

LA TRAQUE DE MAÎTRE MESTANIO

UN SCENARIO POUR **DONJON ET DRAGONS**, 5^{EME} EDITION.

*SE DEROULANT DANS L'UNIVERS DES TERRES DE GRÖRST,
REPUBLIQUES DE TECHNOMAGIES, REPUBLIQUE D'ANIMA.*

Scénario et aides de jeux créés par Grain.

Disponible sur <https://www.lignesdorages.com/>

Abstract

Ce document présente un scénario pour **4 à 6 joueurs de niveau 2 à 4**, mêlant enquête, exploration et action dans un cadre médiéval-fantastique. Ce document présente la trame résumée et détaillée du scénario. D'autres aides de jeux (plans, personnages non joueurs, historiques, feuilles de personnages pré-tirées, intégration dans une campagne...) en rapport avec ce scénario sont disponibles sur le site www.lignesdorages.com

La lecture de ce document doit être réservée au Maître du Jeu.

TABLE DES MATIERES

SYNOPSIS	3
Note Importante	3
Scenari Résumé	3
Résumé Détaillé	3
Conseil aux MJ	4
Intégration dans la campagne « les mains disparues » : retournement d’alliance	4
Jouer le scénario isolément	5
Combattre l’inquisition	5
Acte 1 – Sur la trace de Mestanio	6
1.1 Introduction	6
1.2 Interroger les voisins	7
1.3 Visite à l’atelier de Maître Mestanio	8
1.4 Le Syndicat du Cuir	15
1.5 Interroger la pègre	16
1.6. Retrouver les employés de Mestanio	17
1.7 Interroger les Gardes	20
1.8 Chez Mme Gisèle Cothario	20
Acte 2 – Le Mas de Mestanio	23
2.1 Trame générale de l’acte 2	23

SYNOPSIS

Nous présentons ici un résumé accessible aux joueurs pour leur présenter le scénario, sans divulgâchage.

Le groupe est chargé par un notable de la ville de retrouver, et de protéger Maître Mestanio, artisan du cuir accusé et recherché par l'Ordre des Inquisiteurs du Barrage. Ils doivent le retrouver et le ramener à la maison du sénateur Disnovese, avant que les Inquisiteurs ne mettent la main sur lui, et... aussi discrètement que possible.

Présentation rapide du monde :

Ce scénario vous emmène dans [la ville d'Anima](#) au cœur des [Républiques de Technomagie](#). Le [monde de Grörst](#) est un monde où la magie des dieux (Magie Théurgiste) et celle des hommes (Magie Essentielle) sont en compétition.

Pour préserver la Magie Essentielle, les hommes des Républiques de Technomagie ont créé des institutions : les Ecoles de Technomagies qui pratiquent une sorte d'Alchimie, mélange entre technologies et magies permettant d'ancrer la magie dans le réel, et [l'Ordre des Inquisiteurs du Barrage](#) chargé de pourchasser les pratiquants de la magie divine (les « Théurgistes »). Dans les fait, une seule religion est tolérée : [le Culte du Desséché](#), culte exclusivement voué aux morts et faisant simplement office de service funéraire.

Des suites d'une ancienne catastrophe, les Républiques de Technomagies vivent également dans la menace, lointaine mais constante, d'une invasion de mort vivants. Loin à l'Est d'Anima, la ville du Barrage sert de rempart contre les hordes des nécromants.

Loin de cette menace, [la République d'Anima](#) est une cité état, république oligarchique dirigé par un Sénat rassemblant les patriarches des familles les plus influente et riches.

NOTE IMPORTANTE

Ce scénario n'est malheureusement pas *vraiment* complet.

Seule la première partie du scénario est détaillée ici. Elle est entièrement jouable et testée. Et **il y a déjà largement de quoi faire une bonne séance de JDR.**

Pour la seconde partie, je fournis **une trame globale**, ainsi que **des plans détaillés**, mais **pas un scénario complet.**

- Pourquoi ?

Mes joueurs ont un peu foiré... Ils n'ont pas réussi la première partie de la mission, et j'ai donc enchaîner la campagne avec un intermède (*ou une partie du groupe s'est retrouvé en prison, puis en procès*) avant de les entraîner vers un autre scénario (*qui sera normalement aussi publié ici dans quelques temps*).

SCENARIO RESUME

Nous présentons ici un résumé destiné au Maître du Jeu pour présenter rapidement le scénario dans son ensemble.

Le scénario est une **suite assez directe du scénario « Chasse au Démon »**. Il peut cependant être **joué indépendamment**. Le scénario propose aux joueurs de retrouver Maître Mestanio, un Maître Artisan du Cuir impliqué dans une sombre histoire de [magie interdite](#). Ils doivent le trouver avant les inquisiteurs qui le pourchasse, et le mettre en sécurité dans la maison d'un notable (qui assurera sa défense).

Dans un premier temps, les joueurs devront **retrouver la trace de Maître Mestanio**, qui a disparu. Cette enquête, menée à Anima les verra se confronter aux inquisiteurs qui suivent les même piste (avec un peu d'avance ou de retard).

Une fois que les joueurs auront identifié **où est parti Mestanio**, il leur faudra se rendre à sa maison de campagne, **se débarrasser des mercenaires** qu'il a pris pour le protéger, puis le ramener à Anima, le tout **en évitant les inquisiteurs** qui sont eux aussi **sur la trace de Mestanio**.

RESUME DETAILLE

Le scénario se déroule en deux actes, chacun comprenant des parties optionnelles

Acte 1 : Sur la trace de Mestanio

- **Les joueurs sont engagés par le Sénateur Disnovese.** Protecteur de Maître Mestanio, celui-ci a appris qu'il avait des ennuis et souhaite le soustraire aux mains de l'inquisition (qui n'est pas réputé pour être terriblement respectueuse des droits de la défense dans les procès).
- **Plusieurs pistes sont possibles pour retrouver Mestanio :**
 - **Interroger les voisins** (optionnel, mais cela apportera des informations de contexte)
 - **Fouiller son atelier** (une étape assez indispensable, qui permettra d'identifier ses employés et leurs adresses)
 - **Consulter le Syndicat du Cuir** (optionnel, mais permettra de retrouver les noms et adresses des employés de Mestanio si les PJs ne les ont pas trouvés chez Mestanio).
 - **Interroger la Pègre** (optionnel, mais pourra apporter des informations utiles pour l'acte 2).
 - **Retrouver les employés de Mestanio** (c'est l'un d'eux qui sait où est parti son maître, mais il ne sera pas facile à trouver).
 - **Interroger les Gardes** (l'un d'eux, contact préalable des PJs, pourra aider à retrouver l'employé de Mestanio qui a les informations et qui se cache).

Acte 2 : Ramener Mestanio

- Dans cette seconde partie **les joueurs partent d'Anima** en direction de l'Est pour **trouver la maison de campagne de Mestanio**. Ils la **prennent d'assaut** pour se débarrasser des **Mercenaires**, puis doivent **s'enfuir avec Mestanio avant que les Inquisiteurs n'arrivent**.
- A part les plans cette partie du scénario **n'est pas très détaillée**, et il appartiendra au MJ de **créer son propre scénario sur la base que je fournis**.

CONSEIL AUX MJ

Nous fournissons ici quelques conseils d'ordre généraux aux Maîtres du Jeu intéressés par ce scénario.

- Globalement il s'agit d'un **scénario mêlant divers aspect (enquête / combat) et permettant différentes approches**. Il est prévu dans le cadre d'une campagne plus globale (**« Les Mains Disparues »**) et en suite directe du scénario **« Chasse au Démon »**. Certaines parties du scénario servent de **transition dans la campagne**, elles sont **optionnelles** et indiquée en **violet**. Le scénario **doit être jouable de façon isolé**, mais **il est tout de même souhaitable que les PJs aient certains contacts préalables dans la ville**.
- **Durée de jeu** : En partie test, le scénario a été complété sur **deux soirées de jeu**.
- **Système de jeu** : J'ai noté en **rouge** les références au système de jeu de Donjons et Dragons (tests de caractéristiques, monstres). Comme le reste, elles peuvent être adapté à votre système de jeu ou votre vision du jeu.
- **Nombre de joueurs** : Les difficultés de rencontres ont été prévu pour un groupe de 4 joueurs (Moine, Guerrier, Roublarde, et Clerc). Si vous avez un groupe plus nombreux, n'hésitez pas à ajouter quelques ennemis en plus pour augmenter la difficulté.
- **Les PJs** : Des personnages joueurs « pré-tirés » sont fourni en annexe. Aucun n'est strictement indispensable au scénario, ce sont des exemples de personnage (seul l'un d'entre eux interviendra alors comme PNJ). En adaptant un peu l'introduction vous pourrez faire participer à peu près n'importe quel type de personnage. Lorsqu'il y a des informations spécifiques au PJs pré-tiré je l'ai noté en **orange**.
- **Le Monde** : Le scénario se déroule dans le monde de Grörs. Celui-ci, est décrit en détail sur www.lignesdorages.com (et notamment [la République](#) et [la Ville d'Anima](#)). Un des intérêts du Scénario est de faire découvrir ce monde à vos joueurs et de leur donner l'impression d'un monde vaste, ouvert et complexe.
- **Adaptations** : Evidemment le scénario est également adaptable à un autre type d'univers, ou à d'autres personnages joueurs, il est tout à fait possible de ne réutiliser que la trame générale.
- **L'Ambiance** : Le scénario fournit des descriptions des différents lieux, Le but est de créer une ambiance bien

définie pour le scénario, aidant les Joueurs à s'immerger dans le monde.

- **Les aides de Jeu** : Je vous conseille fortement d'utiliser les aides de jeu / plans fournis dans les PDF complémentaires pour aider vos joueurs à se situer lors des phases d'actions. En partie test, elles ont bien fonctionné et j'en ai ajouté quelques-unes supplémentaires pour compléter. J'ai noté **en vert** les planche à utiliser pour chaque partie du scénar.

INTEGRATION DANS LA CAMPAGNE « LES MAINS DISPARUES » : RETOURNEMENT D'ALLIANCE

Dans ce scénario l'Ordre des Inquisiteurs du Barrage constitue le principal antagoniste.

