

# “Indics” et Responsables

“Indics” et Responsables présente de nouveaux contacts pour vos joueurs, entres autres les fameux Régisseurs des ligues-franches, les supérieurs directs de vos joueurs, ainsi que des personnages d’un nouveau type : les Indics.



Les Indics sont le plus souvent des petites frappes qui travaillent en marge des lois. Pour assurer leur survie, ils sont en contact avec la milice, des francs-ligueurs et parfois même des Pairs.

Les Indics sont des couards, mais habitués à la violence. Quand un joueur choisit de “Forcer” un contact (p.246), il perd une Croix en Intimité, mais s’il choisit de le “Griller”, celui-ci n’est pas forcément radié de la liste des contacts : s’il le joueur dépense (Pot du contact) x 5 Ducats, celui-ci ne fait que perdre 1 point en Intimité.



Les Responsables sont des durs à cuirs. Ils savent beaucoup de choses et sont puissants et reconnus, mais ils ne se rencontrent pas à la taverne du coin. Prenez cette donnée en compte quand vos joueurs voudront les rencontrer.



Un Responsable ne peut pas être “Grillé”, ni même “Forcé”, s’ils essayaient, vos joueurs n’auraient plus qu’à changer de personnage, on n’agresse pas un régisseur impunément.

## LES CONTACTS

**Nom (POT) :** celui sous lequel les personnages connaissent le contact. La valeur entre parenthèses indique le Potentiel du contact. Celui-ci est égal à la somme des deux meilleurs métiers du contact, éventuellement augmentée d’un point si ci dernier à la faveur des dieux.

**Espèce :** indique l’espèce du contact et donc le type de figurine qui peut le représenter.

**Culture :** indique la culture dont est issu le contact.

**Métiers :** ceux du contact. Le MJ peut mettre à profit cette indication pour interpréter le contact ou le faire interagir avec les PJs.

**Savoirs :** indique les savoirs propres au contact. Un contact est capable de donner des renseignements sur les savoirs principaux qu’il possède et uniquement ceux-là.

**Signes particuliers :** ceux suivis d’un (D) sont des dons.

**Localisation :** l’endroit où le contact passe la majorité de son temps lorsqu’il est à Cadwallon.

Une rapide présentation permet ensuite de cerner le contact et ainsi que ses motivations.



Jolane d'Armadiore  
Régisseur d'Amethyste (7)



Espèce : Elfe  
Culture: Ville Haute  
Metiers: Ingénieur/3, Diplomate/4, Pilote/2  
Savoirs: Culture (Cadwee)/2, Langue (Cadwee)/2, Contrée (Cadwallon)/2, Factions (Guildes)/4, Factions (Pairs)/3, Factions (Ligues-Franches)/3, Savoir-faire (Vapeur)/3  
Signes particuliers: Equilibriste (D), Bra-vouure (D)  
Localisation: Den Azhir  
Jolane était déjà régisseur d'Amethyste avant l'avènement de Den Azhir qui ne vit aucune raison de la destituer de son poste. Sa connaissance des guildes en fait un parfait diplomate entre tous les pouvoirs et contre-pouvoirs de Cadwallon, mais sa passion pour les machines volantes lui ont souvent values des déboirs rocambolesques, et ce n'est pas parcequ'elle commence a avoir de la bouteille qu'elle va s'arrêter.

Vladar l'Arrogant  
Régisseur de Rubis (8)



Espèce : Humain  
Culture : Ville Haute  
Metiers : Officier 3 / Soldat 4  
Savoirs : Culture (Cadwee)/2 Langue (Cadwee)/2, Contrée (Cadwallon)/2, Stratégie/3, Faction (Milice)/4  
Signes particuliers : Brutal (D), Charge Bestiale, Commandement 4, Incarné, Stratège  
Localisation : Den Azhir  
Vladar est le régisseur le plus célèbre de Cadwallon. Il doit sa nomination au poste de régisseur à son talent à tenir tête aux forts en gueule et à son habitude à se joindre aux ligues-franches.

