

La croix d'Aleel

Ce scénario est prévu pour des joueurs ayant un personnage chevalier d'Elaine. Devant mener une enquête, il est préférable que les PJs aient des qualités d'investigation et/ou de courtisan.

Histoire

La noblesse de Luthon est en émoi : leur baronne, Aleel Somesbee, vient d'être découverte assassinée dans le quartier ouvrier de la ville. Certains parlent d'un crime crapuleux alors que d'autres murmurent que ce meurtre ne serait qu'un prétexte pour déstabiliser le baron, l'un des partisans les plus convaincus d'Elaine. Les personnages devront donc résoudre rapidement l'affaire qui leur a été confiée afin d'éliminer ou de confirmer l'hypothèse du complot politique.

Introduction

Comme chaque hiver, la neige recouvre d'un doux duvet immaculée les rues de Carleon. Contrairement à d'autres villes où l'humeur générale est maussade à cause de la froidure, la capitale conserve son côté merveilleux. Les habitants profitent de cette période pour décorer leurs boutiques, maisons et façades de houx, genièvre, bougies et lampions et, à chaque tombée de la nuit, la ville se met scintiller de mille feux.

Au palais, tout est aussi merveilleusement décoré et cela contribue à donner une ambiance bonne enfant sans compter que dans moins de deux semaines, un grand bal sera organisé à l'occasion de la nouvelle année. *N'hésitez pas à passer du temps à décrire l'atmosphère qui règne à Carleon car bientôt, les PJs seront dans une autre ville et l'ambiance sera loin d'être aussi réjouissante.*

Alors que les PJs sont plongés dans leur travail ou leur entraînement, un chevalier vient les chercher pour les conduire dans le bureau de Bleddig. Celui-ci, debout près de la fenêtre, les accueille avec courtoisie puis les observe en silence quelques secondes avant de commencer à parler.

« Et bien, pour commencer, je dois reconnaître que je suis heureux de vous rencontrer. Vos protecteurs (*noms des protecteur des PJS*) m'ont souvent parlé de vos exploits et, principalement de votre dernière aventure qui fut pour notre Ordre un véritable succès.... Mais c'est pour tout autre chose que je vous ai fait appeler : le baron de Luthon vient de perdre son épouse.... Elle a été assassinée. Désirant vivement que le ou les assassins de sa femme soient retrouvés et condamnés, il m'a demandé, par missive, de superviser l'enquête afin qu'elle aboutisse rapidement. Malheureusement, je suis actuellement en rapport avec le duc de Percis et je dois partir ce soir même pour Balroux Downs où je dois le rencontrer. Vu les éloges à votre sujet, j'ai justement pensé à vous pour ce travail et je ne pense pas me tromper en vous confiant cette mission. Vous partirez donc dans l'heure pour Luthon. »

Un jet en politique ou cancanier réussi (ND 20) permettra de savoir que le baron, Maxwell Somesbee, est l'une des têtes les plus en vue d'Avalon. Il a obtenu son titre alors qu'il n'avait que 26 ans et depuis dix ans, il a toujours soutenu Elaine contre ceux qui contestait son pouvoir. Si le jet est raté, les PJs pourront demander des informations à Bleddig mais dans ce cas, ils perdront 15 points de réputation (après tout, ils sont chevaliers et sont sensés connaître un minimum de chose en politique, notamment concernant les alliés de la reine...)

Si les héros demandent plus d'informations sur le meurtre, le Grand Chevalier leur répondra qu'il n'en sait pas plus mais que le shérif de la ville sera là pour répondre à leurs questions.

L'arrivée à Luthon

Les héros arriveront en fin de journée à Luthon. Contrairement à la capitale, la ville n'a rien de merveilleux : la neige semble moins blanche, le froid est plus incisif, et les habitants, loin de traîner dans les rues, se hâtent de rentrer chez eux pour se réchauffer.

Il est fortement conseillé aux PJs de se rendre directement chez le shérif afin qu'ils se présentent et qu'ils puissent obtenir un logement de fonction.