Si vous avez suivi le reste des scénarios de la campagne (et notamment le premier scénario : **« Les Mains Disparues »**). Il s'agit là d'un **retournement de situation**, puisqu'initialement **l'Inquisition était le donneur d'ordre du groupe**.

Ici le groupe **change d'allégeance** et ceux pour deux raisons, la première est **très spécifique à ma campagne** et mes joueurs (désolé) mais elle explique pourquoi je fais ça. La seconde est **plus facilement transposable à tout autre instance** de la campagne, tant que le groupe à le personnage de **Fionella Disnovese** :

1. **Le Moine, Federico di Spiolioso**, s'est, dans ma campagne fait virer de l'Inquisition. Lors du scénario **Chasse au Démon**, il a caché à ses supérieurs l'enquête (souhaitant réaliser seul un coup d'éclat et n'informer son Maître Inquisiteurs, qu'une fois la mission terminée). Pas de chance pour lui, la sorcière a réussi à s'enfuir... il a donc fini par tout avouer à ses supérieurs, qui l'ont congédié. Il se retrouve donc sans allégeance, et un peu perdu (*ce qui explique également son multi-classage en guerrier pour son niveau 3*).
2. **Fionella Disnovese**, obéit avant tout à son père (le Sénateur Bartoldo Disnovese) et aux intérêts de la famille. Aussi lorsqu'au retour du scénario **« Chasse au Démon »**, Fionella a informé son père que le Maître du Cuir Mestanio était probablement impliqué, celui-ci a décidé de **se poser en protecteur de l'artisan**.

Selon votre campagne et comment s'est déroulé le scénario **« Chasse au Démon »**, il vous sera **plus ou moins facile d'intégrer ce scénario ci**.

JOUER LE SCENARIO ISOLEMENT

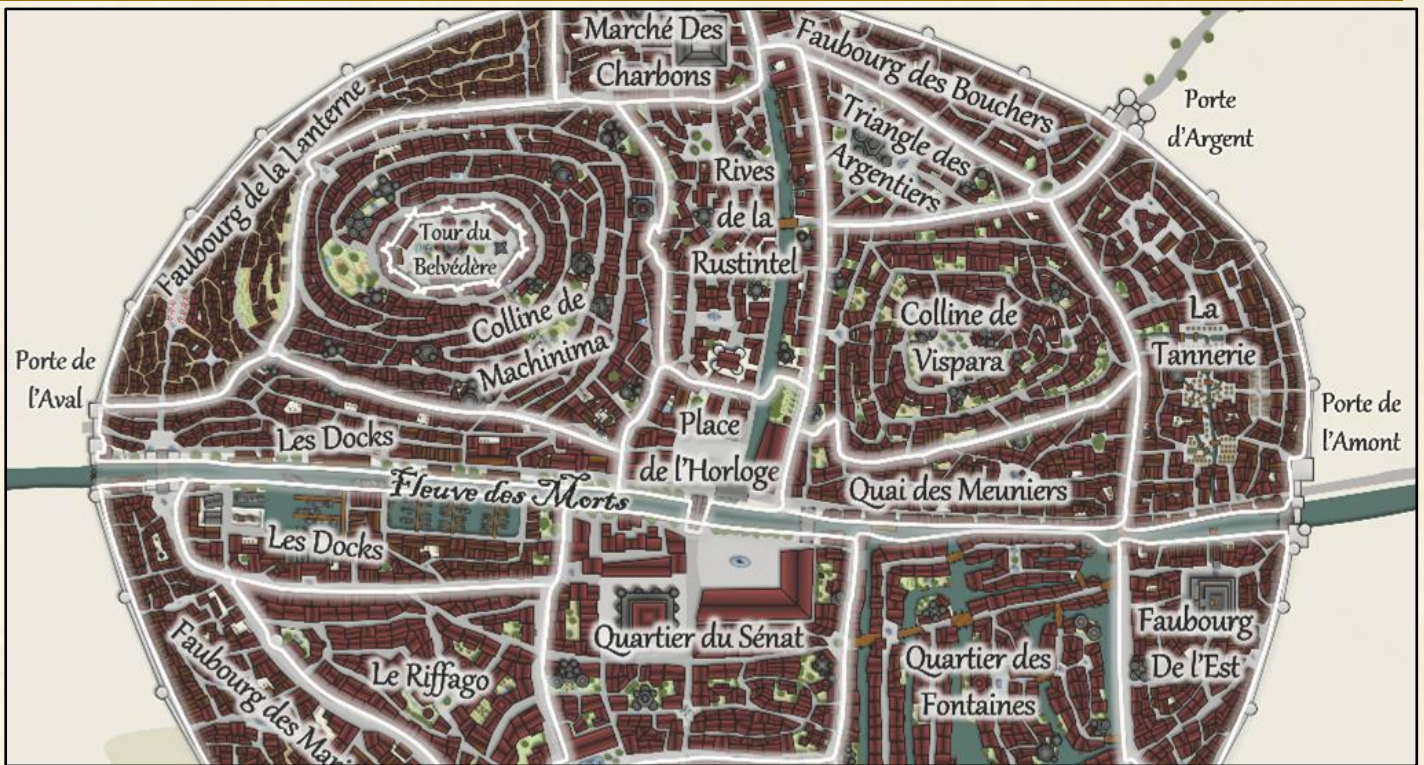
Si vous ne jouez pas la campagne dans son intégralité, il vous ait aussi tout à fait possible de **jouer le scénario seul**. Comme dis plus haut l'essentiel est de fournir des contacts PNJ aux joueurs :

- **Genesio Cothario** : garde de la ville, (normalement **rencontré dans le scénario « Les Mains Disparues »**).
- **Bonito Chiodi** : égoutier, (normalement **rencontré dans le scénario « Nettoyage d'Egouts »**).

COMBATTRE L'INQUISITION

L'ordre des Inquisiteurs du Barrage est une institution centrale des **Républiques de Technomagic** : Il n'est pas recommandé aux joueurs d'essayer de les combattre frontalement. Mieux vaut sans doute fuir que de risquer d'en tuer un.

- Si les joueurs tue des Inquisiteurs, je conseillerai de prévoir de mettre leur tête à prix dans les scénarios suivants.



ACTE 1 – SUR LA TRACE DE MESTANIO

Cet acte 1 emmène les joueurs sur la trace de Mestanio, jusqu'à retrouver quelqu'un qui saura où il se cache. Les joueurs enquêtent dans [la ville d'Anima](#) et risquent d'être confrontés au groupe d'Inquisiteurs qui cherche lui aussi Mestanio.

1.1 INTRODUCTION

INTRODUCTION GENERALE

Le sénateur Bartoldo Disnovese (cf. « **La Maison Disnovese** »), recrute les PJ's pour une mission délicate :

- Ils doivent retrouver Maître Mestanio, un Maître Artisan du Cuir. (cf « Le Syndicat du Cuir »)
- Celui-ci est pourchassé par l'Ordre des Inquisiteurs du Barrage qui le pense impliqué dans une sombre affaire de Magie Théurgiste.
- Le sénateur Disnovese est convaincu de son innocence, et surtout souhaite lui apporter sa protection jusqu'au procès, car Mestanio fait partie de la « clientèle¹ » du Sénateur Disnovese.
- La mission débute en fin de journée (19h).

EXEMPLE : POUR MES JOUEURS

Voilà l'introduction du scénario dans le cadre de ma campagne (ça peut servir d'inspiration) :

« Suite à la rencontre de Desmonio avec un chasseur du nom de Scurorso, vous aviez suivi la piste d'un groupe de braconniers ayant capturé une sorcière et cherchant à invoquer, tuer et dépecer un démon. Mais une fois arrivé à leur domaine vous avez constaté qu'il vous attendait. Il s'en est suivi un combat confus, La sorcière s'est échappée, les démons ont été tués, et les braconniers aussi. C'est sur le corps de leur chef que vous avez trouvé le nom d'un possible commanditaire : **Maître Henri Mestanio**, Tanneur à Anima (*qui semble d'ailleurs vous avoir vendu au braconnier*).

Depuis votre retour à Anima, la situation a un peu changé. Federico a quitté l'inquisition, et Fionella a reçu pour mission par son père de retrouver Henri Mestanio (qui bénéficie de la protection de la famille Disnovese) et de le mettre en sécurité AVANT que l'inquisition ne lui tombe dessus.

C'est donc avec un sentiment ambivalent que vous attaquez cette nouvelle quête : il vous faut retrouver l'homme qui vous a probablement vendu aux braconniers, mais pour le protéger... contre l'inquisition qui était globalement jusque-là l'institution pour laquelle vous aviez travaillé directement ou indirectement.

Et c'est ainsi que démarre la Traque de Maître Mestanio... »

¹ Au sens de la Rome antique : ensemble des personnes protégées par un personnage de haut rang (le patron) et pas au sens moderne / marchand.

1.2 INTERROGER LES VOISINS

Utiliser les plans : « Battlemat – Le Quartier de Mestanio »

Il est probable que les PJs souhaitent interroger les voisins, soit avant, soit après avoir tenté de visiter la maison de Mestanio.

1.2.1. DANS LA RUE

Si les PJs viennent dans la rue des Tailleurs le soir même, au moment où les PJs arrivent dans la rue, ils trouvent :

- **Jorge Emergiano** qui joue avec un petit éléphant en bois devant la porte de sa maison.
- **Sustella Damanssi** qui ferme le magasin Vasteri

1.2.2. ATELIER DE PASCALO EMERGIANO

Petit atelier familial.

Très spécialisé dans les ceintures, harnais, sangles, courroie et accroches. Il travaille avec les Technomages sur certaines machines et vend aussi des ceintures marché du luxe et militaire.

Pascalo Emergiano :

Un petit homme d'une quarantaine d'année, à la carrure ramassée, petite barbe noire, chauve, des petites lunettes. Il porte une tenue d'artisan : tablier en cuir et vêtement simples mais soignés.

C'est un homme précis et méticuleux. Il est concentré sur son travail et n'a rien vu de particulier.

