

# Un verre de Trop

Cette courte aventure est sensée se passer en Castille, à Altamira plus précisément, mais libre à vous de la déplacer où vous le souhaitez.

## Le début de l'histoire :

Tout commence il y a deux ans, en Vodacce ou Alfredo Di Cantino, un alchimiste compétent travaillait pour V. Caligari, le redoutable prince, amateur d'objets syrnych. Lors d'une expédition organisée par le prince, Alfredo découvrit une espèce d'outre (en peau de ?) qu'il ramena et commença à étudier. Un peu par hasard, il découvrit une étrange propriété de cette outre : Il laissa de l'eau dedans pendant plusieurs jours (elle peut contenir 2 litres) et eu l'idée de la faire boire à l'un de ses assistants...Celui-ci la trouva très bonne et se retrouva comme sous l'effet d'une drogue, détendu et béat de bien-être...Le lendemain l'assistant revint voir Alfredo et lui redemanda de l'eau issue de l'outre. Alfredo obtempéra et se rendit rapidement compte que cette eau procurait une forte dépendance dès la première ingestion. Puis il mis cet objet de côté.

Au bout de plusieurs mois les relations entre Alfredo et son prince se dégradèrent au point que l'alchimiste se dit qu'il était temps pour lui de disparaître avant de se retrouver dissous dans une cuve d'acide. Il s'enfuit donc en Castille et atterrit à Altamira où il s'installa comme apothicaire. Mais dans sa fuite, Alfredo avait emmené avec lui quelques objets syrnych dont l'outre mystérieuse.

A la fois discret et efficace, Alfredo se fit rapidement une clientèle à Altamira, mais son véritable but était d'acquérir vite assez d'argent pour aller en Avalon et prendre contact avec le Collège Invisible. Dans ce but, il eu une idée machiavélique : Il acheta du vin de qualité correcte qu'il fit séjourner dans l'outre et qu'il revendit, comme remède à leur maux, à des clients sélectionnés pour leur relative faiblesse mentale et leur richesse. Le résultat dépassa ses espérances et bientôt il eu une dizaines de clients drogués et accroc à son « vin délicieux » dont ils ne pouvaient plus se passer. Par contre il exige de ces clients de ne garder les bouteilles que pour leur consommation personnelle (il leur vend environ une bouteille par semaine à chacun) et de ne jamais donner de ce vin à quelqu'un d'autre (il n'a pas envie de se retrouver avec la moitié de la ville accroc à son vin...) .En vendant la bouteille 15G, il se dit qu'il ne lui faudrait pas des années avant de devenir riche...

Hélas pour lui, récemment deux dangers se rapprochent : d'abord Aldo Strozzi, l'un des plus redoutables spadassins de Caligari a été envoyé à ses troussees par le prince qui n'a pas apprécié sa fuite avec des objets syrnych. Au moment où commence l'aventure, Aldo a retrouvé sa trace et arrive en ville.

De plus Alfredo a commencé à attirer l'attention de l'Inquisition qui le soupçonne d'être un instrument de Légion et commence à le faire surveiller.

## Scène 1 : Boire un petit coup...

Un soir, nos héros sont donc dans une de leur auberge favorite d'Altamira et dégustent, pour certains d'entre eux, un petit vin délicieux...qui va rapidement leur tourner la tête, même au plus habitués d'entre eux. (Essayer de faire passer ça comme un événement anodin et de faire en sorte que seule une partie du groupe boive de cette bouteille). Vite grisés les personnages se sentent bien, détendus et libérés de toutes leur angoisses. Leur camarades vont sans doute se foutre d'eux et aller les mettre au lit...

Mais dès le lendemain nos buveurs ne vont pas se sentir très bien et après réflexion vont se rendre compte qu'ils re-goûteraient volontiers à ce petit vin de la veille.

Un peu surpris Eduardo, l'aubergiste leur dira qu'il n'a qu'une seule autre bouteille et acceptera de la vendre 15G aux héros...

