

Double trahison !

Une aventure pour Lankhmar.



Traduction : Romain « Fenris » Schmitter

Mise en page : Yannick « Torgan » Le Guédart

Maintenant que vous avez une idée de la manière dont *savage Worlds* fonctionne, il est temps de l'essayer ! Pour ça nous avons créé une toute nouvelle histoire de trahison et de malheurs située dans le Lankhmar de Fritz Leiber. Vous pouvez trouver toute une gamme de produit Lankhmar, écrans de Maître de Jeu et autres accessoires à www.peginc.com (et <http://www.black-book-editions.fr>) et dans vos boutiques de jeu. Tout ce dont vous avez besoin pour jouer sont ces règles ainsi que quelques joueurs pour endosser les rôles des personnages que nous avons inclus à la fin de ce livret.

L'escroquerie

Cette aventure prend place avant l'histoire *Mauvaise rencontre à Lankhmar*, alors que le maître de guildes Krovas et son sorcier Hristomilo tenaient encore les rênes de la puissante guildes des voleurs.

Le rusé Krovas a appris qu'un magicien local du nom de Vélas a acquis un mystérieux crâne noir, dont il émane, dit-on, un mystérieux pouvoir. Les espions de Krovas lui ont rapporté que le magicien n'était pas particulièrement puissant et avait un penchant pour la boisson et les paris (auxquels il n'excellait pas).

Krovas décida de faire le travail lui-même - ce n'était jamais une bonne chose pour le maître de la guildes des voleurs de perdre la main. Il se déguisa en marchand de grains, s'attira l'amitié de Vélas en perdant plusieurs parties de cartes à l'Anguille Argentée, et le convia finalement à un concours de boisson dans ses propres appartements, loués à proximité.

Vélas n'était pas sans protection. Deux robustes frères, Kreshmar et Skel, veillaient sur lui et sur les trésors qu'il avait accumulés au cours de ses voyages.

Krovas loua donc les services de plusieurs membres de la confrérie des tueurs afin qu'ils attendent à l'extérieur de l'appartement du magicien, et protègent sa sortie après qu'il ait saoulé le vieux fou et volé le crâne.

La double trahison

Les tueurs n'ont pas réalisés qu'ils étaient engagés par le maître de la guildes des voleurs. Ils doublèrent le "marchand" et prirent le crâne pour eux-mêmes. Encore sous le coup de son concours de boisson avec Vélas, Krovas accepta avec réticence.

Quelques heures plus tard, un Krovas sobre convoque un groupe de jeunes pour retrouver les tueurs et récupérer son bien mal-acquis. C'est là que nos canailles entrent en scène.

La tâche

Krovas, ayant enlevé son déguisement, convoque les personnages à une table sombre de l'Anguille Argentée, une taverne bien connue de tous. Ils savent qui il est, et qu'il vaut mieux ne pas le froisser.

L'heure fatale est passée depuis un moment déjà. Une fois qu'ils sont rassemblés il regarde chacun d'entre eux dans les yeux avant de parler :



— J'ai été trahi par des membres de la confrérie des tueurs. C'est une opprobre pour leur guildes, mais je ne souhaite pas soulever le problème avec leurs supérieurs. Cela pourrait faire tomber entre de mauvaises mains la chose qu'ils m'ont volé. Je veux que vous trouviez trois tueurs, nommés Tanowyn, Smald, et Guilford. Je sais de source sûre qu'ils sont à proximité, mais je ne veux pas être vu fouinant à leur recherche. Retrouvez les, et récupérez un crâne noir. Vous reconnaîtrez le vil objet. Je vous paierai 20 rilks d'or chacun, plus 10 si vous leur donnez une leçon à laquelle d'autres feront attention à l'avenir. Je vous attendrai à l'Anguille Argentée d'ici là.

Travailler l'anguille

Trouver les trois tueurs n'est pas très difficile. Un peu d'interaction avec les autres clients et un jet de Réseaux révèle que les trois partagent un appartement à seulement quelques rues de là.

La maison est un bâtiment rachitique de cinq étages dans la rue Pascher. La zone est plutôt calme à cette heure de la nuit, bien que des rats et autres petits yeux brillants luisent dans les allées sombres.