Le shérif, Mathew Swanson, sera tout d'abord étonné de leur présence car le baron ne l'a pas informé de sa requête auprès de Sir Bleddig et un sentiment d'insatisfaction se lira sur son visage. Mais après avoir discuter quelques minutes avec lui, les PJs pourront se rendre compte (*jet comportementalisme ND 25*) que l'homme est en réalité bien content d'obtenir un peu d'aide et semble soulagé.

Le shérif leur apprendra les choses suivantes :

- la baronne a été tué l'avant veille
- on l'a retrouvé au petit matin dans le quartier des abattoirs
- c'est un enfant qui a donné le signal (depuis, le shérif l'a renvoyé à la Maison de correction d'où il s'était échappé)
- aucun signe de violence à l'exception d'un coup à la tête
- son corps est conservé à la morgue jusqu'aux funérailles, qui auront lieu le sur-lendemain.

Après cette entretien, ils sont libres de faire ce qu'ils veulent mais en chevaliers consciencieux, ils devraient se rendre directement à la morgue pour en savoir plus afin qu'ils puissent enquêter le plus vite possible.

La morgue se situe dans une annexe de la prison de Luthon. C'est le docteur Peterway qui viendra les accueillir et les conduira près du cadavre d'Aleel, conservée dans de la glace, afin de ralentir le phénomène de putréfaction. Malgré son décès, la jeune femme garde sa beauté et ses cheveux ondulés châtain lui confère une apparence de petite fille endormie. Le médecin leur indiquera ses constatations :

- elle est morte suite à un coup violent donné à la tête, près de la tempe droite
- le choc a été tel qu'un éclat du crâne s'est enfoncé dans la boîte crânienne
- l'impact a été fait par un objet très anguleux
- Aleel était enceinte de quatre mois lorsqu'elle est décédée
- Sur son corps, on peut constater des hématomes datant d'une dizaine de jours. Ils se situent sur les bras et l'entre jambes
- Elle est morte entre vingt-deux heures et quatre heures du matin

Si les héros décident d'aller voir le shérif pour avoir plus d'informations, celui-ci leur dira :

- un mouchoir ensanglanté a été retrouvé près du corps
- aucune trace de sang sur les lieux

C'est le moment pour les PJs de faire fonctionner leurs méninges mais ils en sauront d'avantage en allant voir le baron le lendemain.

Rencontres

Le second jour sera l'occasion de rencontrer les proches d'Aleel et de mieux connaître son emploi du temps durant sa dernière journée.

Le baron

Maxwell Somesbee recevra les chevaliers dans le salon de son hôtel particulier. C'est un homme de taille moyenne, les cheveux blonds coupés courts et un petit bouc termine de lui donner un côté typiquement avalonien. C'est avec chaleur et empressement qu'il demandera aux PJs ce qu'ils savent sur l'assassin de son épouse. C'est aussi sans complexe qu'il parlera de sa femme :

- elle avait 22 ans
- ils se sont mariés trois ans plus tôt et il s'agissait d'un mariage « d'amour ».
- Aleel était l'incarnation de la femme parfaite et elle occupait une partie de ses après-midi à s'occuper de bonnes œuvres avec les femmes de certains notables de Luthon.
- elle était enceinte et l'enfant était attendu pour le printemps.
- le soir de sa mort, ils se sont disputés au sujet du prénom de l'enfant et Aleel a quitté précipitamment le domicile.
- Aleel était d'une nature susceptible et il lui était déjà arrivé de partir pour se remettre les idées en place.
- cependant leur union était heureuse et sans histoire : « A l'exception de quelques petites disputes par an, comme chez tous les couples, nous vivions un amour sans faille »
- Maxwell ne se connaît pas d'ennemi et ne peut envisager que l'on ait tué sa femme pour se venger de lui.

Avant le départ des chevaliers, il ajoutera qu'il aimerait rapidement avoir le pendentif de sa femme afin de ressentir la présence de son épouse contre lui. Si les chevaliers demandent plus d'information sur le bijou, il leur expliquera qu'Aleel portait à longueur de temps ce pendentif, offert par la mère de cette dernière, qui représentait la croix des prophètes et sur laquelle était gravée la date de naissance de la jeune femme.