Quand à la provenance des 2 bouteilles, il racontera la vérité sans problème : Un hidalgo pochard qui fréquente son établissement lui a proposé ces deux bouteilles pour effacer son ardoise.

### Que s'est il passé ?

C'est très simple, Juanito Delgado, l'un des « clients » d'Alfredo a transgressé l'interdiction de distribuer les bouteilles. En effet, il a de moins en moins sa tête à lui, et endetté envers l'aubergiste des PJ, il lui a donné deux bouteilles de cet « excellent nectar » pour éponger ses dettes (en omettant bien sûre d'évoquer les étranges propriétés du vin...). Eduardo, l'aubergiste, en a servie une aux PJ car se sont de bons clients... Et voilà les héros au cœur de la tourmente...

Bon, les héros devraient vite comprendre qu'il y a un problème avec ce vin...Logiquement, ils vont se renseigner sur ce Juanito Delgado. Eduardo, l'aubergiste ne sait pas exactement où il vit, mais il aurait une chambre près des quartiers chauds de la ville.

## Scène 2 : Le bel Eduardo

Après une enquête de quelques heures, des PJ un minimum sociables devraient en savoir beaucoup plus sur ce dandy de basse classe. Il traîne sa silhouette dégingandée de fils de bonne famille dans divers tripots plus ou moins louches et maisons plus ou moins closes. En fait, il est saoul (en fait plutôt drogué...) de plus en plus souvent, se prend pour un bretteur et un don juan, mais n'est pas spécialement doué à l'épée et n'a pas une réputation très flatteuse parmi les filles ; par contre il dépense pas mal d'argent, malgré que parfois il ai du mal à payer quand « papa » lui coupe temporairement les vivres...

Par contre, il ne vont pas le trouver mais apprendre qu'il a été vu la veille au soir avec un autre gentilhomme, de type vodacci...(Et oui, il s'agit d'Aldo, l'envoyé de Caligari qui en traînant dans les bars est tombé sur cet imbécile de Juanito en train de se vanter de connaître un alchimiste qui connaît l'élixir de vie...) Les PJ pourront retrouver des témoins de cette scène. Evidemment plus personne n'écoute les histoires de Juanito (à part, peut-être, des mouchards de l'Inquisition...) sauf Aldo qui a engagé la conversation avec Juanito en lui demandant si ce savant ne serait pas vodacce. Ensuite, ils ont passé la soirée à boire ensemble et Juanito lui a tout raconté...

Puis il a fini la nuit égorgé dans la rivière...

Les PJ apprendront que son corps a été retrouvé le lendemain du début de leur enquête. Ils se retrouvent donc dans un cul de sac.

En persévérant, ils pourront apprendre que Juanito avait « une régulière », Mina, une fille assez mignonne. Ils pourront la trouver chez sa mère, blanchisseuse. Mina n'est pas une professionnelle, elle vend ses charmes pour arrondir ses fins de mois et connaissait bien Juanito qu'elle trouvait attendrissant. Elle sait que depuis de nombreux mois Eduardo avait basculé dans l'alcoolisme ou la drogue, elle ne sait pas vraiment mais elle dira que s'il n'avait pas sa dose, il devenait soit violent, soit une vraie larve. Ce n'est arrivé qu'une ou deux fois (Alfredo lui avait refusé une bouteille pour quelques jours car Juanito lui devait de l'argent...).

Où se fournissait-il ? Elle n'est sûre de rien mais sait qu'il fréquentait l'échoppe d'un apothicaire vodacci sur el Paseo Largo.

### **Précisions sur ce fameux nectar :**

Le vin doit séjourner 48 heures dans l'outre pour acquérir ses propriétés spéciales. Ainsi étant donné que la contenance de l'outre est de 2 litres, Alfredo produit 10 bouteilles par semaines. Chaque client consommant une bouteille par semaine, Alfredo a donc .....10 clients (bravo, vous êtres reçu !). A 15G la bouteille, il se faisait tout de même 150G par semaine...pas mal, non !

Mais revenons à nos héros qui ont bu de ce breuvage... :

C'est très simple, ils ont besoin d'un petit verre par jour pour ne pas être en manque. Une bouteille permet donc de tenir une semaine.

