

UN JEU D'ALDO PAPPACODA

ChiaroscurO

IMPERIVM
ANNEXES

Les
Vagabonds
du Rêve



Les documents contenus dans ces pages
sont extraits du livre *Chiaroscuro - Imperium*.

ISBN : 979-10-91437-08-0

Dépôt légal : février 2016

Chiaroscuro est publié par **Les Vagabonds du Rêve**.

Les illustrations, textes, logo sont copyright © Les Vagabonds du Rêve. Tous droits réservés.

Les reproductions, impressions et photocopies sont autorisées
dans le cadre de l'utilisation du livre *Imperium* et ses suppléments.

Idée originale : Aldo *Pénombre* Pappacoda

Logo : Sandro *Sordan* Pappacoda, Alexandre *Daim* Dubois

Maquette et graphisme : Yohan Vasse

Textes, système de règles et scénarios : Aldo Pappacoda

Nouvelles d'ambiance, idées additionnelles : Sandro Pappacoda

Illustrations intérieures : Olivier Sanfilippo, Maeva Wery, Sandro Pappacoda, Yohan Vasse

Carte : Sandro Pappacoda

Les Vagabonds du Rêve

www.vagabondsdureve.fr

3 rue de Paris, 06000 Nice

contact@vagabondsdureve.fr

Altea Maranteo



ASPECT : Clair 3/Obscur 2

Signe astrologique : le Sourcier (Aura) – âge : 23 ans

Vitalité : 26 (Géné : 19/Affaibli : 14/Chancelant : 5)

Base d'Initiative : 4

Compétences : Comédie (E), Observation (E), Politique (E), Sagacité (E), Commandement (I), Culture Générale (I), Éloquence (I), Législation (I), Poésie (I).

Recto verso : diplomate, imperturbable/circonspecte, mélancolique



Description : Altea s'habille de manière assez traditionnelle, mais fait souvent preuve d'une certaine élégance. Elle a des traits fins et arrange ses cheveux en nattes au sommet du crâne. Son attitude générale est le plus souvent pensive, voire un peu mélancolique. Ses yeux sont gris et ses cheveux blond cendré.

Aînée des enfants Maranteo, Altea est destinée à diriger la famille en tant que baronne, une fois que son père sera mort. Son souci permanent est donc de trouver un mari convenable, afin d'obtenir des alliés solides tout en assurant l'avenir de la lignée. Elle suppose qu'il lui faudra un jour accepter un homme qu'elle n'aime pas vraiment, mais elle s'efforcera de trouver quelqu'un qui ne tente pas de contrôler la famille à sa place, ce qui est loin d'être garanti.

Bien que soigneusement préparée à son rôle, la jeune femme regrette parfois les responsabilités qui l'attendent. Elle préférerait de beaucoup ses livres et une vie mondaine limitée à toutes ces manigances et ces spéculations. Elle s'inquiète également de la témérité de son jeune frère Drusus et de l'inconstance presque frivole de la cadette, Beatrix. Elle sait que Drusus aurait préféré un frère aîné et non une sœur, et qu'il n'apprécie guère Oreste, le bâtard. Quant à Beatrix, Altea réproouve ses frasques, tout en admettant qu'elle jalouse sa jeune sœur, car en tant qu'aînée, elle n'a jamais pu se permettre autant de libertés. La jeune héritière souhaite que la fratrie conserve des liens forts, et ses deux cadets la préoccupent beaucoup.

Altea se tient à bonne distance de Nerio, elle n'apprécie pas l'ancien criminel affranchi par son père, même s'il a toujours été très poli avec elle. La Magistère Velia Barieni semble digne de confiance et également érudite, mais elle est avant tout une employée. En fait, il n'y a guère que son demi-frère Oreste avec lequel elle se sent à l'aise. Elle apprécie sa nature facile et son érudition, même si elle est consciente que le reste de la famille n'aime guère le jeune homme.

Possessions : une dague (1D, ATT +1, PAR -1), robes de bonne facture, cape avec capuche, sandales, robe de cérémonie en teinture versicolore, nécessaire d'écriture.

Drusus Maranteo



ASPECT : Clair 2/Obscur 3

Signe astrologique : la Gardienne (Constitution) – âge : 20 ans

Vitalité : 26 (Géné : 19/Affaibli : 14/Chancelant : 5)

Base d'Initiative : 6

Compétences : Armes Médiannes (E), Armes de Trait (I), Port d'Armure (E), Esquive (E), Commandement (I), Équitation (I), Natation (I), Pugnacité (I), Stratégie (I), Vigilance (I).

Recto verso : taciturne, volontaire/introverti, distant

Description : Drusus est généralement vêtu pour sortir ou chasser et se soucie peu de la mode. Ses cheveux noirs sont courts et le plus souvent en bataille. Il a les yeux gris et arbore une petite barbichette bien taillée qui renforce son air sérieux. Il chausse souvent des bottes de cavalier et il est très rare de le voir sans une arme, gladius ou sicutius, à la ceinture.

Parce que son père n'a jamais accepté d'avoir une fille pour premier enfant, Drusus fut éduqué dans la rancœur et le ressentiment. Mais le baron Sertor n'a jamais osé déshériter sa première-née, car son épouse avait un caractère fort affirmé et lui fit promettre qu'il léguerait le titre à Altea. On fit donc comprendre rapidement à Drusus que d'une manière ou d'une autre, il était responsable de la déception du baron. Afin de contenter ce père exigeant à l'extrême, Drusus embrassa la voie des armes et devint un combattant compétent, même si à l'inverse ses aptitudes en société restent pour le moins lacunaires. En dehors d'une politesse toute formelle et un peu guindée, il ne fait pas de ronds de jambe ni de flatteries. Il comprend les exigences de son statut et s'y plie, mais pas de bonne grâce. Il éprouve souvent de l'amertume envers son père qui ne lui a jamais témoigné la moindre louange. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Drusus ne jalouse pas du tout sa sœur aînée. Il respecte Altea et se montre un frère loyal, même s'il sait que son amour pour sa sœur n'est guère profond. Drusus apprécie peu le caractère évaporé de sa jeune sœur Beatrix, mais il serait prêt à tuer pour la protéger. S'il lui arrive parfois de sourire intérieurement devant une des frasques de Beatrix, il se garde bien de le montrer. Elle n'a pas besoin d'encouragements... Oreste le bâtard est quantité inconnue et Drusus n'a guère de rapport avec cet homme qui n'a aucun point commun avec lui. Les seules personnes avec lesquelles il est toujours à l'aise sont l'affranchi Nerio et la Magistère Velia, car ce sont des serviteurs qui connaissent leur place au service de la maison.

Possessions : Sicutius (2D+2, PAR +1), Gladius (2D, ATT+1), Cuirasse (protection : 7, -1 dé en Acrobatie, Équitation, Esquive, Natation, Saut et Furtivité), tunique et pantalon avec bottes basses. Tenue de cérémonie en teinture versicolore. Une potion de guérison (6 points).