Damian Soliman

Il s'agit de l'homme de confiance du baron et sert à l'occasion de garde du corps. En effet, il semble être taillé pour cette fonction (c'est un vrai colosse). Il confirmera les propos de son maître à l'exception du départ d'Aleel étant donné qu'il était dans sa chambre (en effet, il loge chez le baron, comme les domestiques). Mais il pourra leur dire que, par le passé, la baronne avait déjà fui la demeure pour « bouder » dans son coin mais qu'on l'avait toujours retrouvée assise sur le perron ou bien chez son père, le baron de Sax, afin de retrouver sa sœur aînée, Gladys.

Les domestiques

Le soir du meurtre, trois domestiques étaient sur place :

- Peter, le majordome

Il a vu Aleel discuter vivement avec son époux durant le dîner puis vers 20h00, à quitté son service.

- Mrs Blackburn, la cuisinière

La baronne était encore présente lorsqu'elle a desservi la table vers 21h00. L'ambiance semblait tendue.

- Miss Sally, la femme de chambre

Lorsqu'elle est arrivée pour aider la baronne à se dévêtir et à passer sa tenue de nuit, Aleel l'a renvoyé en lui disant qu'elle s'en arrangerait seule et que Sally pouvait aller se coucher. Il était près de 22h30. Le baron était dans son bureau lorsqu'elle a quitté son service.

A l'exception de Sally qui est au service du baron depuis moins de deux mois, Peter et Mrs Blackburn affirmeront que, par deux ou trois fois dans le passé, Aleel avait déjà quitté le domicile conjugal après s'être disputée avec son mari.

Les femmes des notables

- Fiona Alexander

Veuve d'un ancien juge de la ville, Fiona est une femme d'une cinquantaine d'année complètement introvertie. Elle aura beaucoup de mal à discuter avec les héros et ne leur parlera qu'à mi-voix. Ils pourront apprendre (*jet d'interrogatoire ND 15*) :

- C'est la femme du Maire qui a eu l'idée d'aider les plus pauvres, il y a 5 ans.
- Aleel a rejoint le petit groupe, il y a près de 2 ans pour tromper l'ennui.
- La baronne était une jeune femme toujours souriante et amicale qui avait un don pour se faire apprécier par tous. Malgré son statut, elle était restée très simple.

- Joyce O'Grady

Belle femme d'une trentaine d'années, ses cheveux roux reflètent clairement ses origines inish. Son père étant diplomate en Avalon, Joyce vit à Luthon depuis 10 ans. Elle se fera un plaisir d'accueillir les personnages, une occasion pour elle de se divertir. Ils n'apprendront rien de particulier à l'exception qu'Aleel, étant une belle femme, savait attirer le regard des hommes sur elle. Elle ajoutera : « Dommage qu'elle n'est jamais voulu succomber aux plaisirs extra conjugaux ». Avant que les PJs ne partent, elle tentera de séduire l'un d'entre eux (*pour y résister : jet détermination ND25*) et il y a fort à parier qu'elle ne passera pas la nuit seule...

- Alycia Bester

C'est la femme du Maire de Luthon. D'un naturel enjoué, elle accueillera les PJs avec courtoisie et leur fera servir un petit encas. Elle répondra à toutes questions sans difficultés (en ne cessant de grignoter chocolats et bonbons). Le portrait qu'elle fera d'Aleel sera le même que celui fait par Lady Alexander. Elle fera la simple remarque que la jeune se consacrait de plus en plus aux plus démunis et pouvait se rendre dans les quartiers pauvres ou ouvriers chaque jour.

L'enfant

C'est sans problème que les PJs pourront retrouver l'enfant à la Maison de correction de la ville. La directrice de l'établissement, Elaine Sell, leur amènera un enfant âgé visiblement de 8 ans. Ses cheveux blonds sont coupés très court et quelques hématomes sont parsemés sur son visage. Si on le questionne, l'enfant dira s'appeler Clara (*eh oui, c'est une petite fille...*) mais se verra affligée d'une claque magistrale, par Miss Sell, lorsqu'elle omettra de terminer sa phrase par « Monsieur le Chevalier ». *C'est le moment pour les héros d'intervenir sous peine de quoi, ils perdront quelques points de réputation pour ne pas avoir protégé l'enfant.*

Bien que la petite soit pratiquement myope, les chevaliers pourront apprendre (*jet d'interrogatoire ND 10*) :

- qu'avant qu'elle ne s'endorme dans la ruelle, vers minuit, il n'y avait aucune femme allongée au sol.

