

Pavane pour un Lys noir

Cette aventure est conçue pour un **meneur de jeu**,
des joueurs et des personnages débutants.

Où l'on assiste à un duel

En cette fin de soirée, la grande salle de l'auberge *Chez l'Histri* est presque vide. Pourtant, le relais, proche de la cité d'Eole, est le point de passage de nombreux arpenteurs en mal de voyage. Mais ce soir, les personnages n'ont pour seule compagnie que deux hommes absorbés par une discussion fébrile. Leurs voix, d'abord inaudibles, forcent jusqu'à ce que l'un d'eux, habillé comme un soldat, se lève et s'écrie : « Sorcière !, vous insinuez que je serais le sénéchal d'une sorcière ! Venu d'un scientiste, je ne saurais tolérer cela. Monsieur, je vous laisse le choix des armes... »

Le scientiste se lève et se dirige vers les personnages pour leur demander de bien vouloir leur servir de témoins. Il tient beaucoup à cette formalité et fera tout pour les convaincre (si les personnages sont vraiment dépourvus de tout honneur, il leur proposera de les dédommager de leur peine).

Tout va alors très vite. Henry d'Arfande, le scientiste, choisit le pistolet, et les armes sont présentées aux personnages. Les duellistes sortent sur la traverse, devant l'auberge, et se mettent dos à dos en attendant qu'un des témoins commence à compter... Deux coups de feu claquent et le sénéchal s'écroule. Henry, blême, invite les personnages à rentrer dans l'auberge.

Où Henry se confie aux personnages

Une fois attablés, il est évident que Henry est choqué par ce qui vient de se passer. Il commande une absinthe puis s'ouvre aux personnages : « Je n'ai pas voulu ça. Mais cet imbécile ne m'a pas laissé le choix. Il me faut vous remercier de votre assistance. Vous me paraissiez être des gens d'honneur et j'aimerais vous entretenir de l'affaire qui a donné lieu à ce duel. »

L'histoire que raconte Henry est somme toute assez simple. Il faut savoir qu'il existe, depuis la

révolution d'Eole, un antagonisme très fort entre la cité et les seigneuries voisines. Ainsi, les seigneurs refusent la plupart des techniques développées à Eole, la science symbolisant pour eux la décadence citadine. Pourtant, jusqu'à présent, ils toléraient, par nécessité, le réseau télégraphique installé par la Loge d'Ethine, dont fait partie Henry.

Mais, depuis quelques semaines, le réseau est attaqué, ou plutôt piraté : les fils sont coupés et les messages sont interceptés puis retransmis, transformés de façon à dénigrer et à ridiculiser Eole. La Loge s'en inquiète et, outre des militaires qui vérifient l'intégrité des fils, a envoyé des gens comme Henry dans la plupart des cours traversières.

Henry s'est rendu à la seigneurie d'Albrecht. Là, certaines rumeurs faisaient état des liens que la baronne entretiendrait avec des scientifiques renégats, détenteurs d'un savoir suffisant pour construire des récepteurs télégraphiques. Henry n'eut pas le temps d'enquêter que la baronne, en dépit de la maladie qui l'oblige à garder la chambre, le faisait raccompagner à Eole par un sénéchal, celui-là même qui gît dehors. A la fin de cet exposé, Henry s'arrête, embarrassé. Après ce duel désastreux, la châtelaine ne voudra plus accueillir de membre de la Loge des télégraphistes d'Ethine et les saboteurs resteront impunis. Finalement, il trouve assez de courage pour demander aux personnages de bien vouloir enquêter pour lui, contre rémunération bien sûr (de l'argent ou tout autre service que les personnages voudraient obtenir de la Loge).

Si les personnages acceptent, Henry leur donnera une lettre d'introduction à remettre à l'un des courtisans de la baronne d'Albrecht, sir Shafts. Sous une couverture (un groupe d'étudiants en architecture, guidé par un professeur, mène une étude sur le château d'Albrecht et la traverse), les personnages devront rechercher des indices sur les saboteurs et, si possible, s'insinuer dans le groupe. S'ils réussissent à trouver les pirates, ils devront essayer de les immobiliser, puis de prévenir Henry pour que la Loge

puisse dépecher ses hommes. A cette fin, Henry donne une adresse (à Eole) où l'on peut le joindre, soit par plaque postale, soit par télégraphie.

Les personnages partent donc vers la baronne d'Albrecht, seigneurie traversière située à un jour de cheval de l'auberge.

