

AU FIL DE L'EAU

Engagez-vous dans la Fluviale qui disaient !

Un scénario pour Wastburg (par Solaris)

EN QUELQUES MOTS...

À Wastburg, les cambriolages sont fréquents. Mais cette fois, deux choses alertent davantage les autorités. D'une, ce sont des maisons de marchands et de notables d'un même quartier et ça risque fort de provoquer des remous : les autorités ne peuvent donc pas rester sans réagir. Et de deux, ce sont des maisons en bordure du Puerk, ce qui implique que les différentes prévôtés concernées ont du mal à se coordonner mais qu'il faut que la population puisse garder confiance.

Il a donc été décidé de confier l'affaire à la fluviale, après tout, c'est au bord du fleuve, c'est donc assimilable à leur juridiction.

Note : vous trouverez des **éléments sur la fluviale** pages 160 et 170 du livre de règles (2e édition).

COMMENT IMPLIQUER LES PERSONNAGES ?

Ce scénario est l'opportunité de faire jouer des gardoches de la fluviale et de faire découvrir à vos joueurs cette unité, avec tout son charme.

L'autre moyen est de considérer qu'une expérience inédite est menée pour faire travailler ses deux entités et tenter de créer des liens plus durables entre elles, en transférant provisoirement des gardoches à la fluviale (vous pourrez imaginer ensuite des gardoches de la fluviale travaillent ponctuellement avec vos gardoches dans un scénario de votre cru, pourquoi pas!)

Enfin, si ce scénario s'adresse à des gardoches, vous pouvez aussi faire jouer des malfrats et considérer que ce sont eux qui devront du coup éviter de se faire attraper. Et, dans ce cas, reprendre la bande organisée à l'origine des cambriolages et proposer à vos joueurs les PNJ dans la partie *Distribution* comme base pour créer des personnages.

METTRE DANS LE BAIN

Pensez que vos gardoches sont à la **fluviale**, ils se bougent en chaloupe ! Il faut donc revoir vos habitudes pour que leurs déplacements se fassent par l'eau et non par le sol.

Pensez également aux divers accès : pontons, barque flottante et accrochée à la rive qui va aider à accoster

pour débarquer, déchets qui flottent (tonneau, bois divers...)...

Pour prolonger l'atmosphère, décrivez plutôt des repas selon les habitudes de la fluviale : poissons de rivière, bouteille de vin au bout d'une corde dans l'eau pour la garder au frais, vendeur de nourriture sur une barque qui va de navires en pontons... sans oublier les odeurs de vase, les remous et les poissons sous la surface, les oiseaux marins et les tripots sur les rives, les pêcheurs et les déchets...

LA BANDE DES XII

Ce groupe de cambrioleurs a pour habitude de sévir en terre waelmienne. Il disposent d'un navire de faible tonnage, **Le Simien**, qui leur permet de naviguer sur le fleuve tout en permettant le cabotage en mer. Ils échappent ainsi plus facilement aux autorités et peuvent se déplacer sur différentes cités pour commettre leurs larcins.

Depuis son origine, la bande des XII est dirigée par un trio : **Glude**, ancien écrivain public amateur de bons alcools, devenu faussaire, **Frak**, qui imagine et conçoit les mauvais coups, et **Goul'**, acteur né capable de se grimer pour tromper son interlocuteur.

Les individus qui composent la bande ont tous un tatouage discret sur la clavicule gauche : XII. Dans une vieille langue d'une contrée du royaume de Waelmstat, ce symbole signifie 12. Car oui, cette bande, à l'origine, était composée de 12 personnes.

D'ailleurs, leurs faits d'arme commençant à être connus, et certains des leurs ayant été rattrapés par les autorités waelmienne ou par l'envie de profiter d'un argent durement gagné, la bande devait se renouveler ou se dissoudre : car oui, depuis ce temps, les XII ne sont plus vraiment 12.