Il s'est fortement endetté pour pouvoir posséder une maison dans la rue des tanneurs, après des années au service d'autres maître tanneur.

Une partie de sa dette est due à la [confédération unitaire](#) et ça l'inquiète beaucoup.

Sa femme : Michelle Emergiano

Une grande femme, un peu forte, avec une énorme poitrine réhaussé par une ceinture/corset en cuir. Elle porte une robe longue. Elle parle fort et de façon affirmée, très sûre d'elle.

C'est surtout elle qui répondra aux PJs s'ils posent des questions. Au besoin elle appelle son mari. Si surprise la nuit, elle engueule son mari :

« tu vois tu aurais dû payer... »

Leur fils : Jorge Emergiano

Un jeune garçon (7 ans) au cheveux ébouriffés qui joue avec un petit chariot en bois.

Facilement effrayé, Il bredouille et cherchera à rentrer chez lui.

Relation avec Mestanio / info sur son départ :

Voisin, cordial mais sans plus. L'ont toujours trouvé un peu hautain.

Ils l'ont vu partir le soir avec ses affaires. Savent qu'il a une maison à l'extérieur de la ville mais ne savent pas où.

Ils pourront recommander de chercher les artisans qui travaillent avec lui :

« 3 hommes, l'un est parti plus tôt, Filipio, c'est celui qui s'occupe des doublures et tissus, il a un vrai talent avec les tissus ce garçon. »

Ils ne connaissent que les prénoms des employés mais pourront recommander de chercher au Syndicat du Cuir pour les noms et adresses.

1.2.3. MAGASIN DE NICOLIO VASTERI

Le magasin Vasteri

C'est l'ancienne maison des Vasteri mais il n'y habite pas, il s'agit juste d'un atelier / magasin.

Magasin généraliste d'article en cuir de qualité, propose aussi des selles, spécialité de matériel pour cavalier.

Sustella Damanssi

Jeune vendeuse qui tient le magasin la journée, rousse au cheveux très long attaché savamment, teint clair et tache de rousseur. Habillée d'une robe de lin simple et d'un gilet de laine bleu. Elle accueille et conseil les clients.

Francesco Vasteri :

Plus jeune des fils vasteri, il reprend le business de papa. Très dur avec ses employés.

Un jeune homme habillé richement, un pourpoint de velours rouge, une culotte de chasseur beige et des grandes bottes de cuir, habillé en cavalier.

Connait La famille Disnovese et la famille Ceneri.

Relation avec Mestanio / info :

Sustella Damanssi a vu Mestanio partir. Elle n'en sait pas plus essaye de ramener la discussion sur un possible achat (bourse, sac, ceinture, corset ...).

Francesco Vasteri sur Mestanio : Sans la carte « Disnovese » ne dira rien.

Sinon :

Il a une maison à la campagne, je crois que c'est vers l'Est. C'est un concurrent mais on peut discuter, Il a bâti une petite fortune en partant de rien. Il a appris le métier ici à Anima, il n'a pas de lien avec Félicendre (comme la plupart des autres artisans du cuir). Un homme chanceux ? un peu trop chanceux ? peut-être bien.

1.3 VISITE A L'ATELIER DE MAITRE MESTANIO

Les PJs se rendent à l'atelier de Maître Mestanio. Ils peuvent le faire le soir (avant le passage de l'inquisition) ou le matin (après le passage de l'inquisition). Dans les deux cas, ils seront surpris par des assaillants et devront s'enfuir. En inspectant la maison ils peuvent trouver des informations sur les employés de Mestanio.

1.3.1. LES LIEUX, DE NUIT.

Cette section correspond à une visite de l'Atelier de Maître Mestanio, de nuit, peu après son départ et avant l'arrivée sur les lieux de l'Inquisition.

Utiliser les plans : « Battlemap – Le Quartier de Mestanio » et « Atelier de Maître Mestanio Nuit ». Les numéros des sections correspondent aux pièces indiquées sur le plan.

Les PJs trouvent la maison vide mais propre, le départ de Mestanio a été organisé sans précipitation excessive.

A) VESTIBULE

La porte de Maître Mestanio est fermée à clef. Elle peut être crochétée avec **des outils de voleur (DD12)**. Alternativement les PJs peuvent essayer de **forcer la porte CA 15 5PV** ou passer par une **fenêtre CA10 1PV**.

Dans tous les cas, à chaque round, les PJs doivent réussir un **jet de discrétion** pour éviter d'attirer les gardes, le DD dépend de la méthode utilisée et de l'heure (soir / nuit).

DD du jet de Discrétion	De Nuit	De Jour
Crochetage	12	15
Forcer la porte	15	18
Casser une fenêtre	18	21

En cas d'échec, ils sont repérés par la voisine Mme Emergiano qui sort à la fenêtre et appelle la garde. Elle attire une patrouille **de 2 gardes, qui arrivent dans 1d6 round**.

Une fois entrée :

Le vestibule de la maison, il contient une plante verte et un porte manteau, tout à l'air en ordre.

B) MAGASIN

La porte de Maître Mestanio est fermée à clef. Elle peut être crochétée avec **des outils de voleur (DD12)**. Alternativement les PJs peuvent essayer de **forcer la porte CA 15 5PV**.

Dans tous les cas, à chaque round, les PJs doivent réussir un **jet de discrétion** pour éviter d'attirer les gardes, le DD dépend de la méthode utilisée et de l'heure (soir / nuit).

DD du jet de Discrétion	De Nuit	De Jour
Crochetage	5	8
Forcer la porte	10	13

En cas d'échec, ils sont repérés par la voisine Mme Emergiano qui sort à la fenêtre et appelle la garde. Elle attire une patrouille **de 2 gardes, qui arrivent dans 2d6 round**.

Lumière ! : Si les PJs allument une torche (nécessaire pour y voir quelque chose la nuit, ils doivent réussir un **jet de Discrétion DD10**. En cas d'échec, ils sont repérés par la voisine Mme Emergiano qui sort à la fenêtre et appelle la garde. Elle attire une patrouille **de 2 gardes, qui arrivent dans 2d6 round**.

Description du magasin : Le magasin de Maître Mestanio apparaît bien tranquille à cette heure tardive. Une odeur de vieux cuir et de cire d'abeille flotte dans l'air. Il contient des rayonnages remplis d'articles en cuir, ainsi que les ateliers où travaillent ordinairement les artisans tailleurs qui travaillent avec Mestanio. Enfin un pupitre qui sert de caisse.

- **Sur les rayonnages :** Les PJs peuvent récupérer toute sorte d'objets en cuir : ceintures, bottes, fourreaux, bijoux, etc.
 - Ils peuvent aussi prendre des armures : Matelassée, Cuir, Cuir Clouté, et Peau.
- **La caisse :** peut être ouverte (crochetage DD18) ou forcée (CA 20, 5PV), elle contient 43 po.
- **Les ateliers :** on y trouve des outils d'artisans du cuir ainsi que le nom des artisans (investigation DD10) :
 - Filippo Mouliccio.
 - Sylvio Freliano
 - Sestino Cothario

C) ARRIERE-BOUTIQUE

L'arrière-boutique apparaît tranquille, aucun bruit. Les étagères contiennent des produits de traitement du cuir, des lacets et des aiguilles, ainsi que quelques pièces non mises en rayon (ceinture, bottes, etc..).

D) BUREAU DE MAITRE MESTANIO

La porte de Maître Mestanio est fermée à clef. Elle peut être crochétée avec **des outils de voleur (DD12)**. Alternativement les PJs peuvent essayer de **forcer la porte CA 15 5PV**.

Le bureau apparaît calme, et vide.

Investigation DD5 : Il donne l'impression d'avoir été rangé soigneusement récemment, comme si son propriétaire avait préparé son départ en prévoyant de ne pas revenir tout de suite en ville.

Il est possible **de sortir par la fenêtre** en l'ouvrant (ou d'y rentrer en la brisant : **fenêtre CA10 1PV**).

Armoire :

Elle contient des livres sur le traitement du cuir et la fabrication de divers objets. On y trouve aussi des livres de zoologie parlant de divers animaux dont les peaux peuvent être utilisés en tannerie.

Coffre : peut être ouvert (**crochetage DD18**) ou forcé (**CA 20, 10PV**).

Il contient une dague, et des papiers qui semblent être une partie de la comptabilité de Maître Mestanio.

Bureau : On y trouve quelques papiers assez bien rangés. **Investigation DD12** donne **les noms et adresses** des artisans travaillant avec Mestanio.

- **Filipio Mouliccio.**
- **Sylvio Freliano**
- **Sestino Cothario**

E) VESTIBULE 1^{ER} ÉTAGE

Dès qu'un PJ pénètre dans cette pièce, la patrouille de l'inquisition arrive à la porte de Maître Mestanio (ou dans la rue si un PJ fait le guet).

Cette pièce sert de réserve. Elle contient des caisses contenant principalement des peaux en cuir à travailler et quelques objets fabriqués en cuir.

Sur tout le premier étage, il est possible de sortir par les fenêtres. Celles qui ne dispose pas d'un toit en contrebas => **chute 1d6 dégâts (3m) Jet de Sauvegarde de Dex : diminue dégât moitié.** Les autres : **Jet d'Acrobatie DD5** pour ne pas tomber, puis **Acrobatie DD12** pour descendre sans tomber.

F) CUISINE

La cuisine de Maître Mestanio, elle contient encore beaucoup de provisions (son départ n'était pas planifié de longue date). La cuisine apparaît rangée mais elle a été utilisée peu de temps avant.

G) ATELIER DU MAÎTRE

Cette pièce est l'atelier de Maître Mestanio. Elle contient des créations en cours en cuir, des peaux, du matériel de tailleur et des patrons. Les murs sont décorés de gravures fines représentant différents vêtements de cuir.

H) LA SALLE À MANGER

La grande salle à manger de Maître Mestanio. La table n'a pas l'air d'avoir servi récemment, elle est un peu poussiéreuse. L'armoire contient de la vaisselle. La cheminée est froide.

I) LA BIBLIOTHEQUE

Cette pièce sert de bibliothèque à Mestanio. On y trouve toute sorte d'ouvrage, sans ordre apparent. La cheminée est froide.

