

Campagne pour Guildes : El Dorado



2. Papy tromblon

Les PJ suite à ces aventures ont terminé leur année avec succès ou non, mais en tout cas leur renommée est affirmée. La seconde année d'étude a commencé. Nous sommes en hiver, c'est bientôt la nouvelle année et Mandril est en pleine effervescence.

Oh le vilain professeur contrebandier ...

Pour l'occasion, notre bon vieux directeur le Docte Andréa Cavallero a organisé une visite guidée d'un entrepôt de feux d'artifice en pleine ville (histoire de rappeler aux PJ l'odeur de la poudre). Il y travaille des employés normaux, mais aussi deux vigiles musclés aux deux portes (entrée et sortie). C'est vrai quoi, ça peut être dangereux des gros pétards comme ça...

Il s'agit en fait d'un entrepôt d'armes, des tromblons (fusils primitifs à silex). Il est tenu par le Mécanisme (voir « la rentrée des classes »), aidé par la Guilde des Miroirs et les restes Venn'Dys de la Bise Noire. Ils agissent sans le savoir pour la Puissance jaune, en organisant l'exportation de ces fusils technologiques sur le Continent. Construits à Mandril, ils sont ensuite transportés à Brizio en bateau d'où ils sont acheminés vers le port de Rask, repaire continental de la Scabare, donc peu pointilleux sur le contenu des caisses déchargées.

Le professeur de Guildes Palermo Lombardo i Coreciana participe activement à cette contrebande. Le soir d'aujourd'hui, il vérifiera une caisse d'armes dans son bureau à l'Académie.

Si les PJ essaient d'ouvrir discrètement une caisse (y compris Fabrizio), ils auront affaire à eux, sauf s'ils sont très discrets (mais le MJ devrait éviter qu'ils en sachent trop dès le départ : ils savaient que des enfants allaient venir, aussi ont-ils cloué les caisses).

Le soir, à l'Académie, le directeur fait un petit discours sur la nouvelle année qui s'approche, qu'il est fier d'eux. Il leur annonce aussi que la commune a voté de nouveaux financements pour l'Académie. « Grâce à notre nouveau Doge qui est visiblement très favorable à notre politique... ». (*C'est Corin qui est très favorable aux Guildes...*). En allant se coucher, les PJ feront un jet d'observateur dif 9 pour discerner le bruit d'un choc dans la cour, visible par leur fenêtre.



Il s'agit de Lombardo, avec deux gaillards, qui portent une caisse (de tromblons), et qui visiblement entrent dans un couloir secret donnant sur la cour, que les PJ ne connaissent pas. Un jet d'observateur dif 12 leur



permettra de voir une torche sur le mur proche se déplacer quand la porte se referme sur les 3 compères.

Si les PJ veulent faire un tour pour voir, ou ils attendent la fin du tour du garde (10h30), ou alors ils devront faire preuve de discrétion (dif 12). Il faut actionner la torche pour ouvrir le passage. Celui-ci mène à un tunnel, long et droit, qui aboutit à une lourde porte en bois. De l'autre côté, une discussion concernant la qualité satisfaisante d'une « marchandise » est tenue entre Lombardo et une autre personne à la voie inconnue (*son fils, dirigeant de la Guilde des Miroirs*). Il serait fortement déconseillé aux PJ de rentrer à ce moment, de toute façon la porte est fermée à clef et incassable. Par contre, avec un sous de jugeote, une boussole et le nombre de pas que fait le couloir, ils pourront situer cette cave à l'extérieur. Elle appartient à une maison dans un village à côté, une grand-mère dans le jardin voisin ne se privera pas pour faire des ragots sur son propriétaire, jamais là, volets fermés, sauf le soir, où des gens habillés en sombre se réunissent. C'est sûrement une secte, ou un club échangiste, dira-t-elle en ricanant dans sa barbe.

Il y a une lettre sous le paillason, écrite visiblement par un certain Valbraizo avec seulement l'adresse dessus (pas obligatoire de trouver la lettre). Le propriétaire terrien (cadastre à la mairie) est Eduardo Lombardo i Coreciana (le fils du prof de Guildes).

Oh l'odieuse tentative de strangulation manuelle...

Le jour suivant, si les PJ viennent le voir, il niera les faits, et les engage à ne plus proférer ce genre d'accusations mensongères, surtout que ça peut être dangereux d'accuser faussement une personne comme lui. Ensuite, il les pardonnera. Et reprendra son discours sur sa Guilde.

Le soir, à la sortie de la cantine, en passant devant le bureau du directeur, les PJ entendront un cri étouffé. La porte est fermée. A l'intérieur, un homme masqué, encapuchonné est en train d'étrangler le directeur. Il partira rapidement par la fenêtre à leur arrivée. Cependant, le directeur continue à s'étouffer, et sans un bon coup dans le dos, il mourra. Il recrachera dans les deux cas une petite roue dentelée en or (*symbole du Mécanisme : connaissance maison Venn'Dys dif 18*). Par la fenêtre, ils ne verront qu'une diligence s'éloigner. Quelques minutes après, le petit Duc (*alias Corin*) arrive. Il demandera aux PJ de décrire ce qui s'est passé, les remerciera. Il prendra partie de manière nette pour le directeur, le plaignant et maudissant celui qui a attenté à ce crime. Il saura ce qu'est cette petite roue (*c'est pour ça qu'il est là, en fait, pour démonter ce réseau anti-guildes. Rien de tel que d'être le petit Duc pour arriver à ses fins !*). Il acceptera de dire l'info sur le Mécanisme aux PJ à condition que ceux-ci ne se mêlent pas de l'affaire. C'est trop dangereux. Il se moquera d'eux ensuite, en l'absence de toute oreille indiscrete, sur l'aisance avec laquelle

il les a manipulés pendant l'attentat. Le prof de Guildes sera porté absent à partir de maintenant.

