 ligne / qualité
5-6m	oui (1 CS)	Franche	0	1 ligne / qualité
7m	oui (1 CS)	Excellente	1 CS ou 1 ligne	2 lignes / qualité
8m	oui (1 CS)	Exceptionnelle	2 CS ou 1 ligne	2 lignes +1 / qualité
9-10m	oui (1 CS)	Critique	3 CS ou 2 lignes	2 lignes +1 / qualité
+10m	non	-	-	mort ou état critique

Feux (p.160)

INTENSITÉ	TYPE DE FEU
1	torche, lampe à huile
2	flambée, foyer, cheminée, brasero
3	brasier, bûcher
4	incendie
5	fournaise, lave volcanique

Autres sources de dommages

Asphyxie p.160
Acide p.161
Dépendance p.161
Maladies p.157
Poisons p.159

Action simple (p.128)

$d20 \leq (\text{niveau de compétence} + \text{modificateurs}) = \text{réussite}$

Test de caractéristique (p.131 et p.134)

Modificateur de -7 (préférence sur les compétences)

Test d'Attribut (p.134)

Nombre de Cercles total + nombre de Cercles actuel

Critiques (p.130)

COUP DU SORT

$d20 = (\text{niveau de compétence} + \text{modificateurs}) = \text{réussite critique}$

$d20 = 20 = \text{échec critique}$

MAÎTRISE

$d20 = \text{réussite de } 17 \text{ à } 19 = \text{réussite critique}$

$d20 = \text{échec de } 1 \text{ à } 4 = \text{échec critique}$

Modificateurs de difficulté (p.129)

+/-	AVANTAGE / INCONVÉNIENT	ACTION
1 à 3	minime	simple / complexe
4 à 6	certain	routinière / problématique
7 à 9	important	facile / ardue
10 à 12	providentiel / handicapant	enfantine / inextricable
13 et +	miraculeux / dramatique	immanquable / suicidaire

Modificateurs au tir et au lancer (p.150)

Portée courte	+2
Portée longue	-2
Cible en mouvement (sauf esquive)	-1 à -5
Attaquant en position instable	-1 à -5
Visibilité de la cible	0 à -10

Interprétation des résultats (p.130)

d20	QUALITÉ DE : RÉUSSITE / ÉCHEC	INTERPRÉTATION	CONSÉQUENCES
1 à 4	anecdotique (+1) / critique (-5)	« ouais, c'est réussi quoi... » / « il y a des jours comme ça... »	rien de remarquable / conséquences très graves
5 à 8	franche (+2) / désastreux (-4)	« dans les règles de l'art » / « la gamelle »	bénéfice anecdotique / action compromise
9 à 12	excellente (+3) / grave (-3)	« le style en plus ! » / « la claque en plus ! »	avantage intéressant / complication importante
13 à 16	exceptionnelle (+4) / franc (-2)	« le coup de maître » / « ce qu'il fallait éviter »	maximum des espérances / légère complication
17 à 19	critique (+5) / bénin (-1)	« admire ! » / « dommage... »	résultat spectaculaire / sans conséquence notable
20	échec critique	« dommage... »	catastrophe

Actions, Contrat et Duel

Exemples de contrats (p.132)

EXEMPLES DE TRAVAUX	SEUIL A ATTEINDRE	QUALITÉ VISÉE
Faire à manger pour quatre personnes, nettoyer un collier de perles, bouchonner un cheval de trait, voler à l'étalage de quoi nourrir 4 personnes	4	1
Laver la vaisselle de trois mois, nettoyer les stalles de cinq chevaux, traverser une cour à la manière des funambules à dix mètres du sol	8	2
Faire à manger pour une auberge, panser et nourrir dix chevaux, forcer silencieusement une serrure de coffre, fabriquer un faux document	12	3
Forcer une serrure à combinaison au toucher, ciseler un bijou en argent, panser et nourrir vingt chevaux, remplacer le contenu d'une bourse portée par quelqu'un sans se faire remarquer, échapper à la milice	16	4
Nettoyer (seul) les écuries du palais, falsifier l'écriture du Prince, forcer une serrure piégée magiquement de façon totalement silencieuse et attaché au plafond d'une pièce en dessus d'un garde assoupi.	20	5

Tests standards

Discrétion = Planquer

Interroger = Cuisiner

Esquiver = Décamper ou compétence de combat

Escalader = Grimper

Se recevoir après une chute = Acrobatisme

Crocheter une serrure, forcer un coffre = Percer

Neutraliser ou créer un piège = Mécanique

Jouer aux dés, aux cartes, etc. = Tricher

Diagnostic médical = Herboristerie

Utilisation des drogues et poisons = Herboristerie

Préparation des drogues et poisons = Alchimie

Duel (p.138)