**L'effet du breuvage est le suivant :** pendant une ou 2 heures qui suivent l'ingestion, ils se sentent très bien, détendus, cool (-1 en DETERMINATION) et ne ressentent quasiment plus la douleur (malus de blessure de 1 dé seulement). Puis c'est la super forme pour le reste de la journée.

**En cas de sevrage :** Dès qu'ils n'ont pas leur dose quotidienne, ils doivent faire un jet de DETERMINATION ND 20 et ce, chaque jour sans dose. Dans tous les cas vous lancez 1D10 : 1-2 : *Apathique* (n'a rien envie de faire sauf rester couché et cloîtré) ; 3-4 : *Déprimé* (a envie de pleurer, tous ses mauvais souvenirs remontent à la surface...) ; 5-6 : *Désordre sentimental et hormonal* (a envie de câlins...) ; 7-8 : *Irritable* (mauvaise humeur, n'accepte pas d'être contrarié) ; 9-10 : *Violent* (veut en découdre avec tout ce qui le contrarie).

Si le PJ réussit le jet de Détermination, il ressent l'effet mais peut se contrôler, un peu de roleplay suffira.

S'il échoue au jet, il ne se contrôle plus et subît un malus de 5 à toute action qu'il n'a pas envie de faire (jets sociaux pour *Irritable* et *Violent*, toute action physique pour *Apathique*...etc)

Au troisième échec consécutif, il ne pense plus qu'à une chose : sa dose de vin et devient incapable de faire quoique que ce soit, ses amis n'ont plus qu'à l'attacher à un lit et continuer sans lui...

Un réussite après un échec fait repartir la compte à rebours à 0, idem pour la prise d'une dose de vin.

Malus au jet de DET : -1 par jour de sevrage après le premier...

Le seul moyen de se libérer de l'emprise du breuvage est de détruire l'outre, à ce moment, le vin perd ses étranges propriétés et la dépendance disparaît.

Tout l'intérêt de cette aventure va être de concilier l'enquête et les péripéties induites par les personnages accrocs au vin, course contre la montre et grands moments de roleplay en perspectives...

### **Péripéties :**

- Un des PJ a une « crise » en publique et plus particulièrement devant un membre de l'Inquisition...

- Un des PJ veut faire des câlins avec un PJ de sexe opposé...

### Scène 3 : Rendez-vous à l'échoppe

En enquêtant au Paseo Largo, les PJ devraient finir par dénicher l'échoppe d'Alfredo. C'est une petite boutique en angle, plutôt discrète. Elle semble fermée.

En effet, se sentant menacé (il a été prévenu par le Padre Alphonso, Cf « les clients » que l'Inquisition commence à s'intéresser à lui et il a un peu paniqué), Alfredo a décidé de se mettre au vert quelques jours. Cela lui a surtout permis d'échapper à Aldo qui a trouvé l'échoppe depuis la nuit où il a fait parler puis assassiné Juanito.

Selon leur efficacité, les PJ devraient arriver à l'échoppe 1 ou 2 jours après Aldo.

Les voisins pourront leur indiquer que le sieur Alfredo leur a dit qu'il s'absentait quelques jours afin d'aller voir des membres de sa famille (Il est parti il y a quelques jours, en fait la veille de la venue d'Aldo, sacré coup de bol !).

En fouillant l'échoppe discrètement les PJ pourront remarquer plusieurs choses :

ND 10 : La serrure a déjà été forcée (Aldo)

ND 15 : L'échoppe a été fouillée mais assez soigneusement (Aldo)

ND 20 : Sous un tapis, une cave avec une cinquantaine de bouteilles du fameux vin ! Oui mais c'est la réserve qu'Alfredo fait venir de Montaigne et bien évidemment ce vin n'est passé par l'outre... Les pauvres PJ drogués peuvent toujours se bourrer la gueule, cela ne servira à rien à part leur faire oublier un peu leur soucis... Ils comprendront au moins que le vin subit une transformation ou un ajout quelconque pour devenir une telle drogue.