Sur tout le deuxième étage, il est possible de sortir par les fenêtres. Celles qui ne dispose pas d'un toit en contrebas => **chute 2d6 dégâts (6m) Jet de Sauvegarde de Dex : diminue dégât moitié.** Les autres : **Jet d'Acrobatie DD5** pour ne pas tomber, puis **Acrobatie DD12** pour descendre 1 étage sans tomber.

J) CHAMBRE DE MESTANIO

Une grande chambre qui doit être lumineuse avec ses 2 fenêtres qui donne sur la rue. En fouillant l'armoire on retrouve des vêtements, donc beaucoup sont en cuir. Elle est partiellement vide (une partie a été emportée). Sur la table du matériel de couture ainsi qu'un **petit miroir en argent** et des lotions pour se lisser la moustache.

K) CHAMBRE D'AMIS

Une chambre qui semble inoccupée : elle est rangée mais poussiéreuse. Le coffre et l'armoire sont vides.

L) BUREAU PRIVE

Le bureau privé de Maître Mestanio. Le bureau est rangé et ne dispose d'aucun papier apparent.

La bibliothèque contient des ouvrages divers, mais toute une section (**investigation DD12**) contient de la littérature érotique.

Le coffre peut être ouvert (**crochetage DD18**) ou forcé (**CA 20, 10PV**).

Il contient la correspondance de Mestanio, mais toutes les lettres semblent dater de plusieurs années (il a emporté sa correspondance récente).

1.3.2. APRES LE PASSAGE DE L'INQUISITION

Cette section correspond à une visite de l'Atelier de Maître Mestanio, de nuit, peu après son départ et avant l'arrivée sur les lieux de l'Inquisition.

Utiliser les plans : « Battlemat – Le Quartier de Mestanio » et « Atelier de Maître Mestanio looted ». Les numéros des sections correspondent aux pièces indiquées sur le plan.

Les PJs trouvent la maison vide et dévasté par le passage des inquisiteurs. D'un point de vue gameplay, la différence majeure est qu'avant le passage de l'inquisition, **les PJs ont une chance de trouver les adresses des employés de Mestanio, une fois l'inquisition passée, ils n'auront que les noms.**

A) VESTIBULE

La porte de Maître Mestanio est fracturée. Elle est légèrement entrouverte et à manifestement été forcée.

Une fois entrée :

Le vestibule de la maison, il contient une plante verte et un porte manteau brisé.

B) MAGASIN

La porte a elle aussi été forcée.

Le magasin de Maître Mestanio est dans un désordre massif. **Une odeur de vieux cuir et de cire d'abeille flotte dans l'air.** Il contient des rayonnages remplis d'articles en cuir, certains jetés au sol ainsi que les ateliers ou travaillent ordinairement les artisans tailleurs qui travaillent avec Mestanio. Enfin un pupitre qui sert de caisse.

- **Sur les rayonnages :** Les PJs peuvent récupérer toute sorte d'objets en cuir : ceintures, bottes, fourreaux, bijoux, etc.
 - Ils peuvent aussi prendre des armures : Matelassée, Cuir, Cuir Clouté, et Peau.
- **La caisse :** Elle a été forcée et brisée au sol on trouve **15 pa** laissé négligemment.
- **Les ateliers :** on y trouve des outils d'artisans du cuir ainsi que le nom des artisans (**investigation DD10**) :
 - **Filipio Mouliccio.**
 - **Sylvio Freliano**
 - **Sestino Cothario**

C) ARRIERE-BOUTIQUE

L'arrière-boutique est sans dessus dessous. Les étagères contenant des produits de traitement du cuir, des lacets et des aiguilles, ainsi que quelques pièces non mises en rayon (ceinture, bottes, etc..) ont été renversé, le matériel brisé.

D) BUREAU DE MAITRE MESTANIO

La porte du bureau a été fracturée. Le bureau paraît avoir été abondamment fouillé, des papiers se trouve en désordre partout.

Il est possible de sortir par la fenêtre en l'ouvrant (ou d'y rentrer en la brisant : **fenêtre CA10 1PV**).

Armoire :

Elle contient des livres sur le traitement du cuir et la fabrication de divers objets. On y trouve aussi des livres de zoologie parlant de divers animaux dont les peaux peuvent être utilisé en tannerie.

Bureau : On y trouve quelques papiers en désordre. **Investigation DD12** donne les noms des artisans travaillant avec Mestanio (**mais pas les adresses**).

- **Filipio Mouliccio.**
- **Sylvio Freliano**
- **Sestino Cothario**

E) VESTIBULE 1^{ER} ETAGE

Dès qu'un PJ pénètre dans cette pièce, une patrouille de 6 gardes arrivent.

Cette pièce sert de réserve. Elle contient des caisses contenant principalement des peaux en cuir à travailler et quelques objets fabriqués en cuir. Les caisses ont été fracassé et des morceaux de cuir en lambeau sont étalés en vrac.

Sur tout le premier étage, il est possible de sortir par les fenêtres. Celles qui ne dispose pas d'un toit en contrebas => **chute 1d6 dégâts (3m) Jet de Sauvegarde de Dex : diminue dégât moitié.** Les autres : **Jet d'Acrobatie DD5** pour ne pas tomber, puis **Acrobatie DD12** pour descendre sans tomber.

F) CUISINE

La cuisine a été dévastée, il y a du vin renversé par terre, les provisions ont été méthodiquement fouillé et en bonne partie détruite.

G) ATELIER DU MAITRE

Cette pièce était l'atelier de Maître Mestanio. Le sol est jonché de morceaux de cuir en vrac de pièce à moitié terminées et d'outils cassés. Les gravures fines représentant différents vêtements de cuir qui ornaient les murs ont été lacérées méthodiquement.

H) LA SALLE A MANGER

La grande salle à manger de Maître Mestanio. La table est intacte mais la vaisselle de l'armoire a été brisée à coup de masse.

I) LA BIBLIOTHEQUE

Cette pièce sert de bibliothèque à Mestanio. Les livres ont été jetés au sol, certains déchirés. On y trouve toute sorte d'ouvrage, sans ordre apparent. La cheminée est froide.

Sur tout le deuxième étage, il est possible de sortir par les fenêtres. Celles qui ne disposent pas d'un toit en contrebas => **chute 2d6 dégâts (3m) Jet de Sauvegarde de Dex : diminue dégât moitié**. Les autres : **Jet d'Acrobatie DD5** pour ne pas tomber, puis **Acrobatie DD12** pour descendre 1 étage sans tomber.

J) CHAMBRE DE MESTANIO

Une grande chambre qui doit être lumineuse avec ses 2 fenêtres qui donnent sur la rue. On y trouve des vêtements en cuir jetés au sol, un matelas lacéré et des effets personnels qui ont été brisés (matériel de couture ainsi qu'un **petit miroir en argent** et des lotions pour se lisser la moustache).

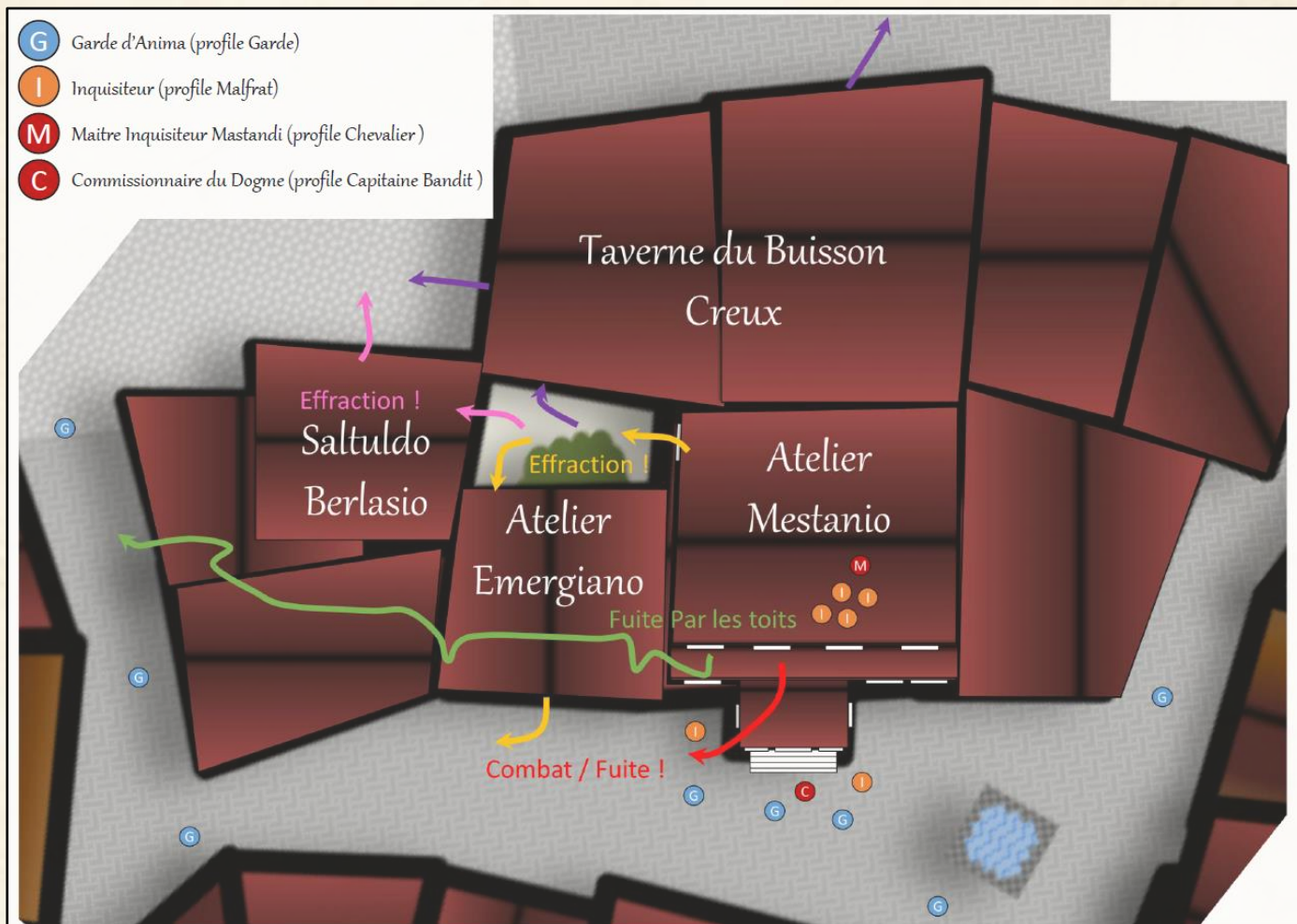
K) CHAMBRE D'AMIS

Une chambre là aussi dévastée, mais avec moins de désordre, le coffre semblait vide et l'armoire aussi.