Où les personnages découvrent la seigneurie d'Albrecht

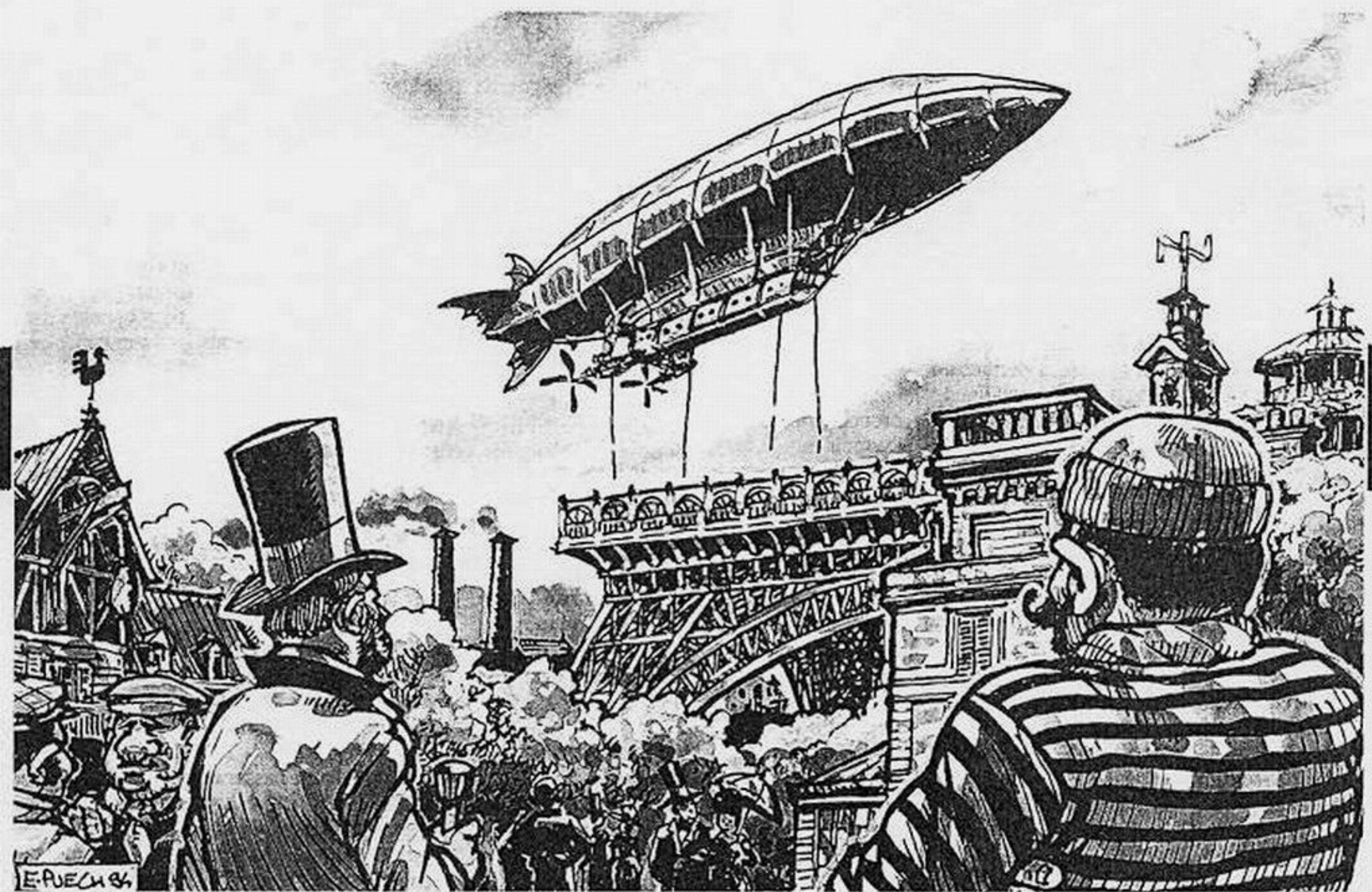
Le château d'Albrecht est archaïque, même pour une seigneurie traversière : une forte enceinte avec quatre tours (trois fils télégraphiques aboutissent à l'une d'entre elles) protégeant un imposant donjon.

La lettre d'introduction permet aux personnages d'entrer dans la citadelle sans d'autres problèmes que le regard méfiant des gardes et celui, méprisant, du majordome en livrée qui les conduit d'autorité jusqu'à sir Shafts.