Beatrix Maranteo



ASPECT : Clair 3/Obscur 2

Signe astrologique : le Messager (Intellect) – âge : 17 ans

Vitalité : 25 (Géné : 19/Affaibli : 14/Chancelant : 5)

Base d'Initiative : 7

Compétences : Comédie (E), Dissimulation (E), Furtivité (E),
Vigilance (E), Équitation (I), Ésotérisme (I), Esquive (I), Rumeur (I).

Recto verso : rebelle, extravertie/curieuse, inconstante



Description : Beatrix se change très souvent, elle passe de robes à la mode à des tenues plus informes, voire s'habille en homme à l'occasion pour faire le mur. Elle a des cheveux châtain mi-longs, qu'elle attache en queue de cheval ou laisse libres quand elle veut provoquer son entourage. Ses yeux sont gris et elle affiche le plus souvent un sourire malicieux, voire ironique.

La plus jeune des enfants Maranteo est souvent considérée comme une peste. La petite dernière était la chérie de sa mère, qui pouvait la gâter bien plus que l'aînée préparée à son rôle d'héritière. Ceux qui la connaissent mal pensent donc généralement qu'elle n'a pas été assez bien prise en main et que cela fait d'elle une jeune femme capricieuse et superficielle. En réalité, Beatrix n'est ni puérile, ni idiote mais elle cherche avant tout la nouveauté, l'excitation, et se moque bien des conventions. Elle adore fouiner et se mêler de ce qui ne la regarde pas, tout en gardant tout son mystère et en brouillant les pistes. Dans le fond, Beatrix ne déteste ni ne méprise réellement personne. Si elle respecte et aime sa sœur aînée Altea, elle se méfie de sa propension à décider pour les autres. Son frère et son demi-frère sont plutôt barbant, chacun à leur manière, mais elle aime bien les taquiner. La Magistère Barieni est pontifiante et sans aucun intérêt, si ce n'est qu'elle est Magistère. Beatrix apprécie le côté mystérieux et le caractère de l'affranchi Nerio. Elle sait qu'en tant qu'homme de confiance de son père, il doit certainement faire pour les Maranteo des choses assez sinistres. Et il faut avouer que, souvent, Beatrix aimerait bien savoir quoi exactement. Curieuse de nature, elle s'intéresse depuis quelques mois aux contes et superstitions. Elle joue donc les commères avec certaines domestiques dans l'espoir de grappiller quelques bribes utiles en matière de savoirs ésotériques, même si pour l'instant, elle n'a rien de bien probant à se mettre sous la dent. Si cela ne change pas, elle finira certainement par s'intéresser à autre chose, dans un avenir proche.

Possessions : une dague (1D, ATT +1, PAR -1), robes de bonne facture, tenue pratique pour faire le mur (cape, capuche, pantalon et tunique de couleur sombre...), sandales.



ASPECT : Clair 3/Obscur 2

Signe astrologique : le Forgeron (Intellect) – âge : 21 ans

Vitalité : 25 (Géné : 19/Affaibli : 14/Chancelant : 5)

Base d'Initiative : 5

Compétences : Culture Générale (E), Philosophie et Spiritualité (E), Législation (E), Sagacité (E), Éloquence (I), Histoire (I), Politique (I), Sciences Abstraites (I), Sciences Naturelles (I).

Recto verso : effacé, aimable/songeur, entreprenant

Description : Oreste est vêtu de manière sobre, comme il sied à un plébéien sans statut particulier. Il est toujours rasé de près et ses cheveux sont châtain clair. Il a lui aussi les yeux gris caractéristiques des Maranteo.

Fils d'une servante et du baron Sertor Maranteo, Oreste fut reconnu par son père quelques années après sa naissance, lorsque sa mère mourut dans un accident. C'est l'épouse du baron, Camelia, qui exigea de son mari ce déshonneur public, bien que mineur. C'est encore à Camelia qu'Oreste doit d'avoir reçu une éducation convenable. Elle le fit placer dans un pensionnat en vue de faire de lui un lettré, qui pourrait gagner sa vie comme secrétaire particulier, ou comme professeur. Oreste s'est révélé un élève diligent et il a entretenu une correspondance régulière avec sa bienfaitrice. Peu avant son décès il y a sept ans, la baronne fit comprendre à Oreste qu'il aurait toujours une place auprès des Maranteo et il n'a donc guère été surpris l'année dernière lorsque l'intendant du domaine lui a proposé une place de secrétaire. Il ne sait pas encore s'il restera longtemps chez les Maranteo, mais dans l'immédiat, il s'agit d'un poste bien rétribué et il tente de nouer quelques liens avec sa famille. Oreste doute parfois de ses propres qualités, et il lui arrive de croire qu'il n'a pas mérité tous les bienfaits prodigués par l'épouse trompée de son père. Il ne s'entend guère avec ses demi-frère et sœurs, à l'exception d'Altea qui apprécie son érudition et sa modestie. Drusus le jalouse car il a un an de moins qu'Oreste et Beatrix le trouve simplement ennuyeux. Ses rapports avec Nerio Ferrovocchio et Velia Barieni ont été courtois et formels, jusqu'à présent. Si certains le jugent doux et même hypocrite, Oreste agit souvent de manière altruiste, sans pour autant être un idéaliste écervelé. Il a les pieds sur terre, quoi qu'on puisse croire. Oreste ne cherche pas tant le pouvoir ou l'argent que de satisfaire son besoin de réussir, de s'accomplir. Il lui arrive de s'interroger sur le sens de l'existence en général, ou de sa propre vie en particulier. Mais surtout, Oreste réalise que contrairement à ses demi-frère et sœurs, il est un homme libre de forger son propre destin. Il lui reste à déterminer ce qu'il va faire de cette liberté.

Possessions : vêtements modestes, plusieurs livres, carnets de notes, nécessaire d'écriture.



Nerio Ferrovicchio



ASPECT : Clair 2/Obscur 3

Signe astrologique : la Rêveuse (Intuition) – âge : 26 ans

Vitalité : 25 (Gêne : 19/Affaibli : 14/Chancelant : 5)

Base d'Initiative : 7

Compétences : Dissimulation (E), Furtivité (E), Vigilance (E), Orientation (E), Armes Légères (I), Armes de Trait (I), Comédie (I), Équitation (I), Illégalité (I).

Recto verso : décontracté, ironique/méfiant, honorable



Description : Nerio prend soin de bien s'habiller, mais sans faire d'extravagances et de manière à passer pour un homme respectable, sans forcément être mémorable. Il se rase de près et porte des cheveux courts. Ses yeux sont noirs et il a l'air amical.

Membre d'un réseau de contrebande démantelé il y a quatre ans dans les parages de Bellona, Nerio à l'instar de ses compagnons fut condamné à vingt ans d'indenture. La bande gênait beaucoup les Bellacqua de Bellona et le juge était tout disposé à satisfaire ses maîtres. Le contrat d'indenture du jeune contrebandier fut acheté par Sertor Maranteo, en visite à Bellona. Sertor promit de l'affranchir après deux ans de travail en échange d'un serment d'allégeance, à condition que Nerio le serve dans des domaines appropriés à ses compétences. C'est ainsi que le contrebandier devint espion, surveillant aussi bien le domaine de son maître que ses voisins et rivaux, les Riganti. Au bout de deux ans, le baron Maranteo libéra effectivement l'esclave, qui continua à le servir en tant que vassal.