L) BUREAU PRIVE

Le bureau privé de Maître Mestanio. Le bureau a été fouillé, mais seuls quelques vieilles lettres personnelles sont visibles.

La bibliothèque a aussi été dévastée, plusieurs ouvrages déchirés.



1.3.3. ARRIVEE DES HOMMES DE L'INQUISITION

Une fois qu'ils pénètrent au 1^{er} étage de la maison, **les PJs vont être surpris**, soit par la troupe de l'inquisition au grand complet, soit par des gardes. Il est aussi possible que les PJs aient été repéré par la voisine, qui aura elle aussi alerté les gardes.

Dans tous les cas, les PJs ont tout intérêt à **trouver un moyen de fuir la maison**.

La troupe de l'inquisition se compose de :

- **Maître Inquisiteur Mastandi** : profil de Chevalier avec un Maillet à la place de l'épée à 2 main.
- **Commissionnaire du Dogme** : profil Capitaine Bandit
- **6 Inquisiteurs : (profil Malfrat)**
 - 4 à la masse + bouclier
 - 2 à l'arbalète
- **8 Gardes.**

Les gardes se disposent à l'entrée et dans les rues adjacentes. Mastandi rentre avec les 4 inquisiteurs armés de masse. Le commissionnaire et les 2 inquisiteurs armés d'arbalètes restent à l'extérieur.

Les PJs doivent fuir ou être capturés. Plusieurs routes s'offrent à eux.

1.3.3.1. ENTREE PRINCIPALE (CHEMIN ROUGE).

Ils sont confrontés **aux gardes et hommes de l'inquisition** se trouvant dans la rue.

Fort risque de combat => morts / prisons.

1.3.3.2. S'ENFUIR PAR LES TOITS (CHEMIN VERT).

A partir des toits du 2^{ème} étage il est possible de passer sur la maison voisine, puis ensuite de suivre les toits jusqu'à redescendre dans la rue un peu plus loin.

A chaque changement de toit prévoir : **Jet d'Acrobatie DD12**. Echec => chute. **Jet de Sauvegarde de Dextérité** ou **2d6 dégâts** (moitié si Jet de Sauvegarde réussi).

1.3.3.3. PASSER PAR L'ATELIER DE MAITRE EMERGIANO (CHEMIN JAUNE).

Maitre Emergiano : Artisan du Cuir, très spécialisé dans les ceintures, harnais, sangles, courroie et accroches. Il travaille avec les technomages sur certaines machines et vend aussi des ceintures marché du luxe et militaire.

Les PJs peuvent entrer par deux fenêtres. Une donnant dans le magasin, l'autre dans la réserve.

Casser fenêtre CA10 1PV. + Jet de Discrétion DD18 de nuit, DD21 de jour.

En cas d'échec, ils sont confrontés par Maitre Emergiano (**Roturier qui fuit s'il est menacé**) et sa femme armée d'un rouleau de pâtisserie (**Roturier qui combat**). Ils sont persuadés d'avoir à faire à des **collecteurs de fond de la confédération unitaire**. Maître Emergiano supplie les PJs de ne pas tout casser et **assure qu'il va payer**.

Utiliser les plans : « Atelier de Maitre Pascalo Emergiano ». Les numéros des sections correspondent aux pièces indiquées sur le plan.

A. Reserve : Une pièce qui doit servir de réserve et contient divers caisses et matériaux lié au travail du cuir.

B. Magasin :

Un magasin d'articles de cuir, spécialisé dans les ceintures, harnais, sangles, courroie et accroches. Le travail à l'air particulièrement soigné mais destiné à un public de connaisseurs.

Au mur sont accrochés des gravures représentant divers machine Technomagique qui vous sont inconnue mais qui semblent fonctionner grâce à un complexe jeu de sangles, poulies et contrepoids.

C. Atelier : Un atelier de travail du cuir qui donne sur la rue.

D. Salon :

Cette pièce sert de salle de vie à la famille (salon) mais aussi de réserve annexe pour le magasin. On y trouve un fouillis assez indescriptible, dont de petits jouets en bois.

E. Chambre : La chambre à coucher de la famille Emergiano, occupée par Mr, Mme, et leur fils.

1.3.3.4. PASSER PAR LA MAISON DE SALTUDO BERLASIO (CHEMIN ROSE).

La maison d'un **compagnon trappeur travaillant pour le Syndicat du Cuir**.

Les PJs peuvent entrer **la fenêtre d'une chambre d'amis**.

Casser fenêtre CA10 1PV. + Jet de Discrétion DD18 de nuit, DD21 de jour.

En cas d'échec, ils sont découvert par Potcho le chien de la famille (**Molosse**). Celui donne l'alerte et les PJs confrontés par Saltudo Berlasio un homme relativement

âgé (55 ans) mais redoutable au combat (**Archer**), son fils de 16 ans (Marc) pourra aussi prêter main forte en cas de rixe (**Eclaireur**). Ils pensent avoir affaire à des cambrioleurs et tueront leurs assaillant.

Utiliser les plans : « Maison de Saltudo Berlasio ». Les numéros des sections correspondent aux pièces indiquées sur le plan.

A. Chambre d'Amis :

Chambre qui a l'air inoccupée. Elle est décorée d'une tête de cerf empaillée.

B. Salon :

Le salon de la famille, orné de nombreux trophées de chasse, dont un ours à côté de la porte.

De nuit les PJs doivent réussir un **Jet de Sauvegarde de Sagesse DD7** ou croire pendant 1 round à la présence d'un véritable ours dans le salon.

C. Vestibule :

Une petite pièce menant aux chambres

D. Chambre des parents : Une chambre.

E. Chambre du fils : Une chambre.

1.3.3.5. PASSER PAR L'AUBERGE DU BUISSON CREUX (CHEMIN VIOLET).

La petite cour appartient en réalité à **l'Auberge du Buisson Creux**. Elle est peu utilisée (parfois des réunions privées s'y tiennent) en raison de conflit de voisinage entre l'Auberge et les autres habitations limitrophe de la cour (nuisance sonores).

La porte donnant sur la cour est verrouillée. Elle peut être crochétée avec **des outils de voleur (DD12)**. Alternativement les PJs peuvent essayer de **forcer la porte CA 15 5PV** ou passer par une **fenêtre CA10 1PV**.

Dans tous les cas, **à chaque round**, les PJs doivent réussir un **jet de discrétion** pour éviter d'alerter les clients de l'auberge, le DD dépend de la méthode utilisée et de l'heure (soir / nuit).

DD du jet de Discrétion	De Nuit	De Jour
Crochetage	15	18
Forcer la porte	18	21
Casser une fenêtre	21	23

Selon l'ampleur de l'échec ils peuvent être repérés par le Tavernier, une Serveuse, les Clients ou le Videur.

• **3 ou moins : La Serveuse : Jackie Dalmila** (Profil Roturier). Pourra se sentir menacée mais pas inflexible si on lui graisse la patte ou qu'on la bluff.

• **6 à 4 : Clients** (3 profils **Eclaireurs** : Francisco, Luigi et David). Un groupe de 3 chasseurs qui discute assis à une table. Ils ont un peu bu et suivant le comportement des PJs pourront décider de les attaquer ou au contraire croire qu'ils ont mal vu.

- **9 à 7 : Tavernier : Maître Batistto Houré** (Profil **Bandit** avec une épée courte). Reconnaitra Desmonio, le traitera de pochtron et demandera au videur de les faire sortir en faisant force scandale, appel aussi les clients à l'aide.
- **10 ou plus : Videur Juan Boisini** (profil **Vétéran**) il attaque à vue, sans chercher à comprendre en prétextant que ce sont des voleurs.

1.4 LE SYNDICAT DU CUIR

Les PJs peuvent souhaiter **consulter le Syndicat du Cuir** pour en apprendre plus sur Mestanio ou pour **retrouver ses employés et leurs adresses**. Ils peuvent pour cela essayer de demander des informations ou (*beaucoup plus risqué*) tenté de cambrioler le bâtiment de la guilde.

Utiliser les plans : Battlemap – Syndicat du Cuir niveau 0 et niveau 1. Il est recommandé d'utiliser l'aide de jeu décrivant le Syndicat du Cuir pour une description détaillée du bâtiment et de ses occupants.

1.4.1 LE SOIR (CAMBIROLAGE)

1.4.1.1. ENTRER DANS LE BATIMENT

Les portes du Syndicat sont fermées. Elles peuvent être crochétée avec **des outils de voleur (DD15)**. Alternativement les PJs peuvent essayer de **forcer la porte CA 17 7PV** les fenêtres sont barrés par de lourdes grilles d'acier.

Dans tous les cas, **à chaque round**, les PJs doivent réussir un **jet de discrétion** pour éviter d'attirer les gardes, le DD dépend de la méthode utilisée et de l'heure (soir / nuit).

DD du jet de Discrétion	De Nuit
Crochetage	15
Forcer la porte	20

En cas d'échec, ils sont repérés par une patrouille de **6 gardes**.

1.4.1.2. VEILLEUR DE NUIT

La nuit le bâtiment est gardé par un veilleur de nuit. Fredo Ralto **Un vieux vétéran** qui est prêt à combattre et appellera **les gardes (6)** à l'aide. A chaque pièce dans laquelle les PJs pénètrent ils ont 10% de chance de plus de tomber sur le garde.