Jean et la baronne

Jean est le page signaleur du château. Il a été envoyé par la Loge des télégraphistes d'Ethine pour assurer le relais entre les trois câbles qui y arrivent. Jean a très vite été séduit par la baronne, une toute jeune veuve, et a lié avec elle une amitié qui s'est très vite transformée en passion. Celle-ci l'a alors convaincu d'aider le Lys noir et ses saboteurs télégraphiques, que la baronne soutient pour s'opposer à Eole.

Jean et la baronne sont très difficiles à contacter. La châtelaine est tombée soudainement malade (un jet de 5d sous Médecine diagnostiquera un empoisonnement) et ils restent tous les deux dans sa chambre, Jean veillant sur elle. La pièce est gardée en permanence et personne n'entre sans l'autorisation d'Ulrich, le maître d'armes. Même si les personnages réussissent à obtenir une entrevue, Jean et la baronne ne leur diront rien, à moins que la sécurité de la baronne ne



soit en jeu (si les personnages possèdent des preuves confirmant les rumeurs ou si Jean est emprisonné). Dans ce dernier cas, ils avoueront leurs contacts avec le Lys noir et accepteront de les y introduire, à condition que les personnages les convainquent de leur bonne foi (un bon moyen est de démasquer sir Shafts, l'empoisonneur).

Il s'agit donc, pour les personnages, non seulement de découvrir que Jean est le contact du Lys noir, mais surtout de s'en procurer la preuve afin d'obliger ce dernier à les mettre en contact avec le groupe.

Les habitants du château

• **Sir Shafts** est un homme d'une trentaine d'années, aux cheveux d'un blanc immaculé. Il accueille les personnages avec chaleur et répond volontiers à la plupart des questions concernant le château et ses habitants. Il pourra leur faire part de rumeurs accusant la baronne de frayer avec des scientifiques renégats et d'utiliser des sciences interdites. Cependant, il exprimera ses doutes sur leur bien-fondé et défendra la baronne. Il demandera également aux personnages de rester discrets durant leur enquête (il se doute bien de la raison pour laquelle Henry les a envoyés) et de le tenir au courant de son déroulement. Il aimerait, si l'enquête aboutit, éviter que cela mette en cause la baronne.

En réalité, sir Shafts est un opportuniste et, de surcroît, le premier sur la liste de succession de la baronne d'Albrecht. Il espère tirer profit des découvertes des personnages pour destituer la baronne (affaiblie par le poison qu'il lui a fait boire). Aussi, il demandera souvent aux personnages où ils en sont de leur enquête et, si leurs réponses ne le satisfont pas, il n'hésitera

pas à les faire espionner par certains de ses serviteurs.

• **Anthony** est le médecin personnel de la baronne. Il est de notoriété publique qu'il a été membre de la Loge hippocratique d'Eole et qu'il en a été exclu. Pour certains, cette exclusion est due à son goût pour la sorcellerie (il pratique des expériences concernant l'application de l'électricité à la médecine) ; pour d'autres, à son humanité à l'égard de ses malades. Il est très préoccupé par la santé de la baronne et refusera catégoriquement de parler à un personnage, sauf s'il possède de bonnes connaissances en médecine (au moins un score de 15). Dans ce dernier cas, tout ce qu'il pourra faire est d'intercéder auprès d'Ulrich pour que les personnages s'entretiennent avec la baronne (s'ils diagnostiquent alors un empoisonnement, Anthony avertira Ulrich qui fera une enquête, en pure perte, parmi les serviteurs).

• **Ulrich**, le maître d'armes de la baronne, contactera de toute façon les personnages pour s'enquérir de la raison de leur visite. Il n'aime pas les étrangers, et surtout les Eoliens qu'il soupçonne d'espionnage. Il adore la baronne et considère les rumeurs comme une propagande éolienne. Il refusera même d'en parler. De même, si l'on évoque devant lui la soi-disant liaison entre Jean et la baronne, il expliquera que cette dernière ne fréquentait le jeune homme que pour en obtenir le savoir que les Loges refusaient à la seigneurie. Enfin, il ne permettra aux personnages de voir la baronne qu'à la demande d'Anthony ou si on le convainc que la baronne court un danger (par exemple si Jean est emprisonné).