Nerio aurait pu s'échapper à de nombreuses reprises avant cela, mais il était curieux de voir si Sertor comptait respecter sa parole, et savait pouvoir prendre la fuite si jamais le baron ne tenait pas sa promesse. Il caresse le rêve d'obtenir un jour un titre de chevalier, rattaché aux Maranteo, mais il n'a confié cet espoir à personne pour l'instant, convaincu qu'il nourrit une chimère.

Nerio possède un sens de l'honneur personnel assez développé. Sans être noble de cœur, il respecte ses engagements et n'a que mépris pour ceux qui abusent de leur pouvoir sur les faibles. Il n'est pas un combattant émérite mais il en connaît long sur l'art de ramper dans les fourrés et sur la corruption des gardes municipaux. Il a d'ailleurs recruté deux indicateurs chez les Riganti, des soldats corrompus mais dont les renseignements sont fiables tant qu'ils reçoivent de l'or. Sous des dehors décontractés, Nerio respecte Altea et Drusus mais se montre prudent en ce qui concerne la jeune Beatrix, notoirement téméraire et frivole. La Magistère Velia Barieni et le bâtard Oreste ne lui inspirent rien de particulier mais cela ne l'empêche pas d'avoir des rapports cordiaux avec eux. Si possible, Nerio évite de se mettre à dos les autres pour des questions futiles. Autant ne pas prendre de risques inutiles...

Possessions : arc court (2D), 20 flèches, deux dagues (1D, ATT +1, PAR -1), armure de cuir (Protection 3), vêtements passe-partout, carnet de notes, vêtements de soirée.



ASPECT : Clair 3/Obscur 2

Signe astrologique : le Seigneur (Aura) – âge : 26 ans

Vitalité : 26 (Géné : 19/Affaibli : 14/Chancelant : 5)

Base d'Initiative : 6

Essence : 5 points

Compétences : Herboristerie (E), Magie Automnale – Terre (E), Magie Estivale – Feu (I), Médecine (E), Alchimie (I), Culture générale (I), Ésotérisme (I).

Mystères : Sortilèges Magie Automnale – Convalescence, Focalisation. Sortilèges Magie Estivale – Éblouissement, Soutien.

Recto verso : vigilante, loyale/ambitieuse, froide

Description : Velia ne se sépare jamais de son écharpe magistériale et affectionne le port de robes longues. Elle arbore une chevelure brune, nattée sur sa nuque et des yeux verts. Son attitude est généralement protocolaire.

Fille de Magistère, Velia suivit l'enseignement de son père qui faisait partie du corps professoral de l'École Ésotérique Quarte Fabrani. Cette institution provinciale n'a aucun mérite particulier, si ce n'est de fournir aux notables des environs de jeunes Magistères. Velia ne s'est jamais fait d'illusion sur la qualité de sa formation et elle s'est efforcée de surpasser les attentes de ses professeurs, généralement avec succès. Elle considère la magie quarte comme un talent peu répandu, donc monnayable. Mais la jeune femme ne cherche pas à gagner de l'argent. Elle préfère obtenir des faveurs, de l'influence, du pouvoir. Elle s'est donc efforcée de diversifier ses talents et s'est tournée vers la médecine. L'École Fabrani est parvenue à la placer auprès des Maranteo il y a un peu plus d'un an, essentiellement parce que Velia elle-même a forcé la main à son père et accompli une partie des démarches préliminaires en correspondant avec le baron Maranteo, au nom de l'école.

Velia Barieni possède une certaine loyauté professionnelle, qui fait que les Maranteo peuvent effectivement compter sur elle car elle n'est pas du genre à se défilier. Le contrat qui la lie à eux doit normalement durer encore deux ans. En dehors de son travail, Velia ne fait généralement pas de sentiments en ce qui concerne ses relations. Elle respecte la position et la culture d'Altea Maranteo, mais le reste de la famille n'a pas d'importance particulière à ses yeux. Elle trouve Nerio Ferrovocchio assez amusant, mais elle ne fait aucune confiance à l'ancien contrebandier reconverti en espion. Elle envisage son contrat comme une opportunité de tisser des liens qui lui seront utiles par la suite, tout en perfectionnant ses aptitudes médicales et magiques. Outre la fierté qu'elle éprouve pour ses propres accomplissements, Velia sait en effet que ses capacités joueront autant d'importance que ses relations dans le futur.

Possessions : robes, écharpe magistériale, nécessaire d'écriture, trousse de médecin, deux potions de guérison (6 points).





ASPECT : Clair 2/Obscur 3

Signe Astrologique : l'Ascète (Volonté) – âge : 20 ans

Vitalité : 24 (Gêné : 19/Affaibli : 14/Chancelant : 5)

Base d'Initiative : 7

Compétences : Mécanicien (E), Armes Légères (I), Armes de Jet (I), Esquive (E), Dissimulation (I), Furtivité (I), Vigilance (I), Escalade (I), Illégalité (I).

Arcane : Jeu de Jambes (+2 aux jets d'Esquive si possibilité de se déplacer autour de l'adversaire. Possible sans armure ou avec une armure Légère).

Recto verso : assurée, sarcastique/méfiante, indépendante

Description : Gamine des rues, Valda vit depuis toujours en marge de la loi. Ses parents se livraient à des trafics minables et des escroqueries qui tournaient souvent à l'aigre. Son père décida de quitter la ville après avoir offensé les mauvaises personnes et Valda apprit rapidement à ne compter que sur elle-même, quand sa mère se laissa doucement tomber dans la drogue. Elle avait treize ans quand elle trouva son corps dans la mansarde où elles vivaient toutes les deux.

Valda n'attend rien de personne et préfère mener sa barque comme il lui plait. Elle quitta rapidement la bande de gosses dont elle faisait partie, pour faire cavalier seul. Cependant, n'étant pas une tueuse dans l'âme et ne souhaitant pas vendre son corps, il lui a fallu trouver un créneau d'activité qui soit à la fois satisfaisant et lucratif. Elle est donc devenue cambrioleuse et a été la première cliente de Ventrinio le receleur. La cambrioleuse et le tavernier sont les fondateurs de la bande, et Valda dirige les opérations sur le terrain, pendant que Ventrinio s'occupe des relations avec le voisinage.

La jeune femme s'habille généralement de manière quelconque, mais assez léger. Brune aux yeux verts, elle porte souvent un foulard sur la tête. Lorsqu'elle travaille, elle s'habille de manière à dissimuler son identité et son sexe. Entres autres choses, elle a appris à parler d'une voix neutre et basse qui ne trahit aucune intonation pouvant laisser croire qu'elle est une femme.