Oh la vilaine secte méchante...

Il ne faut pas oublier le background de nos PJ. S'il y a des Venn'Dys parmi eux, les parents peuvent faire partie du Mécanisme et insister sur l'entrée de leur enfant dans la Guilde des Miroirs (celle du prof). Si les PJ se laissent tenter, ils recevront une lettre leur expliquant qu'il y a une épreuve d'entrée : empoisonner un des autres PJ non Venn'Dys, s'il y en a un. Une petite fiole de poison trou-ventre mortel accompagne la lettre. A eux de choisir.

Si les PJ ont fait le guet de jour près de l'entrepôt, un postier viendra leur demander si l'entrepôt est bien là, s'ils connaissent un Ilario Valbraizo. Si les PJ culottés disent qu'ils le lui remettront, ils le récupéreront : c'est une trentaine d'invitations personnalisées à une soirée privée ce soir au théâtre de la ville. Tous les membres du Mécanisme de la région y seront, dont les parents de PJ si c'est le cas.

Valbraizo est le chef supposé du Mécanisme. Son adresse est à l'entrepôt. La porte de sortie mène sur un bateau, rempli de caisses, prêt à partir pour Brizio. Sur le bateau, ils trouveront le carnet de voyage.

Le soir, que les PJ soient à l'Académie ou non, l'un d'entre eux se fera kidnappé de force (si les PJ sont trop forts, Fabrizio sera victime de l'enlèvement, dans une autre chambre que celles des PJ). Les PJ pourront courir après le malfaiteur, qui rejoint une diligence (la même que celle de l'étrangleur). S'ils courent vite, ils pourront s'accrocher à l'arrière de celle-ci. Sinon, de toute façon, elle se rend au théâtre, pour livrer la jeune personne en sacrifice au « rouage cosmique ». Quand les PJ arrivent là-bas, une queue de gens masqués, en cap, se pressent à l'intérieur du théâtre. Alors, dans la brume nocturne des rues pavées, émerge le rythme des bottes frappant le sol. Le petit Duc et sa petite armée débarque de la

rue d'en face. Tout le monde se précipite pour fuir, se marche dessus. Tous ceux qui ne fuient pas assez vite seront faits prisonniers. A l'intérieur, les PJ peuvent récupérer le PJ kidnappé, attaché sur une grande roue dentelée. Corin s'occupe personnellement d'Ilario Valbraizo. Reste le vilain Lombardo père. Une occasion de faire une démonstration des pouvoirs des sorciers. Le combat entre Corin et l'autre fait rage, deux escrimeurs de talent. Ils finissent sur le toit. Par une dernière botte, Corin déstabilise son adversaire, fait un poirier, attrape Ilario au cou avec les pieds et le projette dans le vide. Sur ce, il glisse d'une main, dérape hors de vue des PJ en criant « derrière la barrière... ». Pas de trace de son corps évidemment.

PNJ Paliermo Lombardo i Coreciana

peu agile, peu fort, peu résistant, super observateur, très charmeur, très rusé, super savant, pas talentueux
6 en art étrange (observateur, savant, rusé), 2 en art guerrier (agile, fort, talentueux), 4 en art guildien (résistant, charmeur)
maître en Art sorcier et en loom.
Tous les tours de loom jaune, tous les sorts

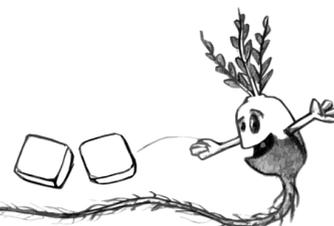
Ensuite, les PJ verront le regard piteux des membres de la secte démasqués, menotés, en fil indienne.

Une ombre dans la rue les observe. Il s'agit de l'ex-Doge qui épiait sereinement la scène. Si les PJ tentent de lui parler, il leur conseillera de quitter vite la ville. Et il leur précise qu'ils devraient oublier toute l'histoire, car elle les dépasse (*lui est au courant des Puissances en présence*).

Les premiers feux d'artifice éclatent à ce moment, c'est la nouvelle année. Les enfants rient dans la rue. Le bateau de Valbraizo revient au port, après avoir été arrêté par la police portuaire. Tous les tromblons seront réquisitionnés par la police, dont ils se serviront (*Corin n'est plus là pour les guider dans la bonne voie, ils deviennent le jouet de Puissance Jaune*).

Cependant, le Doge actuel ordonnera quelques jours plus tard la dissolution de la Police, suite à la mort du petit Duc, mort héroïque offerte à la Maison Venn'Dys.

FIN



Plan de Mandril (Ile de Lys)

Voici la carte non annotée de Mandril pour les PJs. Ils peuvent l'avoir récupérée dans un des trois scénarii «Rentrée des classes», «Papy Tromblon» ou «la Guilde Dorée», appartenant à la campagne. Avous de juger quand et comment, le plus tôt étant le mieux.