• **Jesse** est le précepteur de la baronne. Il a été envoyé à Albrecht pour essayer de convaincre la châtelaine de collaborer avec Eole. C'est

peine perdue et il en a conscience. Aussi si les personnages avouent enquêter sur les rumeurs, il sera très heureux de les aider. D'après lui, le contact ne peut être qu'Anthony, le seul à avoir les connaissances et les mobiles nécessaires pour trahir. (voir le sabotage de télégraphe). D'autres courtisans habitent au château. Ce sont de simples singes de cour dont les personnages n'obtiendront rien d'autre que des rumeurs (notamment quant à la « sorcellerie » pratiquée par la baronne, ou la raison de l'exclusion d'Anthony de sa Loge) ou des ragots (la baronne et Jean se voyaient trop souvent pour que l'on ne se doute pas de quelque chose). Ils peuvent néanmoins informer les personnages que la baronne (comme Jean) n'ont plus vu d'étranger au château depuis longtemps (le contact est donc un des membres de la maisonnée !).

Les lieux

Afin d'obtenir des indices, les personnages vont sûrement chercher à visiter les appartements du château. Toutes les chambres sont fermées à clé (jet de 3d sous Mécanique pour les ouvrir), mais seule la chambre de sir Shafts est gardée. Néanmoins, il est toujours possible que les personnages rencontrent, soit l'occupant de la chambre, soit un garde faisant sa ronde (auquel cas ils ont intérêt à avoir une bonne raison s'ils ne veulent pas être emprisonnés par Ulrich).

• **La chambre d'Ulrich** ne contient rien d'autre que les objets personnels d'un guerrier d'âge mûr (des armes, quelques cartes, du courrier personnel gravé sur des plaques de fer, etc.).

• **La chambre d'Anthony** est un fatras d'appareils électriques et d'ardoises couvertes de grimoires incompréhensibles (même pour un médecin ou un scientifique). Si cela peut sembler

louche, Anthony peut facilement démontrer que ces appareillages n'ont d'application qu'en ce qui concerne sa « médecine expérimentale ».

● La chambre de sir Shafts est la seule à être constamment gardée par un de ses serviteurs. Elle semble ne rien révéler de son occupant, mais des recherches approfondies permettront de découvrir (jet de 3d sous Manipulation ou Perception), derrière un tableau, une cache qui abrite une sacoche en cuir contenant quelques fioles. Un jet de 3d sous Médecine permettra d'établir que le contenu des fioles permet de fabriquer le poison provoquant la maladie de la baronne.

● La chambre de Jean est plus riche en enseignements. La santé de la baronne l'inquiète et il en oublie toute prudence. Ainsi, on peut trouver dans la poubelle les morceaux d'une plaque d'argile sur laquelle on peut lire (après avoir reconstitué le puzzle) un message en morse (jet de 4d sous Électricité pour le déchiffrer) avertisant le Lys noir de l'arrivée de nouveaux enquêteurs d'Eole (preuve que Jean les a démasqués). Mis à part le message, l'appareil de télégraphie de Jean comprend un fil en surnombre (il y en a quatre). Ce fil disparaît dans le mur du château, mais si on inspecte l'extérieur de celui-ci, il est facile de le retrouver et de le suivre jusqu'à une cache creusée dans la rambarde de la traverse. La cache est vide, mais elle suffit, de même que la plaque, à compromettre Jean.

Où l'on esquisse les conclusions de cette enquête

Si les personnages réussissent à démontrer à Ulrich, ou à la baronne, que sir Shafts est l'empoisonneur, Jean, comme la baronne, leur en seront reconnaissants. Pour autant, ils n'admettront pas leur appartenance au Lys noir, et il faudra les mettre devant l'évidence (la plaque ou le fil de la chambre de Jean) pour qu'ils acceptent de les introduire dans le groupe.

Si les personnages trouvent les preuves dans la chambre de Jean, mais sans démasquer sir Shafts, ce dernier le découvrira grâce à ses espions (si les personnages ne le lui disent pas eux-mêmes). Il fera alors emprisonner Jean dans

une des cellules du château. Pour gagner la confiance de Jean, les personnages devront le libérer. Ils peuvent le faire par la force (seuls deux gardes sont postés devant la cellule), mais il est plus intelligent d'obtenir l'aide d'Ulrich en lui démontrant que la baronne peut être mise à mal si Jean parle (spontanément ou non). Dans ce dernier cas, Ulrich s'arrangera pour que la cellule ne soit pas gardée pendant quelques instants. Enfin, si les personnages se sont faits prendre en train de fouiner dans le château et que, faute d'une explication satisfaisante, Ulrich les a emprisonnés, Jean peut les contacter pour leur proposer de les libérer contre leur adhésion au Lys noir.