Valda n'a rien d'une diplomate et s'avère méfiante avec ceux qu'elle ne connaît pas. La cambrioleuse vit depuis toujours parmi des gens qui mentent et elle ne s'attend à rien d'autre. Elle est perpétuellement sur le qui-vive et il lui arrive de se trahir lorsqu'elle entre dans un lieu inconnu, car sa première réaction est de chercher du regard les différentes possibilités d'en sortir rapidement.

Équipement : 2 dagues (Dégâts 1D, +1 Attaque, -1 Parade), fronde et six balles de plomb (Dégâts 1D+2). Armure de cuir (Protection 3), trousse de précision, corde à grimper avec grappin.

Monnaie : 11 Deniers d'argent.



Ventrinio Valente



ASPECT : Clair 3/Obscur 2

Signe Astrologique : le Guerrier (Vigueur) – âge : 29 ans

Vitalité : 26 (Gêné : 19/Affaibli : 14/Chancelant : 5)

Base d'Initiative : 5

Compétences : Commerce (E), Culture Générale (I), Négociation (E), Sagacité (I), Rumeur (I), Combat sans Arme (I), Armes Légères (I), Esquive (I), Illégalité (I), Estimation (E).

Recto verso : souriant, impulsif/protecteur, persévérant

Description : Frère cadet du propriétaire du Dauphin d'argent, Ventrinio a débuté comme serveur et aide-cuisinier, puis est devenu le principal visage connu des clients lorsqu'il s'est installé derrière le comptoir. La santé de son frère se dégradait en effet à cause d'une maladie dégénérative, dont seuls de rares médicaments très coûteux pouvaient freiner la progression. C'est par la force des choses que Ventrinio s'est tourné vers le recel et la vente de renseignements. Les premiers temps, il a d'ailleurs eu plusieurs problèmes avec des « clients » indéliçats, agressifs ou plus malins que lui. Le temps qu'il puisse rentabiliser ses dessous de table, son frère était mort et il se retrouvait avec une taverne à la réputation de plus en plus douteuse.

Autant parce qu'il ne veut plus connaître le manque d'argent que pour honorer la mémoire de son frère, Ventrinio est resté et il a continué à la fois à vendre de l'alcool et à acheter des biens volés. Après quelques mois d'échanges prudents, il a pu obtenir la confiance d'une cambrieuse expérimentée, Valda. De leur association date les débuts de la bande des dauphins d'Adranto. Par ailleurs, Ventrinio a eu la bonne surprise de voir débarquer il y a un moment une cousine éloignée, Tristana. Celle-ci était sans travail après avoir servi quelques années dans une compagnie mercenaire et elle a sauté sur l'occasion de rejoindre la bande.

Ventrinio est un grand gaillard à la barbe mal rasée, d'abord plutôt aimable. Il sourit presque toujours, surtout quand il est à cran ou en colère, mais les autres ne font pas forcément la différence avant qu'il ne soit trop tard. Un des signes qui trahit ses émotions profondes est sa tendance à faire dans l'ironie agressive lorsqu'il est vraiment énervé.

Équipement : Gourdin (Dégâts 1D+1, +1 Parade), poignard (Dégâts 1D, +1 Attaque, -1 Parade), Armure de cuir (Protection 3).

Monnaie : 12 Deniers d'argent (Ventrinio peut aussi taper dans sa propre caisse, qui contient environ 50 Deniers en liquidités diverses).



Tristana Malverti



ASPECT : Clair 2/Obscur 3

Signe Astrologique : la Rêveuse (Intuition) – âge : 24 ans

Vitalité : 26 (Géné : 19/Affaibli : 14/Chancelant : 5)

Base d'Initiative : 6

Compétences : Armes Médiannes (E), Armes de Trait (I), Port d'Armure (E), Esquive (E), Endurance (I), Intimidation (I), Illégalité (I), Équitation (I), Vigilance (I).

Arcane : Gladius Legio (+2 aux jets d'Attaque et Parade avec un glaive).

Recto verso : distante, taciturne/bienveillante, maladroite

Description : Tristana s'est enfuie avec son amant, un légionnaire déserteur nommé Fulvio, plutôt que d'obéir à ses parents qui voulaient la marier au chef de leur guilde de tisserands. Fulvio n'était pas un très bon choix, mais cela valait mieux que le vieux crouton lubrique qu'on lui promettait. Tristana s'est souvent maudite pour cette décision, mais elle n'a jamais vraiment regretté de l'avoir prise. Fulvio et la jeune fille restèrent ensemble pendant deux ans, avant qu'il ne l'abandonne pour une autre femme. Fort heureusement, son amant avait eu la bonne idée de rejoindre une compagnie de condottieri commandée par une femme, le capitaine Inardi. Celle-ci prit Tristana sous son aile et lui enseigna l'art du combat, jusqu'à ce qu'elle devienne capable de remplacer Fulvio. Deux autres années s'écoulèrent, jusqu'à ce que le petit groupe de mercenaires soit anéanti lors d'une querelle entre deux maisons patriciennes. Seule survivante, elle toucha un dédommagement symbolique mais n'insista pas pour obtenir l'argent promis au départ. Elle préférerait encore rester en vie...

Sans le sou, elle finit par atterrir à Adranto, dans l'espoir que ses lointains cousins qui y tenaient une taverne auraient du travail pour elle. Tristana s'attendait à devenir serveuse, mais pas qu'on la recrute précisément pour ses compétences martiales. Elle contribue donc à assurer la sécurité de la taverne, tout en faisant bénéficier la bande d'un surcroît de puissance martiale en cas de besoin.

Tristana manque d'assurance et elle préfère donner le change en se montrant taciturne, ou même intimidante. Cela lui est très utile, notamment vis-à-vis des ivrognes qui fréquentent la taverne. Ses amis la connaissent cependant sous un autre jour, celui d'une jeune femme attentionnée et qui s'efforce de ne pas froisser ceux auxquels elle tient. Tristana a en effet perdu suffisamment d'amis durant ses années comme mercenaire par la faute de rivalités et de querelles stupides. Elle préfère donc éviter la violence car même une bonne bagarre peut dégénérer très rapidement. Face à une véritable menace, elle est par contre résolue et donne le maximum d'elle-même, sans la moindre hésitation.

Équipement : glaive (Dégâts 2D, +1 Attaque), arc court (dégâts 2D) et 20 flèches dans un carquois. Cuirasse (Protection 6), petit bouclier (2D, -1 Attaque, +2 Parade).

Monnaie : 7 Deniers d'argent.



Gavril Comaris



ASPECT : Clair 3/Obscur 2

Signe Astrologique : le Sourcier (Aura) – âge : 23 ans

Vitalité : 26 (Gêné : 19/Affaibli : 14/Chancelant : 5)

Base d'Initiative : 6

Compétences : Armes Médiannes (I), Armes de Trait (I), Combat sans Arme (I), Esquive (I), Artisanat – Menuisier (I), Escalade (E), Natation (E), Navigation (I), Orientation (I), Rumeur (I).