Mais, **Ferra**, petite frappe wastburgienne en exil, a récemment intégré leur bande et leur a évoqué les possibilités qu'offrait Wastburg. Et c'est tout naturellement que leur première tentative, couronnée de succès, a eu lieu dans une belle boutique du quartier de l'Étrave.

Devant ce succès, et avec la facilité pour obtenir des prises, les XII continuent à sévir sur Wastburg, le temps de cumuler pas mal de richesses et de repartir pourquoi pas, vers d'autres contrées telle la Loritanie, encore que sur ce dernier point, il y a grande interrogation...

LA DÉCOUVERTE OU L'IGNORANCE

Iglou, viguier, convoque les personnages. Si ces derniers sont vos gardochoes habituels, considérez que leur prévôt est présent, présentera le viguier puis le laissera énumérer les faits, se contentant ensuite de recommander une pleine coopération pour la réussite de l'affaire.

Seuls éléments à sa connaissance : des maisons et des boutiques ont été cambriolées. À chaque fois, c'est soit à la tombée du jour, soit juste avant le levée du soleil. Premier coup avant-hier matin, puis respectivement hier soir et ce matin. Point commun à tous ces larcins, ce sont des bâtiments en bordure du Puerk. L'affaire a donc été confiée à la fluviale.

Enfin, trois victimes attendent les gardochoes pour donner leur témoignage. Reste donc à leur rendre visite, ici listée dans l'ordre des cambriolages.

◆ L'Encre

(quartier de l'Étrave, avant-hier matin)

Il s'agit d'une petite librairie en bout de ponton qui vend quelques ouvrages romanesques, et même quelques livres de valeur, aux bourgeois de l'Étrave. Sa propriétaire, **Vilanelle**, bénéficie d'une petite réputation car elle est aussi biographe pour celles et ceux qui veulent entrer dans la postérité, ou au moins dans un livre. Si elle garde sa dignité, elle est effondrée. Vieille dame avec des culs de bouteilles en lorgnon, et des cheveux gris retenus en chignons, elle explique ne rien avoir entendu alors qu'elle dormait dans son logement à l'étage.

Rien ne lui manque dans son logement, mais elle explique que du matériel d'écriture (plumes, vélin...) a été dérobé. Lui manque également deux ouvrages :

Wastburg, intime au fil des rues, un (mauvais selon elle) guide fantasmé de Wastburg et de son histoire
Gardoche De Sandouz, un recueil d'affaires quotidiennes illustrées, créé par un ancien gardoche.

Vilanelle, femme de lettres

TRAITS : « Avez-vous pensé à écrire vos mémoires ? », « Le livre, meilleur ami de l'homme »,

RÉPUTATION : (+)

◆ La maison Orselle

(quartier de l'Étrave, hier soir)

C'est aujourd'hui un couple inquiet et peu rassuré que sont les **Orselle**. Alors qu'ils recevaient des amis pour la soirée, ils se sont rendus compte au moment d'aller dormir, que des biens leur ont été dérobés : bijoux, statuettes... Ils n'ont rien vu ou entendu. Et

leurs amis sont irréprochables, ce sont de vieilles connaissances.

Ce couple bourgeois, d'apparence coincée et soigné, est en fait mal à l'aise. Ils organisaient une partie fine avec deux couples d'amis et ont ainsi pas pu savoir ce qui se passait à l'étage.

Seul Prosper, leur majordome, aigri mais aimant les bonnes liqueurs, pourra leur apprendre ce détail (ceci dit sans vraiment d'importance, mais croustillant), si les joueurs l'interrogent à part.

Louis Orselle, rentier de cœur

TRAITS : « Fils à papa devenu adulte », « Le plaisir des sens »

RÉPUTATION : (0)

Éleontine, femme de salon

TRAITS : « Vous n'y pensez pas... si ? », « Ma position est confortable »,

RÉPUTATION : (0)

◆ Les Versets liquides

(quartier du Port, ce matin)

C'est une boutique de d'alcools fins tenue par une sommelière réputée, **Margot**. Elle habite pas très loin de sa boutique, et c'est au matin qu'elle a découvert le drame. Différentes bouteilles ont été volées : liqueurs, vins et même carafe et verres en cristal. Rien d'autre ne semble manquer.