- c'est en se réveillant, à l'aube, qu'elle a aperçu la femme par terre et un homme penché sur elle.
- l'inconnu s'est relevé quand il l'a vu et est parti calmement.
- il était grand et ses cheveux semblaient foncés.
- lorsqu'elle a constatée que la dame ne lui répondait pas, elle a couru pour trouver un des hommes du shérif afin qu'il aide la femme blessée.
- elle a ensuite été ramenée à la Maison de correction, sans avoir été questionnée.

Le quartier des abattoirs

Il se situe dans les bas quartiers de la ville, à la limite du quartier marchand. Contrairement à ce que l'on peut penser, le lieu est plutôt propre et sûr, rien à voir avec les coupes gorges de Surluse. Seule une lourde odeur de sang flotte dans l'air.

S'ils enquêtent sur le lieu de crime, personne ne pourra les renseigner. Apparemment aucun cri n'a été entendu et personne n'a vu Aleel ce jour là. Les hommes, travaillant aux abattoirs, qui partaient pour embaucher peu avant l'aube (vers 4h00) n'ont pas vu son corps dans la rue. Avec un jet d'enquête ND 30, ils pourront remarquer que l'un des bouchers porte un médaillon en or représentant la croix des prophètes. S'ils demandent à regarder l'objet de plus près, le jeune homme refusera. *On peut supposer que les PJs conduiront l'inconnu chez le shérif pour l'interroger et connaître ses activités le soir du crime.*

Anthony

En lui demandant son identité, le boucher se présentera : il s'appelle Anthony Chester et travaille depuis 3 ans aux abattoirs, tout d'abord comme apprenti et depuis deux mois comme boucher. Il a 19 ans et le soir du meurtre, il se trouvait chez lui, seul. Cependant, il refusera que l'on touche au pendentif. Le jeune homme est grand et son corps mince et noueux dépareille avec l'image que l'on peut se faire traditionnellement d'un boucher. Ses cheveux, coupés courts, sont noirs et ses yeux foncés lui confèrent un regard de mauvais garçon.

Si les PJS utilisent la force pour se saisir du bijou, Anthony se battra comme un chien. Il faudra au moins trois personnes ayant un niveau de 3 en gaillardise pour réussir à le stabiliser. Une fois le pendentif en main, les PJs pourront constater qu'à son dos est gravée une date de naissance, identique à celle d'Aleel. Si on lui demande d'où vient le bijou, Anthony prétendra l'avoir trouvé par terre. Si on l'accuse du meurtre d'Aleel ou en faisant un jet interrogatoire ND 45, le jeune homme rectifiera ses dires et avouera qu'on lui a donné le bijou ; par contre, il se terrera dans le silence si on lui demande qui lui a fait ce cadeau.

Rapidement, le shérif pourra informer les PJs qu'Anthony est loin d'être un gentilhomme. En effet, avant ses 16 ans, il a fait trois fugues de la Maison de correction et entre ses 14 et 17 ans, il a été impliqué dans quatre affaires pour coups et blessures (bagarres dans taverne et violence sur un homme de lois).

Jour pluvieux

A leur réveil, les chevaliers pourront constater que la neige à fait place à la pluie. Les rues ne sont plus qu'un amas de boue et le climat morose se répercute sur le visage des passants. Ca pourra être le moment (attendre quand même la fin de la cérémonie) pour que les héros remettent le pendentif au baron qui les remerciera et se dira redevable envers eux.