Donnez aux voleurs le temps d'élaborer ce qui leur semble le meilleur plan. Il y a une passerelle par-dessus la rue (comme montré sur l'illustration), une cage d'escaliers délabrée, et bien sûr, des toits et des balcons à escalader.

Avec un jet de Réseaux à -2, un des personnages connaît la disposition générale de l'appartement - c'est un agencement classique. Permettez-leur de voir la carte et de planifier leur attaque.

À l'intérieur se trouvent les trois tueurs filous. Ils sont nerveux après leur trahison, et quelque chose à propos du crâne les empêche de dormir. Cela signifie malheureusement qu'ils sont éveillés et alertes pour le reste de la nuit.

En supposant que les joueurs sont discrets ou utilisent une ruse convaincante, les trois peuvent cependant être pris par surprise - ce qui veut dire qu'ils perdent leurs actions au premier round.

Leur appartement est un bazar de mobilier peu coûteux, de jarres de vin vides et de bouts de cuir (ils ont travaillé sur

leurs armures). reposant au sol, enveloppé dans un sac en toile, se trouve le crâne noir.

Les Trois Tueurs

Ces trois-là ne sont pas réellement des membres de la confrérie des tueurs. Ils ont été refusés car pas assez compétents; ils se présentent pourtant toujours comme tels. Les trois ne sont pas suicidaires. S'ils sont visiblement surclassés ils se rendent ou prennent la fuite, laissant le crâne volé derrière eux.

Allure : 6 (+d6)

Charisme : -2 (Sale caractère)

AGI d6	ÂME d6	FOR d6	INT d4	VIG d6
------------------	------------------	------------------	------------------	------------------

Compétences : Combat d6, Intimidation d6, Perception d6, Sarcasmes d4

Handicaps : Ignorant, Illettré

Atouts : Costaud

PARADE
5

RÉSISTANCE
7 (1)

ACTIONS

✂ **Gourdin :** Combat d6, Dégâts d6+d4.

Équipement : gourdin, justaucorps en cuir (+1), 7 smerduks d'argent au total

Double trahison

Alors que les vauriens émergent de la maison avec le crâne noir, ils rencontrent Kovas lui-même. Il sourit et fait un geste vers le crâne et s'arrête au moment où un groupe de silhouettes arrive sur les lieux. Alors que Krovav s'apprêtait à parler, le magicien Vélas, et ses deux gardes du corps, Kreshmar et Skel arrivent en soufflant.

— *Que se passe-t-il ici ? crie le magicien en voyant son bien volé.*

— *Vélas, mon ami ! répond Krovav. Ces voleurs se sont introduits dans votre maison durant nos festivités et ont pris votre étrange babiole. Mes hommes les ont pistés jusqu'ici et exigé qu'ils se rendent. Je vois que vous avez amené vos hommes, je vais donc vous laisser maintenant gérer ceci. Bonne nuit mon ami !*

Sur ce, Krovav disparaît promptement dans une ruelle voisine. Les personnages peuvent essayer de le suivre, mais le maître voleur est bien trop astucieux. Vélas et les frères sourient, impatients d'en venir aux mains.



* Kreshmar et Skel

Ces deux frères jumeaux sont réputés pour menacer les pauvres, les faibles et les sans-défenses de Lankmar.

Dans les aventures de Fafhrd et du Souricier Gris ils rencontrerons finalement leur destinée dans le Nuage de la Haine, mais ceci doit encore arriver.

Allure : 6 (+d6)

Charisme : -4 (Sanguinaires)

AGI d8	ÂME d4	FOR d4	INT d8	VIG d10
------------------	------------------	------------------	------------------	-------------------

Compétences : Combat d8, Discrétion d6, Intimidation d8, Perception d6, Réseaux d4

Handicaps : Arrogants, Sanguinaires

Atouts : Extraction, Frappe éclair, Vif

PARADE 6	RÉSISTANCE 8 (1)
--------------------	----------------------------

ACTIONS

✂ **Dague :** Combat d8, Dégâts d8+d4.