Hilda Ovenbrehe  
Régisseur de Diamant (7)



Espèce : Nain  
Culture : Sanglier  
Metiers : Artisan/2, Erudit/5, Tireur/1  
Savoirs : Culture (Sanglier)/2, Langue (Cadwee)/2, Langue (Gheim)/2, Créatures/2, Contrée (Cadwallon)/2, Contrée (Aegis)/2, Savoir Faire (Poudre)/2, Savoir Faire (Vapeur)/2, Faction (Architectes)/2, Administration (Cadwallon)/3, Artefacts (Anciens)/2, Entités 1, Fief (Den Azhir)/2, Histoire (Age des Ténèbres)/5, Légendes Urbaines/2, Ligues/5  
Signes particuliers : Dur à cuire(D), Vacuité (D), Précision, Rigueur  
Localisation : Den Azhir  
D'une intelligence hors du commun, Hilda Ovenbrehe est une sommité dans bon nombre de domaine d'expertise. Elle est très proche des ligues-franches car elle est convaincue que c'est parmi elles que bat l'esprit franc de Cadwallon.

Hert "la Teigne"  
Régisseur d'Emeraude (7)



Espèce : Humain  
Culture : Griffon  
Metiers : Moine-Guerrier/3, Herault de la Félicité/3, Fouisseur/2  
Savoirs : Culture (Ville Basse)/2, Culte (Mérim)/2, Culte (Félicité)/5, Langue (Akkylianien)/2, Langue (Cadwee)/3, Contrée (Akkylanie)/2, Contrée (Sous-terrains de Cadwallon)/2, Faction (Loge de Hod)/2  
Signes particuliers : Fanatisme (D), Bra-vouure, Thaumaturge, Dur à Cuire, Furie Guerriere  
Localisation : Den Azhir  
Hert doit ses surnoms à son pardessus élimé ainsi que son oeil laiteux à ses colères rages.

Justin "le Magnifique"  
Régisseur d'Opale (7)



Espèce : Humain  
Culture : Ville Haute  
Metiers : Mage/5, Coutisan/2  
Savoirs : Culture (Cadwee)/2, Langue (Cadwee)/2, Contrée (Cadwallon)/2, Etiquette (Noblesse)/2, Fief (Soma)/2, Voie magie (Primagie)/5, Voie magie (Terre)/4, Voie magie (Air)/3, Voie magie (Feu)/2  
Signes particuliers : Focus (D), Maitrise des Arcanes, Résolution/4  
Localisation : Den Azhir  
"Le Magnifique" est un surnom donné par les détracteurs de Justin dont le comportement est extrêmement choquant pour la plupart des personnes qu'il croise. C'est un magicien très puissant et il est courart de ses capacités, c'est pourquoi il est si pédant et médisant au premier degré. Il paraîtrait qu'il aurait pactiser avec nombre d'élémentaire.

Molback "Gachette"  
Régisseur de Safre (7)



Espèce : Orque  
Culture : Ville Basse  
Metiers : Tireur/4, Limier/2, Ingénieur (Naphte)/2  
Savoirs : Culture (Ville Basse)/2, Langue (Cadwee)/4, Contrée (Cadwallon)/2, Fief (Kraken)/3, Faction (Nochers)/5, Savoir faire (Naphte)/2, Administration (Cadwallon)/2, Ligues/3  
Signes particuliers : Visée (D), Gouaille de goblin (D), Tir Instinctif  
Localisation : Kraken  
Cet ancien franc-ligueur doit son surnom à sa mauvaise habitude de tirer avant de poser les questions. Il ne doit son avancement qu'à son ambition et à son irritable pistolet lourd.