L'enterrement d'Aleel

Malgré la pluie battante, les funérailles, célébrés par un prêtre, ont lieu au cimetière de la ville, dans la section réservée aux nobles. Toutes les « têtes » de Luthon sont présentes pour offrir leurs condoléances au baron. Celui-ci est, encore, visiblement très affecté par la mort de son épouse. Près de lui, se tiennent un homme d'une cinquantaine d'année et une belle jeune femme. *Il faudra faire un jet de cancanier ou d'interrogatoire ND 25 pour savoir qu'il s'agit du père d'Aleel, le baron de Sax et de sa fille aînée, Gladys.*

Si les PJs abordent le père de la victime, celui-ci leur dira froidement que ce n'est ni le lieu, ni le moment pour un tel interrogatoire, puis, la cérémonie finie, il retournera à son carrosse.. *Insister impliquerait une perte de réputation.*

Rencontre avec Gladys

Gladys est une merveilleuse jeune femme de 26 ans. Ses cheveux auburn sont relevés en chignon savamment coiffé et ses grands yeux noirs lui confèrent une allure sensuelle. Elle viendra d'elle-même auprès des chevaliers pour s'enquérir de l'enquête. Si on lui demande, elle confirmera qu'Aleel venait parfois la voir lorsqu'elle se disputait avec son époux et qu'elle a vu sa sœur pour la dernière fois, il y a deux mois, après une visite de courtoisie.

Cependant la rencontre sera brève car son père la rappellera près de lui.

Coupable !

Le retour de Gladys

Le lendemain après-midi, la fille aînée du baron de Sax se rendra chez le shérif pour rencontrer de nouveau les chevaliers. Elle leur dira qu'elle n'a pas dormi de la nuit, essayant de comprendre ce qui ait arrivé à sa sœur. Si on l'interroge plus précisément (*interrogatoire ND20*), Gladys avouera :

- qu'Aleel, par trois fois, s'était plainte auprès d'elle de la violence de son époux : il l'aurait frappé violemment pour de simples problèmes d'ordre personnel (jalousie) et une fois, le baron l'aurait violée. La jeune femme affirmera avoir vu les traces de coup sur le corps de sa sœur.
- qu'elle avait souhaité voir le baron pour lui dire de cesser ses violences vis à vis de sa sœur mais qu'Aleel avait refusé, craignant des représailles plus violentes.
- Aleel devait quitté son mari et recommencer une nouvelle vie.

Si les PJs observent bien Gladys, ils pourront s'apercevoir qu'elle semble ne pas tout dire. En lui faisant la remarque, la jeune femme avouera que sa sœur avait un amant et qu'elle attendait un enfant de celui-ci. C'est aussi avec lui qu'elle devait quitter Luthon. Gladys devait les aider à fuir et à les cacher si besoin.

Les chevaliers demanderont sûrement l'identité de l'amant d'Aleel. Gladys répondra simplement qu'elle ne l'avait jamais rencontré mais qu'elle savait qu'il s'appelait Anthony.

Les PJs, ayant un minimum de matières grises, n'auront pas de mal pour en déduire que le jeune homme au pendentif et l'amant d'Aleel ne font qu'un.

Si l'un d'eux informe Gladys qu'Anthony, suspecté pour le crime, est en prison, celle-ci affirmera qu'ils font une erreur car d'après ce qu'elle savait, les deux amants semblaient fou d'amour l'un pour l'autre et la grossesse d'Aleel était une réelle joie.

Elle conclura en leur demandant de ne pas informer le baron de l'infidélité de sa femme ainsi que de taire cette grossesse adultérine. Si l'un des chevaliers lui dit que Maxwell a confirmé la grossesse de son épouse et qu'il ne doutait pas d'être le père de l'enfant, la jeune femme deviendra livide. Elle clamera qu'Aleel, heureuse de voir que son corps ne trahissait son état, avait caché la vérité à son époux.

Gladys demandera à rencontré seul Anthony. Si on lui refuse, elle accusera les chevaliers de condamner un innocent sous le seul prétexte qu'il n'est pas de noble naissance.