De toute manière, Jean ou la baronne devrait finir par demander aux personnages de se présenter dans un relais proche, à la *Clepsydre d'or* et de contacter Rostand. Ce technicien est au service du Lys noir, et les personnages devront l'aider pour prouver leur bonne foi avant d'être présentés à Guy de Lune, le chef du Lys noir.

Où les personnages arrivent au relais

Le relais de la *Clepsydre d'or* où le groupe doit s'installer est composé de quatre bâtiments : la salle commune, une maisonnette pour l'aubergiste et sa famille, les écuries et un garage. Les personnages retrouvent Rostand au crépuscule, et sont accueillis par l'aubergiste, Igrol, un homme affable et guilleret qui les conduit immédiatement dans une cave située sous le garage du relais. Un passage secret dissimulé derrière un amoncellement de vieilles pièces rouillées permet d'accéder à une petite salle où se trouve tout le matériel nécessaire au piratage de la ligne télégraphique. Le garage remplit une fonction particulière : une voiture fournit ponctuellement de l'électricité au télégraphe (Rostand passe, aux yeux de la clientèle, pour un mécanicien).

Rostand mettra la nuit à profit pour réaliser tous les branchements. Dans le relais, une Tour télégraphique abrite un opérateur de la Loge d'Ethine. La Tour est reliée à trois lignes. L'opérateur reçoit un message d'une des lignes et le retransmet dans l'une des deux autres lignes (selon le destinataire).

Rostand a coupé la ligne qui vient d'Eole et la branchée à ses récepteurs. L'un sert à recevoir les messages d'Eole, l'autre lui permet d'envoyer le message, modifié, à l'opérateur de la Tour. Rostand demandera aux personnages de s'organiser pour prévenir toutes mauvaises surprises. Il redoute en particulier des inspecteurs de la Loge des télégraphistes d'Ethine qui s'occupent de cette ligne. On les dit de plus en plus méfiants... Les personnages ont tout loisir pour occuper n'importe quelle pièce du relais. Igrol leur confie à cet effet un jeu de clés.

Où la Loge d'Ethine fait avorter le piratage

Rostand et, a fortiori, les personnages, ne se doutent pas que la Loge d'Ethine a récemment pris le parti d'envoyer un message suivi d'un inspecteur, afin de vérifier si sa ligne n'avait pas subi de piratage. L'inspecteur, Hubert Verhisse, est accompagné de trois miliciens, des hommes de main engagés pour l'occasion. Verhisse chemine depuis bientôt deux jours et les deux étapes précédentes n'ont révélé aucune manipulation. Afin de passer inaperçus, ses hommes et lui chevauchent en habits traversiers.

Le groupe arrive à la *Clepsydre d'or* tard dans la nuit et l'inspecteur exige immédiatement de rencontrer l'aubergiste, afin d'avoir accès à la Tour télégraphique. Si les personnages ont été suffisamment prévoyants, ils auront pu observer l'arrivée du groupe et agir en conséquence. De toute façon, Igrol s'arrangera pour les prévenir et tentera, sans jamais risquer sa « couverture », de retarder l'inspecteur et ses hommes. Ces derniers ne mettront guère de temps à découvrir la vérité. Verhisse, si les personnages ne tentent rien pour s'opposer à ses recherches dans le relais, découvrira le détournement de la ligne une dizaine de minutes après son arrivée. D'un pas prudent, il suivra la ligne pirate jusqu'à la cave...