Reprendre la description de l'aide de jeu, et insister sur le caractère effrayant du bâtiment la nuit.

Faire faire des **Jet de Sauvegarde de Sagesse au PJs (DD13)** face à quelques rencontres d'empaillés pour savoir si leur perso réalise que les animaux sont inoffensifs.

1.4.1.3. TROUVER LES ADRESSES DES EMPLOYES DE MESTANIO

Il est possible de trouver les adresses des employés de Mestanio en visitant les bureaux : **H1, H2 (bureaux des services)** ou le bureau du **secrétaire général (1.F)**.

1.4.2 DE JOUR (NEGOCIATION)

1.4.2.1. ACCEUIL DANS LE BATIMENT

Les portes du Syndicat sont ouvertes. Les PJs sont accueillis par Sabrina Molafendi (cf. Aide de Jeu).

- Elle écoute leur problème.
- Analyse : Ce sont des compagnons du cuir => bureau du Syndicat (secrétaire général)
- Et propose un rendez-vous avec le secrétaire général, pour la semaine prochaine.
- En insistant un peu, elle dit qu'il peut se libérer demain à 10h.
- Sur **+20 en persuasion** ou en lui offrant **+de 5po** de corruption, elle accepte de les envoyer dans le bureau du Secrétaire Général immédiatement.

Le bureau se trouve au 1^{er} étage,

- Prenez la porte à votre droite, montez les escaliers.
- En haut des escaliers, prenez la première porte, marquée « Services ».
- Suivez le couloir, le bureau du Secrétaire Général sera la première porte à droite.

1.4.2.2. BUREAU DU SECRETAIRE GENERAL

Ils sont accueillis par le Secrétaire Général **Marcello Otepito**, un peu colère qui demande pourquoi on le dérange.

Une odeur de parfum boisé flotte dans la pièce.

Il écoute la demande des PJs mais demande :

- Une lettre d'une autorité officielle justifiant l'enquête.
 - Inquisition : mauvaise idée...
 - Sénateur : ok mais petite perte de temps.
 - Ziggourat : besoin de persuader De Roncefant par Cistalius.
- **Persuasion DD20** : laisse regarder les registres mais à conditions qu'on apporte la lettre après. Si les PJs ne tiennent pas parole => perte du contact.
- Alternativement, Il se laissera **convaincre par 25 po**.

1.5 INTERROGER LA PEGRE

Les PJs peuvent décider d'aller interroger leur contact à la confédération unitaire (**Roberto Diangelo**, patron de la taverne de Pisse Dague, rencontré lors des **Mains Disparues**). Celui-ci a des informations. Mais elles ne sont pas gratuites. De plus, c'est un indic de l'inquisition...

1.5.1. LE FAUBOURG DE LA LANTERNE

Vous arrivez ensuite à **la porte des Forges**, une porte dans le rempart intérieur qui sépare **le Faubourg de la Lanterne** du reste de la ville. Deux gardes de la Phalange gardent la porte. Il vous regarde passer d'un air curieux et vous rappelle que la porte ferme à 2h du matin.

La transition entre la rue des Forges et **le Faubourg de la Lanterne** est évidente. Les petites maisons et ateliers bien ordonnés des forgerons laissent place à des taudis brinquebalant, assemblage de bois et de briques mal ajustées. La route bien pavée a laissé place à un sol jonché de débris et de flaques de boue. Même la lumière a changé, il fait ici plus sombre, vous êtes à l'ombre de la colline de Machinima et l'air est embrumé par les fumées des forges qui stagnent au-dessus du Faubourg. Une odeur âcre de bois brûlé se mêle aux effluves d'excrément qui émane des rigoles du Faubourg. Vous êtes accueillis dans le Faubourg par une nuée de mendiants qui vous réclament une obole.

(Si les PJs donnent ils risquent fort d'attirer encore plus de sollicitations, voir des voleurs).

Vous prenez vers le nord par **la rue de la Dague**, et vous passez devant une petite fontaine qui n'est qu'un tuyau de plomb mal ajusté dégageant un flux d'eau au débit aléatoire dans une cuve en cuivre. Une queue s'est formée à la fontaine pour venir chercher de l'eau.

La Taverne de Pissedague se trouve un peu plus loin, dans une contre-allée près du **chemin du Rempart Nord**. La route se transforme là en un vague chemin boueux jonché d'immondices. La taverne se repère à sa petite enseigne, ou à la forte odeur d'urine qui marque cette portion de la rue. La taverne regroupe deux petites maisons de bois qui communiquent par une porte

(Une troisième maison dans la continuité sert de logement à Roberto Diangelo).

1.5.2. LA TAVERNE DE PISSE-DAGUE

1.5.2.1 DESCRIPTION

La taverne de Pisse-Dague est constituée de **deux maisons de bois accolées**, la plus grande à un toit en brique plus ou moins bien ajusté.

La **grande pièce de la taverne** est éclairée par **deux lanternes et par une cheminée** dans laquelle mijote une marmite de soupe. **La deuxième pièce semble vide**, mais elle est éclairée par une petite lanterne.

Le patron se tient derrière le bar, qui n'est autre qu'une longue planche de bois posée sur des barriques.

1.5.2.2. INTERACTIONS

« Oh **Mademoiselle Disnovese**, quel honneur de vous revoir ici. En quoi puis-je vous être utile cette fois ? Je n'ose vous offrir à boire, je crains que mes breuvages ne conviennent à votre palais délicat ».

Plusieurs options s'offrent aux PJs :

- Payer **25 PO** par information.
- Signer une **reconnaissance de dette** (qui les engage auprès de **la confédération unitaire**) => l'option préférée de Roberto Diangelo (qui pourra envoyer des collecteurs de dette récupérer les intérêts lors d'une prochaine mission). Taux journalier de 20%.

Informations disponibles :

⇒ **Sur Mestanio :**

- Parait qu'on l'a vu quitter la ville par la porte de l'Amont.
- Il a recruté des mercenaires en partant de la ville.
- Une troupe menée par Enguerrand le Borgne, un malfrat originaire des Baronnie. Il a au moins 5 ou 6 hommes avec lui, pas des enfants de cœur.

⇒ **Sur les artisans** qui travaillent avec lui :

Non ça ne me dit rien du tout. Désolé. Mais Cothario c'est le nom de famille d'un garde de la porte de l'Amont.

1.6. RETROUVER LES EMPLOYES DE MESTANIO

Maître Mestanio a trois employés, compagnons Tanneurs, qui l'aide dans son magasin de travail du cuir. L'un d'eux sait où est parti Mestanio et il faudra le retrouver.

1.6.1. FILIPPIO MOULICCIO

Bon gars. Jeune homme Doué pour les tissus, il a quitté l'atelier tôt ce jour-là et ne se méfie pas, sera vite pris dans les geôles de l'inquisition. N'en sera libéré que lorsque Mestanio aura été retrouvé.

Habite dans une grande maison située entre le chemin des trappeurs et le chemin du rempart nord. Une maison trop grande pour lui. Il y habite seul, à acheter récemment, maison partiellement rénovée. Maison décorée de tissus divers.

Si les PJs arrivent le soir, juste après avoir fouillé la maison de Mestanio. Le gars est encore là. Il donne l'info que le père Mestanio a un manoir à l'extérieur de la ville (sans pouvoir le situer). Il n'est au courant de rien.

Sinon l'inquisition l'a embarqué et a dévasté sa maison, les PJs peuvent la fouiller.

Utiliser les plans : « Maison de Filippo Mouliccio ».
Les numéros des sections correspondent aux pièces indiquées sur le plan.

A) SALON

La porte est fermée, mais non verrouillée. Il n'y a pas de lumière à l'intérieur.

Le salon est sans dessus dessous, l'armoire qui contenait de la vaisselle a été ouverte et vidée au sol. Les chaises ont été renversées laissant deviner une lutte. La cheminée est encore tiède.

B) CHAMBRE DU BAS

Une chambre d'amis manifestement non occupée.

C) CUISINE

La cuisine, des restes de repas sont sur la table, le fourneau est encore tiède. Les armoires ont été fouillées et une partie de la nourriture se trouve au sol. La porte est entrouverte, elle donne sur la rue.

D) RESERVE

Une pièce de réserve où Filippo stocke des tissus. Les caisses ont été éventrées et dégueulées des tissus de toutes sortes aux motifs colorés.

E) ESCALIER

Lorsque les PJs arrivent dans cette pièce, des pillards entrent par la cuisine (C) pour visiter la maison.

- 1 Bandit Capitaine (Arthuro)
- 2 Bandits (Ben et Malory)

Ils avancent prudemment mais attaqueront s'ils se retrouvent face à 1 PJ isolé, s'ils constatent qu'ils sont en sous-nombre, ils s'enfuient au plus vite. Ce sont juste des pillards attirés par une maison vide.

F) PIECE INOCCUPEE

Cette pièce est étrangement vide, à part un vieux mannequin et une caisse contenant des tissus. Le poêle n'a pas été utilisé depuis longtemps.

G) CHAMBRE DE FILIPPIO

La chambre de Filippo.

La porte est encore ouverte et une bûche se consume dans la cheminée. L'armoire a été fouillée et des vêtements sont éparpillés sur le lit, ainsi qu'un mannequin à moitié brisé.

Loot :

- **L'atelier** contient des outils de couturier et des morceaux de tissus.
- **Le coffre** : il a été brisé, on peut trouver en fouillant 13 pa.
- **Les caisses** : elles contiennent de jolis tissus, elles ont été ouvertes.

H) CHAMBRE D'AMIS

Une chambre d'amis, elle est décorée de jolies tentures en tissus précieux.

L'armoire et le coffre ont été fouillés.

1.6.2. SYLVIO FRELIANO

Le plus vieux des 3 artisans compagnons qui travaillent avec Mestanio. Vie de famille, 2 grands gamins. Prévenu d'un danger par Mestanio, il s'est tiré dans la famille de sa femme => une ferme au sud de la ville.

Utiliser les plans : « Maison de Sylvio Frelanio ». Les numéros des sections correspondent aux pièces indiquées sur le plan.