Les gardochoes peuvent tenter de faire un lien entre Prosper et la boutique d'alcools fins. C'est bien évidemment une fausse piste. Mais n'hésitez pas à montrer un majordome aigri, éteint presque, face à ses employeurs propres sur eux, mais vrais débauchés, qui pourrait les noyer pour quelques temps dans leur enquête.

Margot sommelière reconnue

TRAITS : « Dans mon métier, faut pas avaler, faut cracher », « Très bon choix, c'est pour offrir ? »

RÉPUTATION : (+)

DES INDICES EN VEUX-TU, EN V'LA !

N'hésitez pas à glisser ces éléments au fil de leurs investigations ou bien à les dévoiler lorsque les gardochoes feront un point après les visites sur place. Selon les idées des joueurs, éventuellement accompagnés d'un jet de dé au besoin, voici ce que les gardochoes peuvent constater sur chaque lieu :

◆ À chaque fois, les malfrats ont eu accès par le côté des propriétés qui donnent sur le fleuve.

◆ Les cambrioleurs ont goûts pour un certain standing.

◆ Sur la rive qui borde les propriétés, on peut remarquer des traces de chaloupe sur la rive, ou bien

un ponton privé qui permet un accès facile à la propriété (comme la librairie par exemple).

♦ Les lieux ont été cambriolés par des gens méthodiques.

♦ Un symbole avec une croix et deux bâton (le fameux XII) est marqué sur une petite carte laissée sur un bureau, une table... Restez énigmatique... Et ATTENTION, rappelez-vous bien que les gardoches ne connaissent pas cette forme d'écriture !

♦ À chaque fois, il manque 12 objets au total sur chaque lieu (oui, les cambrioleurs ont des TOC).

Enfin, comme dans toutes affaires de ce genre, les PJ devraient vouloir interroger le voisinage à la recherche de témoin. Et c'est un habitué du coin qui va leur donner une piste :

Feeder est pêcheur et a pour habitude de se lever très tôt pour aller taquiner le gardon juste avant le lever du soleil. Utilisez-le après le troisième visite, peu importe le quartier et les circonstances (un habitant aiguille les gardoches vers Feeder, ils le croisent par hasard sur la berge ou finissent par le repérer...). C'est un vieux marin qui habite dans une cabane construite illégalement mais dont tout le monde se fout. Alors, il fait sa petite vie tranquille et vit de poissons et d'eau, pardon, de vin frais. Ils veut bien parler, mais à une condition, que les gardoches lui obtiennent un titre de propriété pour sa cabane au bord du fleuve. Cela ne devrait pas être très compliqué, suffit de convaincre le viguier de faire le nécessaire.

Une fois cela fait, les gardoches pourront apprendre que Feeder a vu trois hommes repartir ce matin même en barque, et qu'ils ont ramer jusqu'à une petite péniche. Il n'a pas pu voir le nom, mais il se souvient qu'elle battait pavillon waelmien et qu'elle avait un liserer rouge sur la coque.

Feeder, pêcheur solitaire

TRAITS : « J'suis un pêcheur qu'a d'la bouteille »,
« Le fleuve, c'est ma vie »,

RÉPUTATION : (-)

Et si les gardoches traînent à résoudre l'affaire, improviser des cambriolages (orfèvrerie, boulange...) en insistant bien sur les 12 éléments volés à chaque fois, et sur l'absence de violence. Et surtout, l'échevin fait risquer aux gardoches une carrière bien... longue, des permissions refusées, une réputation dégradée (même chez les malfrats d'ailleurs, qui se moqueront de leur incompétence...). A l'inverse, ne laissez pas vos joueurs dans l'impasse non plus, motivez-les en leur donnant des indices plus forts, voire en organisant la capture hasardeuse d'un des XII.

UN LONG FLEUVE TRANQUILLE ?