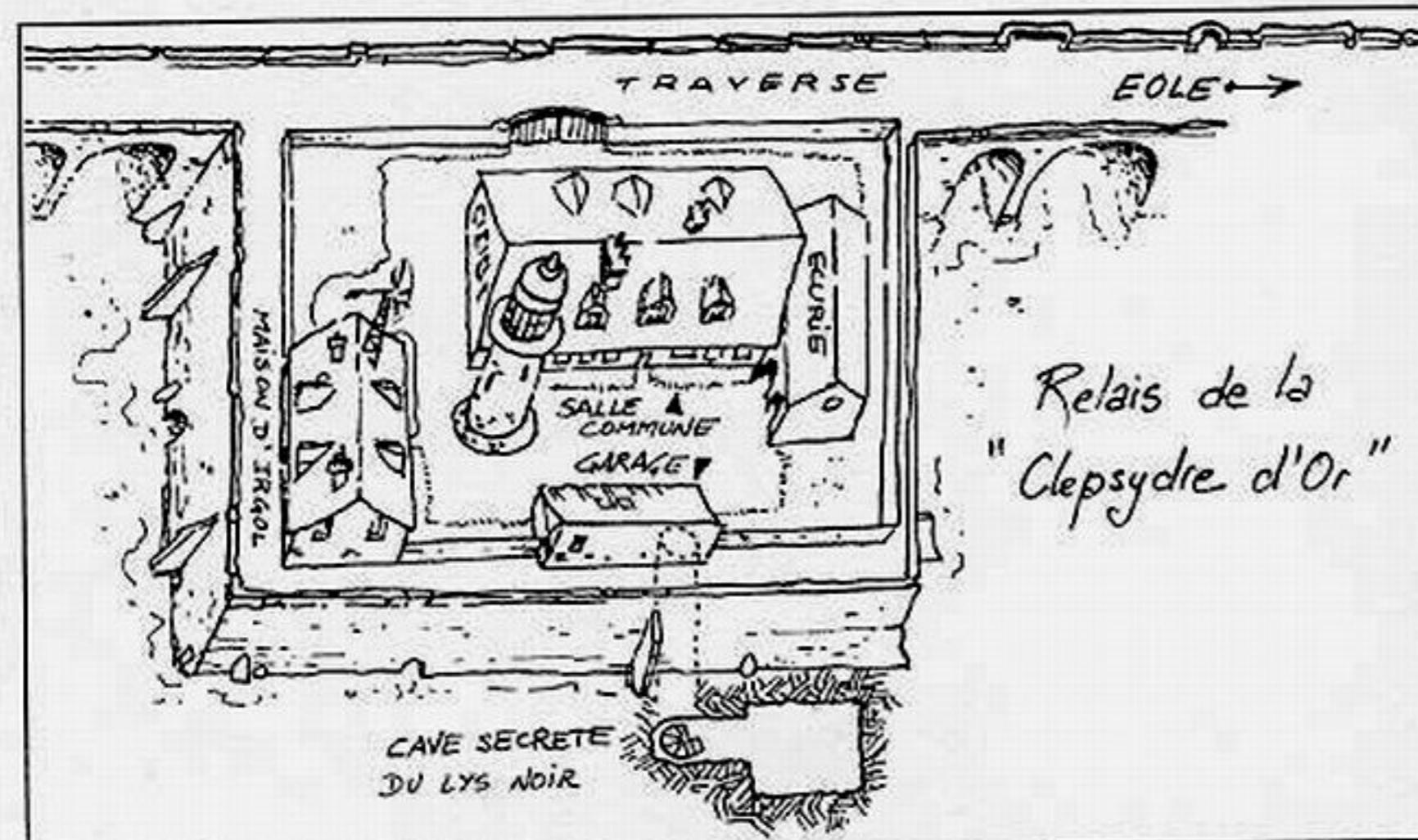
Rostand, aussitôt qu'il sait l'inspecteur dans la place, rassemble tout ce qui peut être emporté et détruit le reste. Il met en route la voiture d'Igrol et va tenter de s'échapper avec. Cinq personnes au maximum peuvent tenir dans la voiture (dont deux sur les garde-boues).

S'il y a échange de coups de feu, Rostand demandera aux personnages d'épargner l'inspecteur : il sait qu'un meurtre pourrait pousser le gouvernement éolien à intervenir directement.

Lorsque le relais sera hors de vue, Rostand confiera aux personnages qu'il les amène, leur bonne foi étant admise, au meneur du Lys noir.

Où les personnages sont introduits auprès de Guy de Lune

La voiture parcourt un réseau de petites traverses abandonnées jusqu'à une intersection où Rostand, énigmatique, leur annonce qu'ils doivent patienter. Après avoir dressé un campement de fortune, Rostand allume une lanterne et attend en scrutant le ciel. La nuit est largement avancée lorsqu'un point lumineux apparaît à la



verticale du campement. Les lumières d'un dirigeable... Les personnages observent sa descente, lente et majestueuse. Bientôt, alors que l'appareil se trouve à moins de cent mètres du sol, une échelle de corde apparaît et Rostand leur demande de monter.