Recto verso : bavard, sympathique/aventureux, tolérant

Description : Gavril est né dans un petit groupe de forains ikoniens, mais il a toujours été fasciné par la mer. À seize ans, il s'est enfui pour devenir mousse puis marin à bord d'un navire de commerce. Lorsqu'il en a eu assez d'être maltraité par le bosco et de servir un capitaine intransigeant, il a déserté pour rejoindre un autre équipage, à bord d'un navire plus prometteur. Pendant trois ans, il a ainsi servi à bord du Sabre des Mers, un vaisseau pirate de Vizzini qui écumait les routes commerciales entre le continent et l'archipel de la Mosaïque.

Il a fait la connaissance de Kunto, le chamane, lorsque celui-ci a rejoint l'équipage après la destruction de son clan. Tous deux devinrent amis, et lorsque le capitaine du Sabre prit sa retraite et vendit son navire à son second, ils décidèrent de tenter leur chance ailleurs. Après tout, le nouveau maître du navire ne portait guère Gavril dans son cœur (en raison d'une histoire de femme) et n'avait pas plus d'estime pour le « chien jaune » Kunto.

Les deux compères ont décidé d'un commun accord de se tenir à l'écart de la mer un moment, pour se donner le temps de choisir avec soin leur prochain navire et éviter de nouvelles déceptions. Par ailleurs, Gavril est assez amusé par les questions incessantes de son ami, qui est très curieux de la vie sur le continent. Après quelques mois passés à Adranto, ils sont devenus des habitués du Dauphin d'Argent et on a fini par les approcher pour savoir s'ils seraient intéressés par des affaires pas très légales. Cela fait quatre mois qu'ils ont rejoint la bande et pour l'instant, la mer ne manque pas trop à Gavril. Ses nouveaux associés ne sont pas désagréables et il y a de l'argent à se faire. Il a donc choisi de laisser courir pour un moment.

Gavril est d'abord facile, mais il n'est pas très doué pour baratiner et tient plutôt de la commère. Cependant, c'est un homme fiable et aux talents multiples, sur lequel on peut généralement compter. Il éprouve une certaine attirance pour la cambrioleuse Valda, mais son assurance l'impressionne et il n'a pas encore osé l'aborder franchement. La peau mate, brûlée par le soleil, il est difficile de le reconnaître pour un Ikonien. Cependant, un examen attentif de son visage permet d'y trouver les traits caractéristiques de son peuple.

Comme le veut la coutume de son peuple, Gavril n'utilise son véritable prénom, Seryos, qu'en présence d'autres Ikonien et à l'abri des oreilles étrangères (p. 29).

Équipement : glaive (Dégâts 2D, +1 Attaque).

Monnaie : 10 Deniers d'argent.





ASPECT : Clair 2/Obscur 3

Signe Astrologique : l'Ascète (Volonté) – âge : 33 ans

Vitalité : 25 (Géné : 19/Affaibli : 14/Chancelant : 5)

Base d'Initiative : 6

Essence : 5 points

Compétences : Ésotérisme (E), Herboristerie (I), Animisme – Voie Spirituelle (E), Animisme – Voie Sympathique (I), Alchimie (I), Comédie (I), Médecine (I), Armes Médianes (I).

Occulti : Pacte Spirituel, Érudition Spirituelle, Fatalité.

Pacte en cours : 8 points de pacte, pour les compétences de la famille Survie : Dissimulation, Furtivité, Illégalité, Observation, Orientation, Pugnacité, Recherche, Vigilance.

Recto verso : curieux, hésitant/réfléchi, observateur

Description : Seul élève du chamane de sa tribu insulaire, Kunto le mintakai est assailli depuis toujours par des rêves de pays lointains. Son maître avait beau lui dire que les esprits n'y étaient pas forcément pour quelque chose, le jeune homme ne voulait pas en démordre et il se mit à fréquenter les étrangers qui venaient commercer avec les siens ou faisaient escale pour se ravitailler. C'est ainsi qu'il échappa à la destruction de sa tribu par les forces du Doge de Meara, en trouvant refuge sur un navire pirate, le Sabre des Mers. Alors, Kunto sut que les esprits voulaient qu'il venge sa tribu, en faisant en sorte qu'il survive. Il ne se fit donc guère prier pour devenir un loyal membre d'équipage. Après avoir participé à la mort de plusieurs Mearans au cours de diverses escarmouches, la lassitude a cependant fini par le gagner. Certainement, les esprits ne voulaient pas qu'il vive uniquement pour la vengeance. Ainsi, lorsque son ami Gavril lui confia qu'il souhaitait quitter le Sabre, il accepta volontiers de le suivre.

Kunto a souvent du mal à comprendre les particularités culturelles des continentaux, et leur sens de l'humour, mais il ne cesse de chercher à en savoir plus. Il pose donc souvent des questions qui pourraient paraître naïves, voire choquantes, car il accorde trop de foi aux racontars des marins et des clients éméchés du Dauphin. Cependant, il comprend de mieux en mieux quand on essaie de se payer sa tête. Il lui arrive alors de jouer le jeu un moment, pour mieux retourner la situation et ridiculiser son interlocuteur, sans en avoir l'air.

Kunto est un Mintakai d'âge moyen, à la peau jaune et aux yeux bridés. Il préfère se promener torse nu et arbore fièrement les cicatrices initiatiques sur sa poitrine. Cependant, il évite de froisser les continentaux, car il sait qu'il n'est pour eux qu'une sorte de barbare exotique.

Équipement : lance en bambou (Dégâts 2D, +1 Parade), armure en osier (Protection 3), bourse d'herbes médicinales et de remèdes divers, fétiches et gri-gri.

Monnaie : 6 Deniers d'argent.



Edrius Alario



ASPECT : Clair 3/Obscur 2

Signe Astrologique : le Messenger (Intellect) – âge : 21 ans

Vitalité : 25 (Gêné : 19/Affaibli : 14/Chancelant : 5)

Base d'Initiative : 6

Compétences : Mécanicien (E), Estimation (I), Forgeron (I), Ingénierie (E), Comédie (I), Sagacité (I), Observation (I), Illégalité (I), Jeu (I).

Arcane : Spécialisation artisanale – Mécanicien (serrures).

Recto verso : affable, détendu/curieux, frondeur

Description : Fils de forgeron, Edrius a toujours été fasciné par les mécanismes, la conception de navires ou de fortifications, et sa famille s'est endettée afin de lui offrir une formation dans un Collège couteux pour qu'il devienne ingénieur. Malheureusement, si le jeune homme est très prometteur, il est également assez dissipé. Jeux d'argent et beuveries l'ont amené à contracter des dettes ici et là. Il y a quelques mois, Ventrinio le tavernier du Dauphin d'Argent lui a proposé un moyen de solder son ardoise, et même de se faire un petit bénéfice.

Au début, il s'agissait de désamorcer un coffret piégé. Puis, de réparer les outils de la cambrioleuse Valda. Avant de veiller à ce que les serrures de la taverne restent fiables. Et graduellement, en discutant avec les membres de la bande, Edrius en est venu à devenir l'expert technique du petit groupe. Il entretient le matériel, aide à planifier les cambriolages et ainsi de suite. Il s'est aussi découvert un talent certain pour le baratin et compte bien en tirer parti. Le jeune étudiant n'est pas formellement devenu un membre à part entière des Dauphins, mais c'est déjà ainsi que le considèrent ses compagnons. Il préfère pour l'instant les aider quand il a du temps libre et continuer à fournir le minimum d'efforts afin de terminer ses études. Ensuite, on verra bien...