1.6.2.1 AVANT LE PASSAGE DE L'INQUISITION

La maison est propre, départ rapide et organisé, une partie des placards a été vidé, malgré tout il reste de la bouffe dans le garde mangé (départ pas prévu à l'avance).

A. Salon :

La porte est fermée à clef. Elle peut être crochétée avec **des outils de voleur (DD12)**. Alternativement les PJs peuvent essayer de **forcer la porte CA 15 5PV** ou passer par une **fenêtre CA10 1PV**.

Dans tous les cas, **à chaque round**, les PJs doivent réussir un **jet de discrétion** pour éviter d'attirer les gardes, le DD dépend de la méthode utilisée et de l'heure (soir / nuit).

DD du jet de Discrétion	De Nuit	De Jour
Crochetage	12	15
Forcer la porte	15	18
Casser une fenêtre	18	21

En cas d'échec, ils sont repérés par les voisins qui attirent une patrouille **de 6 gardes, qui arrivent dans 1d6 round**.

Le salon est vide mais bien rangé, la maison est décorée avec soin. Les armoires contiennent de la vaisselle et du linge de maison. Il y a un bouquet de fleur sur la table, le Poêle est encore chaud.

B. Cuisine :

La cuisine contient des provisions diverses, en bon état. Elle est bien rangée.

C. Chambre des Parents :

L'armoire contient des vêtements d'homme et de femme, le coffre est ouvert et contient des draps et autres linges.

En fouillant le lit, les PJs peuvent découvrir (**Investigation ou Perception DD12**) une **cache contenant 48 po**.

D. Chambre des Enfants :

La chambre des enfants, des dessins d'enfant sont accrochés aux murs, ainsi que des gravures de la Phalange au-dessus du lit de droite.

L'armoire contient des vêtements d'enfant 13 et 15 ans

La table contient des cahiers couverts d'écriture enfantine. Le coffre des jouets en bois.

1.6.2.2. APRES LE PASSAGE DE L'INQUISITION

Maison visitée mais moins dévastée que les précédentes. Les gars avaient déjà embarqué quelqu'un ils n'ont pas poussé plus loin. Ils ont juste visité le truc.

A. Salon :

La porte est entrouverte.

Le salon est vide et en désordre. Un bouquet de fleur a été jeté au sol à côté de la table. Les armoires ont été à moitié vidées, la vaisselle et le linge de maison s'étale au sol.

B. Cuisine :

La cuisine contient des provisions diverses, en bon état. Elle est dérangée, plusieurs bocaux ont été brisés et la nourriture jonche le sol. Au moment où vous entrez, **un rat** vous regarde et s'enfuit, se cachant derrière les caisses.

C. Chambre des Parents :

La chambre a été fouillée, des vêtements d'homme et de femme jonche le sol. **Le coffre** a été fracturé mais il ne contenait manifestement que des vêtements. Le lit n'a pas été dérangé.

En fouillant le lit, les PJs peuvent découvrir (**Investigation ou Perception DD12**) une **cache contenant 48 po**.

D. Chambre des Enfants :

Une chambre d'enfant qui a elle aussi été retournée. Des vêtements et des dessins d'enfant jonchent le sol.

1.6.3. SESTINO COTHARIO

Jeune homme, frère de Genesio Cothario, Vice-Maitre Porte de la Garde d'Anima. (rencontré dans les Mains Disparues)

Il a rejoint l'atelier de Mestanio récemment. Mais Mestanio l'a déjà emmené dans sa maison de campagne et il saura dire où elle est.

Il se trouve que c'est le voisin de Bonito Chiodi, un contact des PJs, rencontrés lors du scénario Nettoyage d'Egouts. Celui-ci pourra leur donner des informations.

1.6.3.1. VISITE CHEZ LUI, AVANT L'INQUISITION

Utiliser les plans : « Maison de Sestino Cothario ». Les numéros des sections correspondent aux pièces indiquées sur le plan.

La porte est fermée à clef. Elle peut être crochétée avec des outils de voleur (DD12). Alternativement les PJs peuvent essayer de forcer la porte CA 15 5PV ou passer par une fenêtre CA10 1PV.

Dans tous les cas, à chaque round, les PJs doivent réussir un jet de discrétion pour éviter d'ameuter le voisinage, le DD dépend de la méthode utilisée et de l'heure.

DD du jet de Discrétion	De Nuit	De Jour
Crochetage	12	15
Forcer la porte	15	18
Casser une fenêtre	18	21

En cas d'échec, le voisin : Bonito Chiodi arrive:

« Bah les gars, qu'est-ce que vous faites là ? ».

Il pourra leur indiquer que Sestino est parti chez son frère (qui bosse comme garde de la ville).

A. Salon :

Une grande pièce à vivre qui fait salon et cuisine. L'armoire du bas contient des vivres divers. L'armoire du haut contient de la vaisselle et du linge de maison.

La cheminée est encore froide, mais les fourneaux encore tièdes. Il y a une odeur de ragoût dans l'air qui met l'eau à la bouche. Il reste du ragoût près des fourneaux, et il y a de quoi manger dans l'armoire.

JdS de Constitution ou obligation de prendre un repos court si les PJs n'ont pas déjà manger. Si les PJs mangent, leur repos court est interrompu par l'arrivée de Bonito Chiodi

B. Chambre :

La chambre principale,

- L'armoire contient des vêtements divers, en fouillant (Investigation ou Perception DD14) possibilité d'y trouver une cache contenant 26 po et deux anneaux d'or sans inscription (10 po) chacun.

C. Chambre d'Amis :

Une chambre d'ami. Elle est vide, un peu poussiéreuse et sent le renfermé. Le coffre contient des vêtements de vieille femme.

1.6.3.1. VISITE CHEZ LUI, APRES L'INQUISITION

Utiliser les plans : « Maison de Sestino Cothario ». Les numéros des sections correspondent aux pièces indiquées sur le plan.

La porte est fermée à clef mais semble avoir été sérieusement malmenée et réparée à la va vite (le voisin, Bonito est venu discrètement refermer après le passage de l'inquisition pour éviter les pillages). Elle peut être crochétée avec des outils de voleur (DD8). Alternativement les PJs peuvent essayer de forcer la porte CA 10 2PV ou passer par une fenêtre CA10 1PV.

Dans tous les cas, à chaque round, les PJs doivent réussir un jet de discrétion pour éviter d'attirer les gardes, le DD dépend de la méthode utilisée et de l'heure (soir / nuit).

DD du jet de Discrétion	De Nuit	De Jour
Crochetage	12	15
Forcer la porte	15	18
Casser une fenêtre	18	21

En cas d'échec, le voisin : Bonito Chiodi arrive:

« Bah les gars, qu'est-ce que vous faites là ? ».

Il pourra leur indiquer que Sestino est parti chez son frère (qui bosse comme garde de la ville).

A. Salon :

Une grande pièce à vivre qui fait salon et cuisine. L'armoire du bas contient des vivres divers. L'armoire du haut contient de la vaisselle et du linge de maison.

La pièce a été retournée, les vivres répandus au sol, la vaisselle cassée. Il y a une odeur de ragoût froid et une casserole est répandue sur le sol.

B. Chambre :

La chambre principale, elle a été fouillée de fond en comble, l'armoire est littéralement éventrée, une partie semble avoir été détruite à coup de masse et le sol jonché de vêtements.

Le lit a été retourné, sur la table on trouve quelques croquis représentant des modèles de selles et d'accroche en cuir, méthodiquement lacérés à coup de dague.

C. Chambre d'Amis :

La pièce a aussi été méthodiquement fouillée, le coffre est renversé au sol et des vêtements de vieille s'en échappe. Une chaise a été brisée. La pièce semblait toutefois moins utilisée que l'autre et sent encore la poussière et le renfermé.

A leur sortie de la maison, les PJs tombent nez à nez avec Bonito Chiodi, le voisin.

1.7 INTERROGER LES GARDES

Que ce soit après avoir parlé avec Roberto Diangelo (le patron de la Taverne de Pisse-Dague), après avoir rencontré Bonito Chiodi (le voisin de Sestino Cothario) ou de leur propre initiative, les PJs peuvent avoir l'idée d'aller questionner les gardes de la Porte de l'Amont pour savoir si on n'a pas vu passer Mestanio.

Utiliser les plans : « La Porte de l'Amont ».

Les PJs sont accueillis par un garde random (José Espacito). Il les envoie voir le Vice-Maître Porte de Service : **Genesio Cothario** dans le bureau du Maître Porte.

- Il pourra confirmer que **Mestanio est parti le soir même à 19h** il était accompagné par une jeune femme au beau cheveux bruns.
- Si on lui demande **s'il était accompagné de mercenaires : non.**
 - Mais effectivement **une petite troupe d'individus louche est sorti peu après.** Une demi-douzaine de gars bien armés.
- Il pourra dire si une troupe d'inquisiteur est partie ou non (*il se mettent en route le lendemain du début du scénario, vers 15h*).
- Si les PJs le rassure suffisamment il indiquera ou se cache son frère, mais proposera d'accompagner les PJs seulement après son service (*selon l'heure : 8h du matin, 12h, ou 16h*).

PROFIL PNJ : GENESIO COTHARIO

Description : Un jeune homme au visage fin, une grosse vingtaine d'année, il porte une côte de maille et le lourd manteau violet des gardes d'Anima, rehaussé d'une aiguillette argenté, insigne de « Vice Maître Porte » (c'est-à-dire d'assistant du chef de la garde du quartier). **II PARLE TOUJOURS TRES FORT ET LENTEMENT...**

Histoire : C'est l'un des assistants Maître-Porte du quartier de la Tannerie. Il siège dans un bureau à la Porte de l'Amont. Il se répartit les tours de garde avec les autres « vice-Maître-Porte » et le « Maître-Porte ». Lors de son tour de garde il organise les patrouilles et centralise les informations sur le quartier.

1.8 CHEZ MME GISELE COTHARIO

Sestino Cothario se cache dans la maison familiale de sa mère et son frère.

- Il peut être retrouvé via son **Frère Genesio Cothario** (Vice-Maître Porte à la Porte de l'Amont). Celui-ci doit être convaincu mais est plutôt favorable aux PJs suite à leur rencontre dans les Mains Disparues. Il faudra **insister** pour qu'il les conduise chez lui dans la journée et pas le soir après son service.