Reste aux PJ à retrouver ce navire. C'est peut-être le moment idéal pour glisser un ou deux éléments pour montrer une partie du quotidien de la fluviale et agrémente l'enquête.

TOUT CORPS PLONGÉ DANS L'EAU

Alors que les gardoches se déplacent sur le fleuve, ils vont remarquer un homme qui flotte. Il semble plutôt richement vêtu et parfait pour améliorer l'ordinaire des gardoches qui vont le sauver de la noyade avec leur gaffe. Mais, ce dernier, n'est pas ce que l'on croit. Il s'appelle **Repsel**, est un acteur de théâtre de rue et n'a pas d'autre fortune que son immense talent. Il est tombé d'un ponton un peu plus loin où sa troupe et lui (soit lui tout seul en fait...) donne une représentation. A voir si les gardoches vont de laisser convaincre ?

Repsel, acteur théâtral

TRAITS : « Le monde est un théâtre ! », « Moi je veux mourir sur scène »,

RÉPUTATION : (-)

NOYER SON CHAGRIN

Cette scène aura lieu idéalement à l'aurore, ou aux premières heures de la nuit. Les gardoches surprennent une femme qui va tenter de mettre un corps à l'eau. Elle emprunte une barque, rame sur le fleuve et essaie de mettre un corps à l'eau... Il s'agit en fait de **Pam Afloc**, une ventriloque ratée qui après sa dernière humiliation par le public, a décidé d'arrêter la scène et de jeter **Deff**, sa marionnette (un marin à la taille d'un enfant) lestée de pierres, dans l'eau, avant de tenter elle-même de mettre fin à ses jours. Les gardoches devront tenter de la raisonner, peut-être même en faisant semblant d'apprécier son talent pour la convaincre ?

Pam Afloc, ventriloque sans talent et Deff, compagnon d'infortune

TRAITS : « Allons Deff ! Soit pas vulgaire ! »,
« Maintenant, rideau... »,

RÉPUTATION : (--)

À BORD TOUTE !

Le Simien est la péniche sur laquelle les XII ont leur repère. Les gardoches finissent pas la repérer et pourront envisager de mettre fin aux activités des XII. Le navire mouille au large du quartier du Port, préparant son futur cambriolage.

Libre à eux de décider de la meilleure solution. Ils peuvent aborder le navire avec des renforts de la fluviale, voire des gardoches selon leur prévôté

d'origine (et être bien vus dans ce cas pour ne pas laisser toute la gloire à la fluviale ou inversement, pensez-y).

Ils peuvent aussi attendre le prochain coucher ou lever du soleil pour prendre la bande les mains dans le sac, mieux les diviser et ainsi ne pas avoir toute la bande ensemble lors de leurs interventions. Dans ce cas, le cambriolage aura lieu au nord du quartier du port, l'idée est de cambrioler un petit théâtre pour y récupérer tenues et accessoires.

Ils peuvent également chercher à négocier pour en tirer un meilleur parti. Par exemple, leur demander de quitter Wastburg sans suite, en échange d'une petite contribution à leur niveau de vie de gardoche. Mais attention si cela venait à s'apprendre.

Par contre, hors de question d'être complices des cambriolages puisque leur but est de les stopper, les XII ne pourront rester à Wastburg, ou alors derrière les barreaux.

Enfin, selon les capacités de vos gardoches et les besoins du scénario, n'hésitez pas à ajouter des membres aux XII, en plus du trio (Glode, Frak et Goul') et de Ferra. Mais gardez à l'idée que ces derniers ne sont plus 12. Et puis, vous pouvez toujours en garder sous le coude pour une prochaine rencontre.

DISTRIBUTION

Iglou, le viguier, aussi surnommé le Cap'tain ou encore Iglou Iglou.

C'est dans la marine de pêche qu'Iglou a commencé ses armes. Et lorsqu'il a quitté la marine pêche, il a intégré la fluviale où il opère encore aujourd'hui. Ses cheveux blancs et sa barbe fournie accentuent son physique d'ancien loup de mer.