Sans être casse-cou, Edrius est assez insouciant et curieux pour se laisser entraîner dans de nouveaux ennuis, car il ne prend pas toujours le temps de bien réfléchir aux conséquences de ses actes.

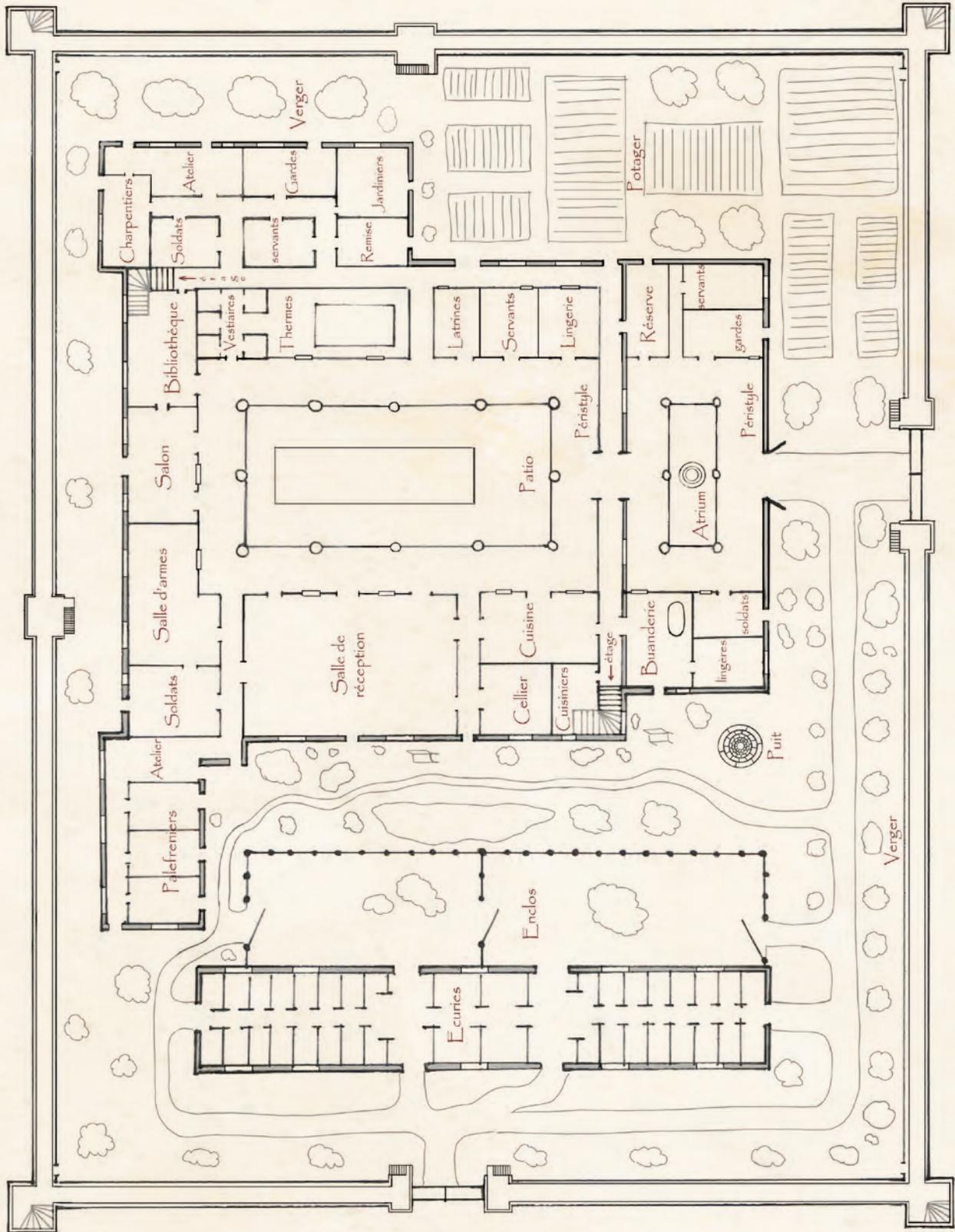
Équipement : dague (Dégâts 1D, +1 Attaque, -1 Parade), carnet de croquis, trousse de précision, loupe à main, paquet de cartes à jouer.

Monnaie : 10 Deniers d'argent.