Après une ascension difficile, les personnages sont introduits dans une grande salle austère, occupée par des tables de fer et une vaste bibliothèque qui couvre les trois quarts des « murs ». Un homme vient à leur rencontre. « Guy de Lune » murmure Rostand. L'homme, massif, au regard froid, fixe un à un les personnages, comme s'il sondait leur âme. « Bienvenue, dit-il d'une voix suave. Vous voilà acteurs de notre révolution, messieurs ! J'ai confiance en mon jeune ami Rostand. Vous êtes mes invités. » Sur ses mots, il fait signe aux personnages de le suivre dans sa cabine, une pièce sombre et baroque, éclairée par des chandeliers. Une large baie vitrée permet d'observer le sol. Les personnages pourront d'ailleurs constater qu'aucune lumière n'est visible. « Nous sommes au-dessus de l'écryme, sans traverse ni cité pour gêner le cours tranquille de notre divine matière... » murmure Guy de Lune. Les personnages seront à même de juger de la folie de leur hôte au cours du dîner qui suivra.

Si on interroge le meneur du Lys noir, il se fera un plaisir de développer longuement sa « philosophie ». Guy de Lune désire avant tout le retour d'un pouvoir moyenâgeux à Eole, qu'il veut débarrasser de sa clique de « commissionnaires » et de « patrons ». A l'écouter, seule la monarchie semblerait convenir à la cité. Les personnages peuvent être séduits par ce discours s'ils approuvent ses idées monarchiques. Partisan du progrès (le dirigeable en est la preuve concrète), il désire surtout mettre fin à la tutelle « civile et roturière » qui sévit à Eole. Rien ne les empêche de rejoindre les rangs du Lys noir et de s'engager dans la lutte contre le gouvernement éolien (cela suppose tout de même que les personnages soient des traversiers convaincus).

Toutefois, si les personnages gardent en vue leur mission pour le compte de la Loge d'Ethine, il leur faut désormais trouver un moyen de la prévenir. Le dirigeable compte vingt-cinq hommes, équipage compris, et quatre quartiers : la grande salle par où sont arrivés les personnages, la cabine de pilotage (qui est aussi celle de Guy de Lune), la salle des machines et un grand dortoir. A aucun moment, hormis en se cachant dans la salle des machines, les personnages ne trouveront un moyen d'être seuls.

Durant la journée, l'équipage passe le plus clair de son temps à écrire des tracts vindicatifs et des pamphlets contre le pouvoir éolien. On profite aussi du déjeuner pour écouter quelques disques sur le phonographe : des discours enregistrés des partisans du Lys noir à Eole (le son est souvent exécrable et certains disques s'achèvent par des bruits confus. « L'arrivée de la milice » leur dit, la voix grinçante, Rostand). Des discussions souvent vives ponctuent la journée. Les personnages ont tout intérêt à y participer pour faire bonne figure et mieux s'intégrer au Lys noir. Les membres du groupuscule sont ouverts, et il serait intéressant pour le meneur de jeu de laisser les joueurs développer les idées politiques (bien que nuancées pour les besoins de la mission) de leurs personnages.

Pour contacter la Loge d'Ethine, les personnages n'ont guère le choix. Le dirigeable n'a aucun moyen de communication avec l'extérieur, et seul un arrêt de l'engin leur permettrait de joindre la Loge. A moins, bien sûr, que les personnages ne prennent l'initiative, soit de saboter le dirigeable, soit de prendre Guy de Lune en otage. Dans ce dernier cas, l'équipage ne fera rien qui puisse mettre sa vie en danger tant que les personnages ne demanderont pas d'atterrir. S'ils demandent que l'on pose le dirigeable, Rostand et quelques autres tenteront de maîtriser les personnages, au risque de perdre Guy de Lune.

De toute façon, un arrêt est prévu deux jours après que Rostand et les personnages aient rejoint le dirigeable. Il s'agit d'un petit bourg traversier dont la mairie a financé la construction d'une esplanade pour l'atterrissement des dirigeables. Le bourg en question, Modane, appartient au seigneur Sancrède, un partisan du Lys noir. Si les personnages ont interrogé discrètement un ou plusieurs membres d'équipage, ils sauront que l'arrêt à Modane sera le dernier avant une très longue traversée...

Où les personnages découvrent un village traversier acquis à la cause du Lys noir

L'arrivée à Modane se fait dans une joyeuse frénésie. A entendre l'équipage, ce genre d'étape est rare. « De Lune nous laissera quelques sous pour aller à l'auberge, croyez-moi ! » confiera l'un des machinistes.