ND 20 : (Aldo ne l'a pas trouvé) : caché derrière un meuble, un ancien registre des clients (plus de 6 mois, car Alfredo a emporté le plus récent). Si les PJ prennent le temps de l'étudier, ils pourront trouver le nom de Juanito Delgado avec des dates (1 par mois environ) avec une annotation 4b (4 bouteilles). En recherchant dans le registre ils pourront remarquer d'autres noms avec les mêmes annotations, 5 exactement (les autres clients sont plus récents et n'apparaissent pas sur ce registre, ni dans ce scénario).

Voir le chapitre « Les clients » pour plus de détail.

ND 25 : Repérer un mouchard de l'inquisition qui surveille l'échoppe...

Bien entendu Alfredo a emmené l'outre et les autres objets de valeur.

### Scène 4 : Les Clients

Ils ont tous un point commun : ils sont très inquiets car, avant de disparaître, Alfredo leur a fait livrer une bouteille d'avance, ainsi selon leur réserve personnelle il ne leur reste que 2 à 3 semaines de doses, ils espèrent donc qu'Alfredo va réapparaître rapidement...

- Capitaine Alvares : Officier aux gardes de la ville. La trentaine moustachue, assez sec et soigné, c'est lui qui regrette le plus d'être accro au vin d'Alfredo. Suite à une blessure douloureuse, il a accepté de prendre le vin qui l'a en effet bien soulagé mais il s'en veut plus à lui qu'à l'apothicaire vodacci qui l'avait prévenu des risques d'accoutumance. Il pensait que sa volonté lui permettrait de s'en délivrer, il a eu tort. Il ne sera pas facile à approcher et il faudra faire preuve de diplomatie pour qu'il admette être « client » d'Alfredo, du moins pour autre chose qu'un « simple remède » comme il dit. S'ils sympathisent les PJ pourront au moins apprendre une chose : il est impossible de se sevrer de ce breuvage, le capitaine a essayé plusieurs fois et n'a tenu que quelques jours, ensuite les crises ont mis sa carrière en danger, il a dû en reprendre...

A part ça, il n'a aucune idée d'où peut se trouver Alfredo, si celui-ci ne réapparaît pas, il envisage de mettre fin à ses jours plutôt que de subir la déchéance des crises de manque. Il pourrait accepter de donner un verre aux PJ accrocs... Quand les PJ auront réglé l'affaire, il se sera fait un allié précieux...

- Segen Alstrom : Marchand Vendelar grassouillet qui vit dans une belle demeure, déprimé depuis la mort de sa femme il y a deux ans, il a trouvé dans le breuvage d'Alfredo un refuge et un palliatif. Plutôt fataliste, il avouera assez facilement être drogué mais ne pourra pas vraiment aider les PJ, de plus il leur refusera la moindre dose, « il en a trop besoin ! ».

- Dona Maria Consuela Ardano : La trentaine bien passée, pas laide. Femme « délaissée » d'un riche et vieux mari qui lui passe tout ces caprices et la loge dans un hôtel particulier assez luxueux. Sa vie n'est que plaisirs, luxure...le « petit vin de Monsieur Di Cantino » n'est pour elle qu'une expérience de plus. Elle prétendra ne rien savoir de plus mais sur un bon jet, on pourra remarqué une certaine nervosité derrière son apparent détachement, cependant elle ne lâchera rien lors de sa première rencontre avec les PJ.

En fait, elle est l'une des clés de l'affaire. En effet, au fil du temps, Alfredo est devenu son amant (il n'est pas le seul mais elle l'aime bien et sait que c'est un alchimiste compétent) et lorsqu'il lui a dit qu'il était menacé par l'Inquisition, elle lui a proposé de se cacher quelques temps dans une maison qui appartient à son mari, située à 3 jours d'Altamira vers le sud.

Elle ne dévoilera rien de tout cela et il faudra soit la surveiller soit lui prouver qu'Alfredo est vraiment en danger (Aldo) pour qu'elle parle.