- **Bonito Chiodi** sait que Sestino est chez son Frère et sa Mère, mais n'a pas l'adresse (faubourg des bouchers).
- La **confédération unitaire** saura identifier le nom de famille Cothario comme étant celui d'un garde de la porte de l'Amont.

LA FAMILLE COTHARIO :

Maison de **Gisèle Cothario et de Genesio Cothario**. Refuge de Sestino Cothario. **Traverse des Ormes dans le Faubourg des Bouchers.**

Note au MJ : La famille Cothario est un peu, bizarre... cela n'a aucun impact sur l'histoire, mais permet juste de garder les PJs sous tension (et puis on ne sait jamais ces PNJs pourront réserver).

Gisèle Cothario :

- Veuve d'un soldat de la phalange.
- Vit seule avec son fils Genesio Cothario.
- Elle est **aveugle à 80%, sourde (il faut hurler pour qu'elle entende) et ne supporte pas la lumière.**
- Elle dort la plupart du temps.
- Elle parle à sa fille qui est morte. Elle est un peu confuse.
- Quand elle parle est acariâtre et mauvaise avec tout le monde.

Leur père Carlo est mort il y a 20 ans, peu après son départ de la phalange, il tapait sa femme et à finit par se pendre.

Enfants :

- Aînée : Un autre frère : Louvio est forgeron, il travaille dans le quartier du marché au charbon. Chuchote tout le temps.
- 2^{ème} enfant : Ils ont eu une sœur Sonia qui est morte à 14 ans. Les jambes brisées par un chariot.
- 3^{ème} enfant : Sestino : artisan du cuir bé bé bé bégaiement
- 4^{ème} enfant : Genesio : travaille à la garde. Aurait aimé faire la phalange PARLE FORT.

Utiliser les plans : « La Porte de l'Amont ». Les numéros des sections correspondent aux pièces indiquées sur le plan.

A) ARRIVEE CHEZ LES COTHARIO

La maison : de l'extérieur elle a l'air inhabité et en mauvais état. **Les fenêtres du rez de chaussée ont été barricadées avec de lourdes planches de bois.** « C'EST MA MERE, ELLE SUPPORTE MAL LA LUMIERE ».

Ils sont normalement **amenés à la maison par Genesio Cothario**. Celui-ci leur ouvre la porte sans bruit et les amène dans le salon. Il leur dit (en HURLANT) :

« JE VAIS CHERCHER MON FRERE, NE FAITES PAS DE BRUIT, MA MERE DORT A COTE, IL NE FAUT PAS LA REVEILLER ! ».

Alternativement si les PJs décident d'aller par eux même chez les Cothario, la porte est verrouillée et les fenêtres barricadées. Les PJs peuvent essayer de **forcer la porte CA 15 5PV** ou passer par une **fenêtre CA10 1PV**.

Vous pénétrez dans un couloir sombre à l'odeur poussiéreuse.

B) LE SALON

Le salon est une pièce sombre, la seule source de lumière est une cheminée ou une buche se consume doucement. Face à elle se trouve 4 fauteuils à moitié défoncés. La décoration est particulièrement vieillotte pour autant que vous pouvez voir : vieilles tapisseries et tapis, bibelot moches divers.

Deux armures sont postées aux deux extrémités de la pièce et semble vous observer.

- L'Armoire à côté de la cheminée contient des couverts et vaisselle ancienne.
- L'armoire du fond contient du linge de maison et un peu de vaisselle.
- Sur la cheminée se trouve une gravure représentant une jeune fille d'une dizaine d'année.
- La petite table au fond a un tiroir qui est verrouillé (**Outils de Voleur DD13**) il contient de vieux papiers, notamment des fiches de soldes de la phalange qui ont plus de 20 ans au nom de Carlo Cothario.

Genesio les laisse dans la pièce, leur redis en HURLANT de ne pas faire de bruit, et il va chercher son frère.

ARRIVEE DE GISELE

Un peu après les PJs entendent des bruits de pas qui s'approche.

La porte s'ouvre et une vieille femme en chemise de nuit apparait.

- « Sonia ? c'est toi ? je t'ai déjà dit de fermer les volets, il y a trop de lumière ici ».

Elle rentre et se cogne un peu partout. Ne semble pas remarquer la présence des PJs.

Elle se retourne et parle en direction d'un coin de la pièce inoccupé.

- « Ah ma fille, ou je sais tes jambes te font souffrir, mais c'est notre lot la souffrance. »

Elle avance un peu

- « Ton pauvre père me battait comme plâtre, et quoi, on s'habitue à tout, tu verras tu n'y penses bientôt plus. Moi aussi mes jambes me lancent ».

Elle s'en va à la cuisine, se sert un verre d'eau. Puis repars vers sa chambre.

ENTRETIEN AVEC SESTINO

Quelques minutes plus tard, c'est Genesio qui revient avec son frère Sestino.

« CA VA, J'AI ENTENDU DU BRUIT, VOUS N'AVEZ PAS REVEILLER MA MERE AU MOINS ? JE VOUS PRESENTE MON FRERE SESTINO »

Sestino :

« bon bon bonjour »...

Sestino indique que :

- Mestanio les a prévenus que l'inquisition en avait après lui, suite à un malentendu, et qu'il valait mieux se cacher pour quelques jours.
- Il a quitté le magasin le soir et est parti dans sa maison de campagne. Elle se trouve en direction de l'Est, Il y est allé une fois, c'est une jolie maison.
- Suivre la route du Fleuve en direction du Barrage. A une petite journée de marche se trouve **l'Auberge des Trois Pies**, juste avant de passer le Ruisseau des Oies.
- Il faut alors **prendre au Nord** par une route remontant vers les collines d'Argents. Prendre ensuite **la première à gauche**, un peu après le Moulin des Oies.
- La Maison de Maître Mestanio se trouve au bout de ce chemin, en bordure d'un petit bois.

⇒ **Fin de la partie 1.**

C) LA CUISINE

La cuisine est relativement propre mais mal éclairée. Les armoires sont garnies de provisions. Une trappe permet de descendre dans un petit cellier où se trouve quelques jambons et bouteilles de vin.

D) LA CHAMBRE DE GISELE COTHARIO

Une chambre de vieille. Elle cache 145 po sous son lit et une dague sous son oreiller.

E) COULOIR

Un couloir.

F) CHAMBRE DE SONIA

Une chambre vide, ou la poussière s'entasse sur les affaires d'une adolescente, morte depuis bientôt 10 ans.

G) CHAMBRE DE LOUVIO

Une chambre inoccupée. Elle contient quelques vieilles affaires de Louvio le Forgeron.

H) CHAMBRE DE GENESIO

La chambre de Genesio. On y trouve ses affaires, y compris 34 po cachées dans son armoire.

I) CHAMBRE DE SESTINO

L'ancienne chambre de Sestino, qu'il vient de réoccuper temporairement.

Si les PJs arrivent sans Genesio, il se trouve à sa table, éclairé par une bougie et travaille sur une pièce de cuir.



ACTE 2 — LE MAS DE MESTANIO

L'Acte 2 était prévu comme une mission de raid sur le Mas de Mestanio. Mais le scénario n'a jamais pu être joué.

2.1 TRAME GENERALE DE L'ACTE 2

Voilà les idées générales de l'Acte 2.

1. TRAJET ALLEZ :

- Les PJs suivent la route du Fleuve.
- Utiliser les plans : « Ziggourat 723 ».
- Selon leur performance face aux Inquisiteurs dans l'acte 1 (selon si ils ont trouvé Sestino Cothario le soir même, le lendemain matin ou le lendemain soir), ils auront plus ou moins à presser le pas pour les rattraper / distancer.
- A vitesse normale, il faut environ 1 journée de marche pour atteindre l'Auberge des Trois Pies.

2. HALTE A L'AUBERGE DES TROIS PIES :

- J'avais prévu les plans de l'Auberge en cas de halte.
- Utiliser les plans : « Auberge des Trois Pies » et « Battlemap 3pies. »
- Peut-être une occasion pour les PJs de croiser les Inquisiteurs qui se serait aussi arrêter à l'Auberge ?
- Ou alors une opportunité pour les dépasser et éventuellement leur jouer un mauvais tour (faire fuir leurs chevaux, leur voler leurs affaires, lancer une rumeur pour les mettre sur la mauvaise piste...)

3. L'EXTERIEUR DU MAS DE MESTANIO

- Utiliser les plans : « Battlemap le Mas ».

- Mestanio a un chenil et je prévoyais une attaque coordonnée de plusieurs Mastiffs lancés à pleine vitesse dans le parc pour laisser quelques traces de dents dans les mollets des PJs.

4. LES MERCENAIRES

- Une fois les chiens maîtrisés, les PJs auraient eu à affronter une troupe de Mercenaires (Brigands / Capitaine de Bandits, Malfrats...)
- Ceux-ci étaient peu réactifs (un peu bourré) mais néanmoins dangereux (capable de combattre).

5. FOUILLER LA MAISON

- Utiliser les plans : « le Mas de Mestanio ».
- Les PJs devaient ensuite fouiller la maison, et chercher Mestanio.
- Un passage secret dans sa chambre permettait d'accéder à un sous-sol secret.
- Mestanio se trouvait retranché dans ce sous-sol « donjon », dans un état d'ébriété avancé et en « charmante compagnie », bien décidé à vivre ses dernières heures de liberté dans une débauche totale.

6. S'ENFUIR AVEC MESTANIO !

- Utiliser les plans : « Battlemap le Mas ».
- Au moment où ils remontaient du sous-sol avec Mestanio, les PJs devaient voir arriver l'Inquisition sur le domaine de Mestanio.
- Ils devaient alors s'enfuir (éventuellement en utilisant la porte dérobée du passage secret de Mestanio, donnant derrière un massif buissonneux).
- Le route la plus sûre était sans doute de passer par le bois, pour essayer d'y perdre les Inquisiteurs, avant de prendre une route détournée pour retourner à Anima.