La même effervescence secoue le bourg lorsque le dirigeable arrive au-dessus de Modane. De nombreux villageois se sont rassemblés sur l'esplanade et vont aider à l'atterrissement. Une fois à terre, le bourgmestre, un vieil homme grisonnant et frêle, accueillera Guy de Lune. Entourés des villageois, l'équipage et les personnages gagneront la mairie. A ce moment-là, plusieurs d'entre eux quitteront le cortège pour l'auberge. Les personnages peuvent choisir de les suivre ; Guy de Lune semblera surpris, mais les laissera aller. Désormais, les personnages doivent comprendre qu'ils ont tout intérêt à profiter de cet arrêt pour immobiliser le dirigeable avant de prévenir Henry.

Le village ne possède ni télégraphe, ni voiture, uniquement des chevaux. Ces derniers, au nombre de six, sont tous dans l'écurie de la mairie. Les personnages peuvent apprendre auprès des villageois qu'Eole est à plus de trois jours de cheval, et qu'une Tour télégraphique se trouve à moins de cinq heures (à cheval), dans le bourg de Jarèle (également sous la tutelle du seigneur Sancrède). Guy de Lune a prévu de s'arrêter pour la nuit à Modane. Le dirigeable sera maintenu en l'air durant la nuit, accroché à une vingtaine de lourdes cordes (il suffit de les couper pour que le dirigeable parte à la dérive). Quatre hommes du Lys noir armés d'épée large et d'arbalète monteront la garde toute la nuit. Quant à la Tour télégraphique à Jarèle, elle n'est pas gardée et les personnages n'y trouveront qu'un opérateur somnolant.

Quoi qu'il en soit, si les personnages ont le malheur d'attirer l'attention sur eux, le seigneur Sancrède et Guy de Lune n'épargneront pas leurs efforts pour les pourchasser jusqu'aux limites de la seigneurie (qui s'étend jusqu'à une vingtaine de kilomètres de Modane).

Si les personnages parviennent à prévenir la Loge d'Ethine et à immobiliser le dirigeable (ou le détruire), celle-ci fera immédiatement partir d'Eole un dirigeable mandaté par la Commission de la Sûreté générale d'Eole qui capturera les membres du Lys noir à l'issue d'un affrontement bref et sanglant.

Le seigneur Sancrède désignera sans doute les artisans de la chute du Lys noir, s'il les connaît, aux autres seigneurs traversiers des environs d'Eole. Désormais, les personnages sont, pour un certain nombre de têtes chaudes, les traîtres qui ont vendu le Lys noir aux commissionnaires d'Eole...

Mathieu Gaborit et Guillaume Vincent

illustration : Eric Puech
plan : Didier Guiserix

PNJ

► Au château d'Albrecht

(soldats d'Ulrich et le garde de la chambre de sir Shafts)

Perception : 7 ; Initiative 2d ; Vitalité totale : 24 ; Blessure majeure : 12 ; Protection : 5. Pugilat attaque : 7, parade : 6 ; Escrime attaque : 11, parade : 10 ; Tir : 7. Armes : épée large (dégâts 11 ; attaque : 1 ; parade : 2).

► Au relais de la Clepsydre d'or

(Verhisse et ses miliciens)

Perception : 8 ; Initiative 1d+2 ; Vitalité totale : 20 ; Blessure majeure : 10 ; Protection : 2. Pugilat attaque : 8, parade : 6 ; Escrime attaque : 13, parade : 12 ; Tir : 9. Armes : rapière (dégâts 7 ; attaque : 2 ; parade : 2) ; pistolet (difficulté 4d ; cadence : 1 par séquence ; dégâts : 10).

► Les Lys noir

- Guy de Lune

Perception : 10 ; Initiative : 2d ; Vitalité totale : 24 ; Blessure majeure : 12 ; Protection : 2. Pugilat attaque : 10, parade : 8 ; Escrime attaque : 14, parade : 14 ; Tir : 10. Armes : rapière (dégâts 7 ; attaque : 2 ; parade : 2) ; pistolet (difficulté 4d ; cadence : 1 par séquence ; dégâts : 10).

• Les hommes

Perception : 7 ; Initiative 1d+2 ; Vitalité totale : 18 ; Blessure majeure : 9 ; Protection : 2. Pugilat attaque : 7, parade : 7 ; Escrime attaque : 10, parade : 9 ; Tir : 8. Armes : épée large (dégâts 10 ; attaque : 1 ; parade : 2) ; arbalète (difficulté 3d ; cadence : 1 par séquence ; dégâts : 10).