Bien sûre, contrairement à ce qu'elle prétendra, elle n'est pas inquiète quand à son approvisionnement en doses...puisqu'elle garde discrètement le contact avec Alfredo.

Elle dira aux héros accrocs que s'ils sont vraiment désespérés, elle pourra peut-être leur donner un peu du « petit vin de Monsieur Di Cantino »...

- Padre Alphonso : Ce prêtre quinquagénaire travaille à la cathédrale. Il a commencé à boire le « vin spécial » par curiosité et amour du vin et se retrouve maintenant piégé. En fait, cela lui procure un peu d'évasion par rapport à l'austérité de sa fonction et il ne regrette pas vraiment d'être drogué...Tolérant, il a appris à apprécier Alfredo qui n'est pas un « méchant homme » et l'a prévenu quand il a su que l'Inquisition commençait à s'intéresser à lui. Celui-ci l'a remercié et lui a fait savoir qu'il allait se faire oublier quelques temps. Le Padre craint un peu de manquer de vin mais il craint surtout pour Alfredo et lui même si l'Inquisition apprenait son vice...

Il ne sait pas où se trouve Alfredo et pourra éventuellement fournir une ou deux doses aux PJ.

- Joge Jibalda : Ce petit marchand castillan, affable, vit dans une petite propriété en périphérie de la ville. Si un mot devait résumer Joge, c'est Lâcheté ! C'est la lâcheté qui l'a poussé à commencer à se droguer pour faire passer des petites migraines, c'est la lâcheté qui le pousse à s'entourer de gros bras pour le protéger de tout, c'est la lâcheté qui lui fera dire aux PJ qu'il ne sait rien, qu'il ne peut pas les aider, ni leur fournir de doses car il n'en a presque plus...

C'est aussi la lâcheté qui le poussera à aller les dénoncer à l'Inquisition en échange de la « Rédemption de son âme ».

Après qu'ils soient allé voir Joge, considérez que les PJ sont surveillés par des mouchards de l'Inquisition en permanence...

Cette scène n'est pas du tout linéaire, à vous de gérer l'enquête des PJ et leurs interactions avec les clients d'Alfredo.

**Aldo** reste discret et se contente de suivre discrètement les PJ. Une fois qu'ils l'ont mené vers les clients. Certains pourront leur dire qu'un vodacci est venu leur poser des questions en prétendant être un ami d'Alfredo. A part Joge qui a dit le peu qu'il savait, les autres ne diront rien. Si les PJ repèrent Aldo et entrent en contact avec lui, il prétendra être un ami d'Alfredo venu le tirer des griffes de l'Inquisition qu'il déteste (ça c'est vrai). Essayer d'éviter que les PJ neutralisent le Vodacci avant la scène finale...

**L'Inquisition** doit être une épée de Damoclès au dessus de la tête des PJ, une gêne dans leur enquête mais pas plus pour l'instant... Les Inquisiteurs soupçonnent Alfredo de se livrer à un trafic démoniaque mais ne comprennent pas encore le rôle des PJ, et ils auront sans doute remarqué le comportement étrange de certain d'entre eux. Ils se contenteront donc de les intimider et les faire surveiller.

### Scène 5 : Dénouement

Le dénouement devrait intervenir comme suit : au bout de 5 ou 6 jours, un cadavre égorgé est retrouvé par hasard dans la rivière (les PJ peuvent être prévenu par le Capitaine Alvares ou d'autres contacts qu'ils auraient en ville). Un jet d'esprit ND 15 permettra d'identifier le corps du malheureux comme un membre de la maisonnée de Dona Maria qu'ils ont entrevu lors des visites chez elle. Dès qu'il lui apprendront la nouvelle elle manquera de s'évanouir : il s'agit de son homme de confiance, Sanzi, qui portait les messages destinés à Alfredo. Si les PJ se sont montrés un tant soit peu dignes de confiance, elle leur avouera tout et leur dira de foncer prévenir Alfredo qu'il est dans doute en danger !