Villa Carienis

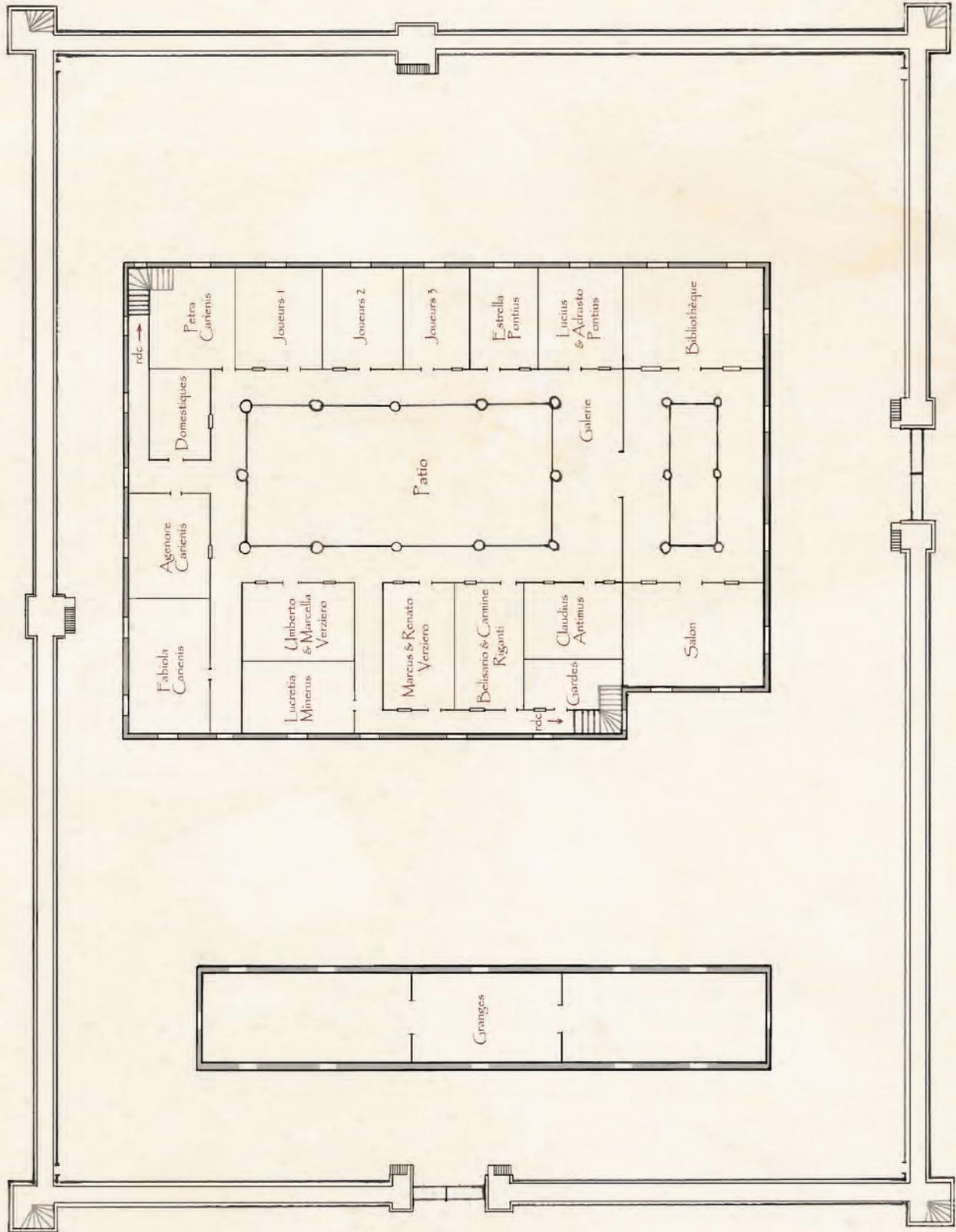
Rez-de-chaussée



1 cm = 5 m

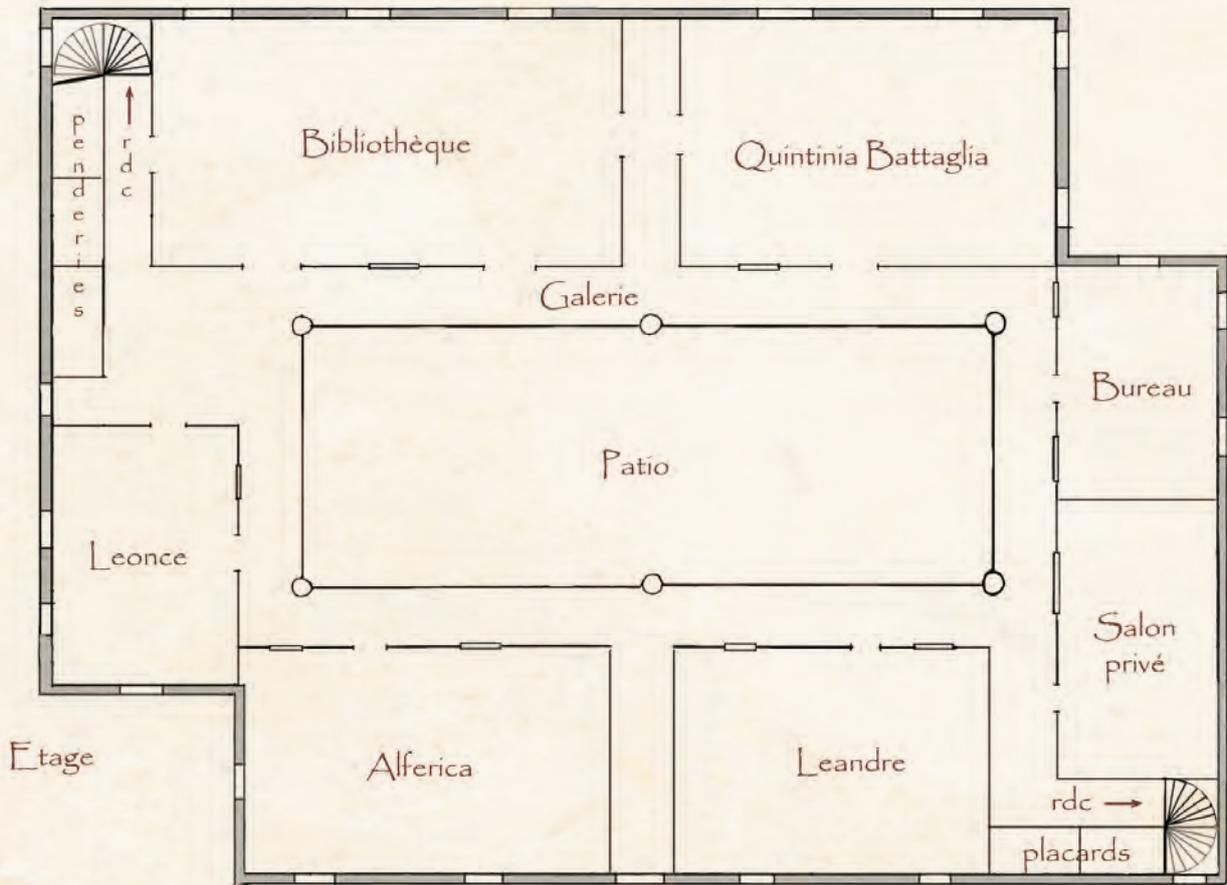
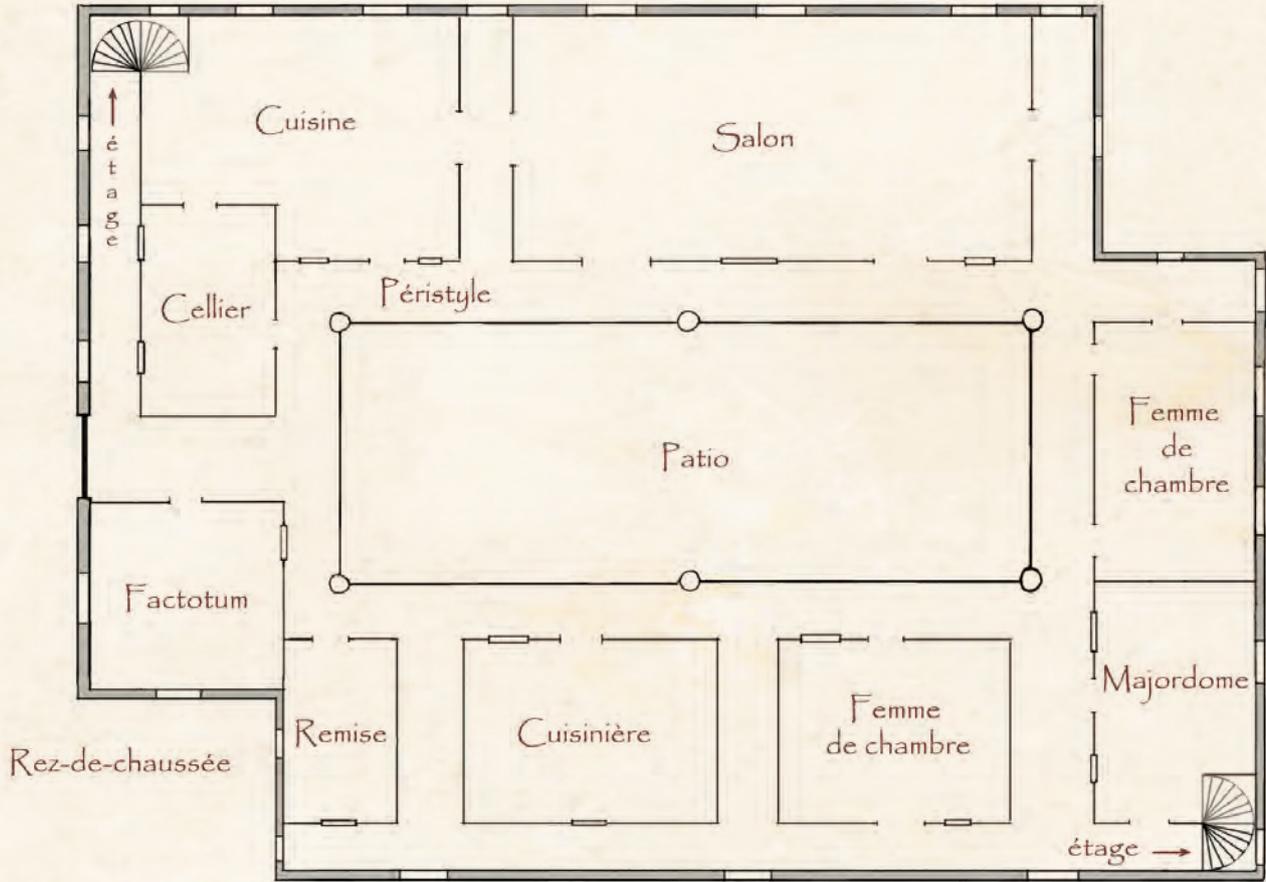
Villa Carienis