Durgan (3) (Indic)



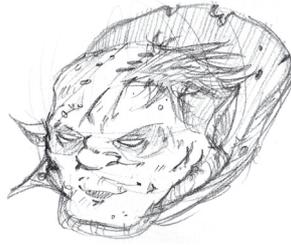
Espèce : Nain  
 Culture : Sanglier  
 Métiers : Pilote/2 Marchand/1  
 Savoirs : Culture (Sanglier)/2, Langue (Gheim)/2, Contrée (Aegis)/2, Savoir Faire (Vapeur)/2, Faction (Nochers)/1  
 Signes particuliers : Dur à cuire(D), Mécanicien(Vapeur)/2, Artefact  
 Localisation : Le Kraken ou Bourgiehron  
 Durgan a quitté les plaines de Nael-Tarn pour fuir le chaos des batailles. Son expérience de pilote de char lui a permis de monter sa petite entreprise de transport avec l'accord des Nochers. Son chariot blindé et ses deux razorbak "vapeur" font de lui "le moyen de transport le plus sûr et le plus rapide du coin". Il lui arrive régulièrement de transporter des personnalités.

Mélina (4) (Indic)



Espèce : Humaine  
 Culture : Ville Haute  
 Métiers : Courtisane/2 Tireur/2 Gros bras/1  
 Savoirs : Culture (Cadwee)/2, Langue (Cadwee)/2, Contrée (Cadwallon)/2, Etiquette (Noblesse)/2, Faction (Favoris)/2, Fief (Var Nokt)/2  
 Signes particuliers : Tombeur(D), Tir Instinctif, Vivacité  
 Localisation : Var nokt (Quartier des courtisiers)  
 Mélina n'a plus l'apparence d'une jeune nymphette mais elle reste l'une des "accompagnatrices" les plus sollicitées par les puissants. Que ce soit pour ses charmantes discussions ou bien pour sa capacité à abattre un assassin au milieu d'une foule, elle se considère comme la meilleure. Elle gravit ainsi lentement les échelons dans sa guilde.

Le Glaireux (5) (Indic)



Espèce : Nain  
 Culture : Sanglier  
 Métiers : Fâcheux/1 Chirurgien/4  
 Savoirs : Culture (Hydre) 2, Langue (Hydre) 2, Contrée (Souterrains de Cadwallon)/2, Herboristerie/1  
 Signes Particuliers : Possédé (D), Enorme  
 Localisation : La Hure  
 Ce nain en décomposition a obtenu sa liberté en asservissant à son tour le démon qui le possédait, nul ne sait quel destin se joue de lui mais il est un interlocuteur incontournable dans le business des gemmes de la Hure. La particularité de son commerce est de ne pas accepter de ducat, le glaireux veut de la chair fraîche.

Le Facteur (2) (Indic)



Espèce : Gobelin  
 Culture : Ville Basse  
 Métiers : Guide/1, Fâcheux/1  
 Savoirs : Langue (Cadwée)/2, Culture (Cadwée)/2, Contrée (Cadwallon)/3, Commerce/1  
 Signes Particuliers : Rapide (D), Equilibriste.  
 Localisation : spéciale.  
 Le "Facteur" est un messager qui fait sa tournée dans le fief des francs-ligueurs. C'est un petit escroc qui n'hésite pas à regarder dans les colis et à se servir s'il trouve quelque chose d'intéressant. On peut le trouver par hasard sur la route toute la journée, mais il passe à heure fixe devant le QG de la ligue. Le soir, il prépare ses colis avec les autres facteurs dans leur dépendance.

Grille Tarifaire du Glaireux

Ces prix s'appliquent si le cadavre est chaud (0-20h) , sinon le barème est dégraissif et ce dès le refroidissement du corps (20h - 48h ) -50%, dès que la rigidité cadavérique disparaît la décomposition suit et donc les cadavres n'ont plus aucune valeur. Bien sûr il paye en gemme et rien d'autre. Si le problème éthique d'une famille, où le taux de mortalité infantile de 90% est moindre, celui d'un meurtre d'une famille complète est plutôt discutable... et c'est ça qu'est fun.

Race	Jeune	Adulte	Vieux	Combo Famille
Humain	50 Ducats	100 D	50 D	250 D
Nain	50	100	100	250
Elfe	25	50	25	150
Gobelin	5	10	5	25
Wolfen	250	500	250	-
Ogre	200	500	200	-
Orque	50	100	50	250

Notez que les familles d'Ogres ne se trouvent pas : les jeunes sont confiés à des parrains. Et puis qui aurait envie de s'attaquer des géants pareils? C'est pourquoi le Glaireux n'offre pas ces prestations.