Vous devinez ce qui s'est passé ? Aldo qui surveillait la maison Dona Maria depuis son entretien avec elle a repéré les allés et venus de Sanzi et a décidé de le torturer un peu pour en savoir plus sur sa maîtresse, et divine surprise... celui-ci lui a tout avoué et lui a dit qu'il allait justement porter un message à Alfredo...

Maintenant qu'il sait où est Alfredo, Aldo est parti, il a une journée d'avance sur les PJ !

Si les PJ foncent et changent de chevaux en route pour voyager aussi la nuit, ils peuvent espérer le rattraper.

Dans tous les cas faites en sorte qu'ils arrivent au moment propice... S'ils ont pris leur temps, Aldo aura du attendre Alfredo 1 ou 2 jours, celui-ci étant parti se promener...

Jet ND 20 pour se rendre compte qu'ils sont suivis par un important groupe de cavaliers (l'Inquisition...).

Donc, les PJ arrivent dans une zone forestière. La maison de Dona Maria ressemble à un charmant petit chalet de bois. A l'intérieur, des cris...

Dans la salle principale, Aldo debout, Alfredo à ses pieds, mortellement blessé il a été torturé... si les PJ ont été discrets, ils peuvent entendre :

« Pitié... »

« Allons Alfredo, tu devrais savoir que notre prince déteste qu'on le double, je n'y ai pris aucun plaisir mais il m'avait demandé de rendre ta mort désagréable, et nous avons trop de monde aux trousses pour que je puisse te ramener en Vodacce... »

C'est le moment d'agir...

**Combat** : Aldo est un adversaire assez coriace, selon la puissance de vos héros adjoignez-lui ou non 2 ou 3 hommes de mains.

Une fois Aldo défait, ils peuvent parler quelques instants avec Alfredo avant qu'il ne succombe. Ils devraient lui parler de son vin... Alfredo leur avouera qu'il ne sait pas comment annuler les effets, peut-être en détruisant l'outre... puis il meurt.

Les PJ la trouve facilement car Aldo avait tout rassemblé dans un sac. Elle semble faite d'une espèce de cuir bizarre qui brûlera assez facilement dans la cheminée...

Immédiatement après les héros sentiront les effets du vin se dissiper...

Sur ce l'Inquisition débarque, à vous de voir si vos héros veulent fuir (difficile) ou se battre (déconseillé s'ils veulent retourner à Altamira). S'ils sont capturés, un Inquisiteur leur posera des questions mais une histoire un tant soit peu convainquante fera l'affaire car il n'a rien de concret à leur reprocher...

Par contre les héros dont les crises auront été remarquée seront emmenés et ils devront passer un test : rester 24 heures en présence d'un inquisiteur pour voir s'ils montrent des signes de possessions ou autre...

C'est assez flippant mais tout devrait bien se passer car ils sont libérés de l'effet du vin. Ensuite ils seront libérés mais devront se montrer prudent vis à vis de l'Inquisition qui les gardera dans son collimateur...

# ANNEXES

## Aldo STROZZI

## Vilain de Vodacce

Gaillardise	4
Dextérité	4
Esprit	4
Détermination	3
Panache	4

Avantages : Grand buveur, Dur à Cuire.

Compagnon Ambroggia. Riposte 4, Coup de pommeau 5, Feinte 4, Exploiter faiblesses 4

Compétences : Attaque Escrime 5, Parade couteau 5, Filature 4, Déplacement silencieux 4, Guet-apens 4, Etiquette 3, Séduire 3, Poison 3, Equitation 4, Pister 3, Course de vitesse 4, Sauter 3, Escalade 3.

## Adjoints d'Aldo

## Hommes de main de Vodacce

Gaillardise	3
Dextérité	3
Esprit	4
Détermination	3
Panache	3

Apprenti Ambroggia. Riposte 3, Coup de pommeau 3, Feinte 3, Exploiter faiblesses 3

Compétences : Attaque Escrime 4, Parade couteau 4, Filature 3, Déplacement silencieux 3, Guet-apens 3, Etiquette 2, Equitation 3, Pister 2, , Course de vitesse 3, Sauter 3, Escalade 3.