Dans tous les cas, avant de partir, elle regardera l'un des PJs (celui qui semble être à la tête du groupe) :

« Vos affaires et votre statut vous poussent peut-être à considérer Anthony comme l'assassin de ma sœur mais au fond de vous même, vous savez qu'il n'en est rien. Vous préférez fermer les yeux que de voir le vérité en face car politiquement, elle n'arrange pas la Couronne. Mais maintenant , je sais qui a tuer Aleel et je ne compte pas laisser ce.... salopard s'en sortir comme ça. Si vous ne rendez pas la justice dans cette affaire, je vous assure que je m'en chargerai seule. »

Confession de l'amant

Si Gladys a pu rendre visite à Anthony ou bien si l'un des chevaliers lui fait par de ses soupçons concernant sa liaison avec Aleel, le jeune homme confirmera les faits. Il avouera avoir rencontré la baronne lorsque celle-ci s'occupait de ses ouvres de bienfaisances. Elle l'aurait encouragé, comme d'autres jeune gens en difficulté, à poursuivre son apprentissage au lieu de traîner dans les rues ou à jouer dans des tavernes peu fréquentables. Durant près deux ans, une véritable amitié se serait nouée entre les deux jeune gens jusqu'au jour où Aleel, les bras pleins d'ecchymoses, se serait plein de la violence de son époux. Rapidement, les deux amis seraient devenus amants. Puis, il y a deux mois, Aleel lui aurait offert son pendentif pour le féliciter d'avoir été embauché comme boucher et ce même soir, elle lui aurait annoncé sa grossesse. Il ajoutera qu'ils étaient heureux d'avoir un enfant et qu'ils avaient prévu de quitter Luthon, en début d'année avec l'aide de Gladys pour s'installer dans une petite ville au nord du pays. Il terminera en accusant Maxwell d'avoir violé Aleel deux semaines avant son meurtre, celle-ci se refusant à son époux depuis plusieurs mois.

L'aveu de Damian

Le lendemain matin, l'homme de main du baron viendra les voir pour « se confesser ». C'est sans difficulté qu'il racontera les événements qui ont conduit à la mort d'Aleel :

- le baron, étant d'un naturel jaloux, lui avait ordonné de faire suivre sa femme.
- Aleel était une femme vertueuse et les soupçons de Maxwell se révélaient faux.
- Malgré tout, lorsqu'il était contrarié, il pouvait devenir violent vis à vis de son épouse.
- Mais en début d'année, les choses avaient changé : la baronne trompait son époux avec un jeune homme des quartiers ouvriers et il y a quelques semaines, Damian avait compris que la jeune femme était enceinte d'Anthony
- C'est avec beaucoup d'hésitation que Damian avait avoué, à son maître, la faute de la baronne.
- Le soir du meurtre, Maxwell est venu le chercher vers 3h00 en lui expliquant qu'Aleel avait fait une chute et qu'il fallait l'aider. Il avait alors découvert, dans la chambre à couchée, le corps sans vie de la baronne. Maxwell lui avait rapidement expliqué qu'il s'était disputé avec son épouse au sujet d'Anthony et du bébé et qu'il l'avait frappé pour la punir. Sa tête avait heurté la desserte en fer forgé et elle avait perdu connaissance.
- Damian lui avait demandé de prévenir le shérif en expliquant qu'il s'agissait d'un accident.
- Le baron a refusé et lui a demandé de se débarrasser du corps dans le bas quartier pour faire accuser son amant si le besoin s'en faisait sentir.

- Obéissant au baron, Damian a déposé le corps d'Aleel vers 5h du matin puis la veillé pour ne pas laisser les animaux la défigurer ; lorsque la petite fille est venue vers lui, il est partie.
- le baron lui a demandé d'éliminer l'enfant afin d'éliminer tout témoin ce que Damian n'a pu faire

Dénouement

Confrontation

Les chevaliers voudront sûrement rencontrer le baron pour plus d'explication. Tout d'abord très chaleureux comme à son habitude, il deviendra froid et menacent si on l'accuse du meurtre de sa femme.

Il ira jusqu'à raconter que c'est Damian qui a tué Aleel mais aura bien du mal à fournir un mobile. De toute façon, les PJs auront vite compris qu'ils ne peuvent pas faire grand chose face au statut du baron car seule Elaine peut le destituer et Maxwell leur fera bien comprendre en les informant qu'il va écrire à la reine pour faire un rapport sur ses chevaliers qui ont été incapable d'arrêter l'assassin de son épouse et qui se permettent d'accuser un notable de Luthon qui défend la Couronne depuis dix ans. L'entretien se terminera donc assez rapidement.