Etage



1cm = 1m

Maison Battaglia



1cm = 2m



Portraits des PNJ



Renato Verziero



Lucretia Minerus



Estrella Pontius



Fabiola Carienis

Portraits des PNJ



Belisario Riqanti

Carmine Riqanti

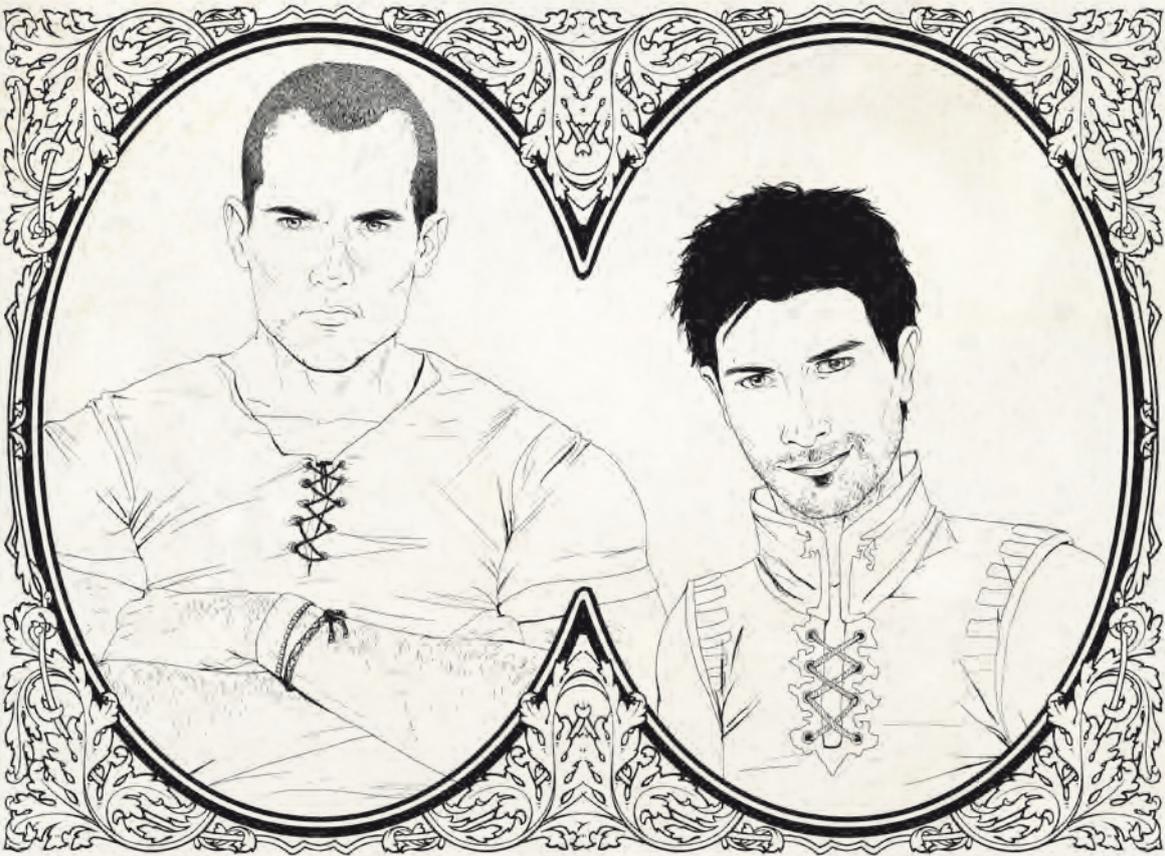


La Sorcière



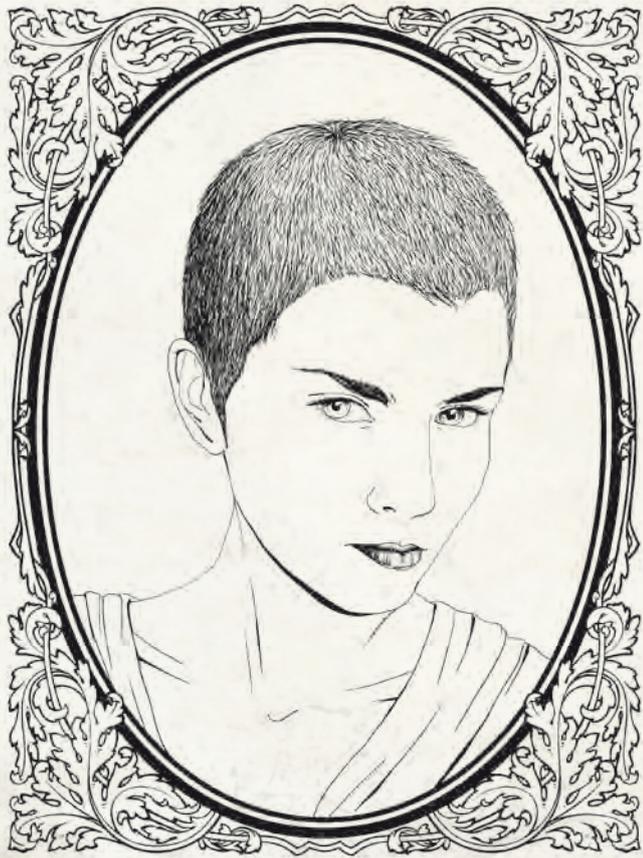
Francesca

Portraits des PNJ



Cesare Scalabrini

Bruno Rossano



Alferica Battaqia



Dragon-luciole