TRAITS : « Habitué à nager en eaux troubles », « J'ai ferré un gros poisson »

RÉPUTATION : Wastburg (+)

Glode, ancien écrivain public devenu faussaire

Glode est issu de de la petite bourgeoisie waelmienne et a pu bénéficier d'une éducation correcte dans le droit. Malheureusement, il n'a pu aller au bout de son cursus, faute de moyens financiers familiaux suffisants, et s'est reconverti comme écrivain public. Gardant un goût amer pour les nantis, mais aimant son confort, il a basculé dans la criminalité en fournissant des faux documents à la pègre. Puis, sa rencontre avec Frak et Goul' lui ont permis de prendre son indépendance et de créer les XII. Son physique de bureaucrate lui donne bon genre.

TRAITS : « Si c'est sur papier, je peux le copier »
« Et voilà, un nouveau laisser passer ! »

RÉPUTATION : Waelmstat (0) Wastburg (--)

Frak qui imagine et conçoit les mauvais coups

D'une famille modeste ouvrière, Frak a du très vite compenser ses faiblesses physiques par son intelligence et ses capacités à réfléchir vite. Toujours en émulsion, il fourmille d'idées et de plans qu'il peaufine pour lancer les XII qu'il a aidé à créer sur des bons coups.

TRAITS : « Je crois que j'ai un plan », « Dis les gars, je suis sur un coup »

RÉPUTATION : Waelmstat (0) Wastburg (--)

Goul', acteur né capable de se grimer et de tromper son auditoire.

Orphelin, Goul' à toujours su captiver ses pairs en imitant les adultes qui les entouraient. Ils avait même le don de se travestir pour pouvoir plus facilement accéder au bâtiment des filles. Toujours charmeur et doué pour la métamorphose, c'est aujourd'hui un artiste né qui pourrait avoir une grande carrière théâtrale s'il n'avait pas décidé de basculer dans la criminalité par jeu.

TRAITS : « La vie est un spectacle », « Alors, vous voulez que je sois qui aujourd'hui ? »

RÉPUTATION : Waelmstat (0) Wastburg (--)

Ferra petite frappe

Ferra est un de ses hommes de mains à qui on aime pas avoir à faire. Mais quand son patron lui demande de frapper sans réfléchir, Ferra a parfois des états d'âmes. Il finit par être écarté de la bande et décide de voir du pays. Et c'est en terre waelmienne qu'il va rencontrer les XII et travailler pour eux.

TRAITS : « Désolé, le coup est parti tout seul », « Vous le voulez avec ou sans ses dents chef ? »

RÉPUTATION : Waelmstat (-) Wastburg (-)

Rom et Nick, patrouilleurs de la fluviale

Ce sont deux « gardoches du fleuve » formant un duo détonant qui parcourt le fleuve sur la Capitole, une chaloupe saisie à une bande de brigands qui tentait de fuir la cité par le fleuve.

Vieux briscards de la fluviale, certains n'hésitent pas à leur refourguer les jeunes recrues en formation. Ils sont régulièrement sur l'eau et ont le chic pour tomber sur les bons coups. Bien qu'ils soient relativement honnêtes, ils peuvent accepter certains petits écarts pour arrondir les fins de semaine. Vous pouvez les utiliser au besoin.

À noter qu'en plus de leurs traits individuels, vous pouvez utiliser le trait suivant lorsque Rom et Nick travaillent ensemble : « Les deux font la paire ».

Rom

TRAITS : « Je manie la gaffe comme personne »,
« Sens de la réplique »

RÉPUTATION : (0)

Nick

TRAITS : « Sur le fleuve comme un poisson dans l'eau », « Flair de vieux briscard »

RÉPUTATION : (0)



DES GAINS

Cette affaire rapporte une bille d'ancienneté (ou un point de respect).

Illustration issue de la gamme Wasturg. Éditée par les XII Singes.
Tous droits réservés.

NOTES DU MENEUR DE JEU :