Je conseille fortement au MJ d'encourager les PJs à éloigner Anthony, la petite Clara et Damian de Luthon. Si il n'en n'est rien, il y a fort à parier que leurs corps seront retrouver sans vie dans les semaines qui suivent.

Retour à Carleon

Dès leur retour, Bleddig les convoquera dans son bureau pour connaître l'issue de l'enquête. Lorsque les chevaliers lui feront par de leur accusations vis à vis du baron, le Grand Chevalier semblera fort contrarier. Si les PJs lui demandent ce qu'il compte faire, Bleddig dira que seule Elaine peut prendre une décision mais qu'accuser officiellement Maxwell Somesbee pour meurtre, risquerait d'affaiblir la Couronne étant donné que ce dernier est l'un des appuis officiels de la Reine.

Deux jours après, les chevaliers apprendront que l'affaire a été confiée à Mac Allister pour complément d'enquête mais que pour le moment, officiellement, le meurtrier d'Aleel n'a toujours pas été retrouvé.

Quelque semaines plus tard....

Alors qu'ils reviendront d'une mission quelques mois plus tard, les chevaliers pourront apprendre le décès accidentel de Maxwell Somesbee : au cours d'une partie de chasse, organisée par Gladys Stonegreen, le baron de Luthon serait mort alors qu'il nettoyait ses armes pour la chasse. Le chevalier Mac Alister, étant également sur place, n'a pu que constaté, trop tard, le décès.

Ainsi, justice semble avoir été faite...

Personnages principaux non joueurs

Maxwell Somesbee, baron de Luthon (vilain)

Gaillardise : 3
Dextérité : 2
Esprit : 3
Détermination : 3
Panache : 2

Arcane : Fourbe

Réputation : 85

Avantages : Domestique, Noble, Orateur, Sens du spectacle.

Langues : Avalonien (parlé, lu, écrit), Montaginois (parlé, lu, écrit)

Compétences : Attaque armes à feu 2, Attaque escrime 2, Cancanier 2, Danse 3, Diplomatie 4, Eloquence 4, Equitation 2, Etiquette 4, Intrigant 1, Mode 3, Parade escrime 1, Politique 5, Sincérité 3,

Anthony Chester (Héros)

Gaillardise : 3
Dextérité : 2
Esprit : 2
Détermination : 3
Panache : 1

Arcane : Maître de soi

Avantages : Beauté du diable, Dur à cuire, Entraînement nocturne, Réflexes de combat.

Langues : Avalonien (parlé, lu, écrit)

Epée de damoclès : Vendetta

Réputation : 0

Compétences : Attaque (armes improvisées) 1, Attaque (combat de rue) 3, Boucher 3, Coup à la gorge 3, Débrouillardise 2, Déplacement silencieux 1, Marchandage 2, Orientation citadine 2, Survie 3

Gladys Stonegreen (Héroïne)

Gaillardise : 2
Dextérité : 3
Esprit : 4
Détermination : 3
Panache : 2

Arcane : Altruiste

Réputation : 30

Avantages : Linguiste, Noble, Séduisante.

Langues : Avalonien (parlé, lu, écrit), Montaginois (parlé, lu, écrit), Vendelar (parlé, lu, écrit)

Magie Glamour (Apprenti) : Jack 1, Sombrecap 2

Compétences : Chant 2, Comédie 2, Danse 3, Discrétion 2, Dressage 1, Eloquence 3, Equitation 3, Etiquette 4, Histoire 2, Mathématiques 1, Mode 3, Musique 2, Philosophie 1, Politique 3, Recherche 1, , Séduction 2.

Damian Soliman (Homme de main)

Gaillardise : 4

Dextérité : 2

Esprit : 1

Détermination : 3

Panache : 1

Avantages : Grand, Résistance à la douleur.

Langues : Avalonien (parlé, lu, écrit)

Compétences : Attaque armes à feu 3, Attaque escrime 3, Attaque corps à corps 2, Cancanier 1, Conduite d'attelage 1, Corruption 2, Danse 1, Diplomatie 2, Discrétion 3, Déplacement silencieux 1, Etiquette 1, Filature 2, Majordome 1, Marchandage 2, Parade escrime 3, Politique 2