ATTITUDE	NOM	EFFET
1	Offensive	Réussite : qualité - protection = dégâts
2	Défensive	Réussite : Q déduite des dégâts, réussite ≥ 2 = contre-attaque
3	Mouvement	Réduction d'allonge ou désengagement (attitude défensive)
4	Technique 4	Selon arme ou décor
5	Technique 5	Selon arme ou décor
6	École	Selon école ou ville

Sujets dignes d'intérêt

Étapes de la création de personnage p.85
 Liste des compétences p.117
 Expérience p.122
 Utilisation des Attributs p.134

La Crasse p.136
 Règles de Duel p.138
 Description de la justice p.200
 Relations politiques p.182

Bestiaire p.268
 Magie p.132 et p.277
 Poudre et Diablotine p.265
 Pièges et mécanismes p.258

Course-poursuite : Avance (p.139)

AVANCE	BONUS DE DÉPART	DESCRIPTION AVANCE AU FUYARD	DESCRIPTION AVANCE AU POURSUIVANT
Aucune	0	Aucun des coureurs n'a d'avantage sur les autres, le coureur est le plus éloigné de son but, ou encore le désordre ambiant est faible.	
Petite	4	Le fuyard est au minimum à une vingtaine de mètres du poursuivant.	Le poursuivant a de l'élan ou bénéficie d'un chemin plus facile
Grande	8	Le fuyard est encore visible mais s'éloigne rapidement, sur un toit ou dans une foule.	Le poursuivant bénéficie d'un chemin plus facile et anticipe les actions du fuyard.
Enorme	12	Le fuyard est sur le point de s'échapper.	Les poursuivants convergent pour couper la route au fuyard.

Course-poursuite : Modificateurs d'ambiance (p.140)

	AMBIANCE ET DÉCORS	MODIFICATEURS DE JET DE DÉ
Foule, Décor	Pas d'avantage particulier, soit parce qu'il n'y a personne, soit parce que le terrain est dégagé.	0
Foule	Favorable au coureur, les gens autour de lui s'écartent ou l'aident à se déplacer.	+3 pour le coureur
Foule	Défavorable au coureur, les gens essaient de l'arrêter, activement....	-3 pour le coureur
Foule	Panique générale, bagarre, émeute, et autres situations chaotiques à l'avantage du fuyard (sauf si c'est pour le lyncher...)	+6 pour le fuyard ou -6 en cas de foule en colère contre lui...
Décor	Marché, rue commerçante, brouillard, pluie, nuit, taverne en temps normal	+2 pour le fuyard
Décor	Vue dégagée, surplomb, longue-vue, chien de traque	+3 pour le poursuivant
Décor	Bois, forêt, parc, ruelles sinueuses, égouts, entrepôts, maison abandonnée, etc.	+4 pour le fuyard
Encombrement	Coureur chargé de marchandises	-2 par tranche de 10kg
Encombrement	Coureur porte une armure	Moins le code de protection de l'armure (p.152)
Encombrement	Coureur porte une armure de plaques, est enchaîné, etc.	Course impossible

Course-poursuite et Réputation

Réputation (p.133)

RÉPUTATION		VOTRE INTERLOCUTEUR ...
Privilegiée	5	... vous considère comme son frère ; il n'hésitera pas à risquer sa vie ou sa fortune pour vous venir en aide.
Amicale	4	... et vous entretenez des relations amicales et il cherchera à vous aider ou à vous favoriser à la moindre opportunité.
Confiante	3	... est satisfait de vos bonnes relations et suffisamment proche pour vous assister à la hauteur de ses moyens.
Élogieuse	2	... est satisfait de vos bonnes relations et n'hésitera pas à vous recommander si besoin est.
Appréciable	1	... vous apprécie et part sur des a priori positifs à votre égard.
Neutre	0	... n'est pas hostile envers vous, c'est déjà un bénéfice.
Indifférente	0	... vous évite si possible et ne traitera avec vous qu'après être convaincu que c'est la meilleure solution.
Dépréciée	-1	... ne vous apprécie pas. Il vous évite et ne traitera avec vous en aucune circonstance.
Désagréable	-2	... ne vous aime pas. Il n'hésitera pas à le faire savoir à quiconque serait tenté de se compromettre avec vous.
Hostile	-3	... n'hésitera pas à vous mettre des bâtons dans les roues si l'occasion se présente.
Agressive	-4	... cherchera la moindre opportunité de vous nuire.
Haineuse	-5	... vous hait et n'hésitera pas à s'en remettre au meurtre pour se débarrasser de vous et de votre sale gueule !