✂ **Epée longue :** Combat d8, Dégâts 2d8.

RÉACTIONS

* **Extraction (1/round) :** évite une attaque ennemie sur une retraite en réussissant un jet d'Agilité.

* **Frappe éclair (1/round) :** peut attaquer un adversaire se portant au contact une fois par round.

* **Vif :** défusse les cartes de 5 ou moins lors de l'Initiative.

Équipement : épée longue, dague, armure de cuir (+1)



* Velas le magicien

Allure : 6 (+d6)

Charisme : -1 (Mauvaise habitude)

AGI d4	ÂME d8	FOR d4	INT d8	VIG d6
------------------	------------------	------------------	------------------	------------------

Compétences : Combat d4, Connaissance (Arcanes) d8, Intimidation d6, Perception d4, Sarcasme d6, Sortilèges d8.

Handicaps : Mauvaise habitude (Majeur — festoyer, boire et jouer), Présomptueux

Atouts : Arcanes (Magie noire), Mage

PARADE 4	RÉSISTANCE 5
--------------------	------------------------

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Magie noire :** Sortilèges d8, PP10.

ACTIONS

✂ **Dague :** Combat d4, Dégâts 2d4.

✂ **Éclair :** Sortilèges d8, PP1-3, Portée 12/24/48, 2d6 ou 3d6 de dégâts

✂ **Diminution de Trait :** Sortilèges d8, PP2, Portée 8

RÉACTIONS

* **Mage :** chaque Relance sur le jet d'Arcane réduit le coût en pouvoir du sort de 1.

Équipement : dague, composants

Épilogue

Les personnages devraient savoir que Krovas n'est pas un homme que l'on affronte. S'ils devaient le faire, il, ainsi que son sorcier Hristomilo et les nombreux voleurs de la guilde ferait en sorte qu'on n'entende plus jamais parler de ces fauteurs de troubles. Mais, s'ils sont suffisamment intelligents pour obtenir une audience et demander poliment leur paiement, Krovas leur donne 20 rilks chacun s'ils promettent de ne pas reparler de l'incident. Ce n'est pas cher payé pour leur silence.

Et qu'en est-il du crâne noir ? Est-ce une sculpture ? Est-ce un vrai crâne — peut être de l'un des Septs Prêtres Noirs officiant à l'ossuaire des Anciens ? Est-ce d'un humain ou de quelque être primordiale de grand pouvoir ? Ceci sont des questions dont les réponses sont mieux laissées à vos soins, cher Maître de Jeu, et aux futures aventures de vos voleurs et canailles.

Personnages pré-tirés

Dans les pages suivantes se trouvent des personnages que votre groupe peut utiliser pour jouer Triple Trahison. Vous pouvez trouver ces personnages ainsi que d'autres sur notre site web, ou prendre le livre Lankmar : Cité des voleurs pour que vos amis créent leurs propres voleurs et canailles. Notez que ces personnages sont faits avec les règles de Lankmar : Cité des voleurs. Il y a quelques différences mineures avec les règles de base.

Magnus le Preste

Peu après être arrivé dans la cité, il a été pris pour cible par un groupe de malfrats qui cherchaient à le soulager de sa bourse. Bien que largement dépassé en nombre, Magnus combattit vaillamment, et l'issue du combat aurait été bien différente si Kort, sortant d'un pas lourd d'une ruelle voisine, ne s'était joint au combat. Depuis cette rencontre les deux ont développé une amitié solide et ont commencés à voyager ensemble.



Bien qu'il essaie de conserver l'apparence bourru d'un redoutable voyou, au fond de lui Magnus se soucie des démunis et se retrouve souvent à les défendre.

Allure : 8 (+d10) (Véloce)

Charisme : 0

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d4	d6	d6

Compétences : Combat d6, Crochetage d6, Discrétion d8, Escalade d6, Lancer d8, Perception d6, Persuasion d6, Réseaux d6

Handicaps : Héroïque, Loyal, Bizarrerie (intervient sans réfléchir)

Atouts : Ambidextre, Véloce

PARADE
5

RÉSISTANCE
6

ACTIONS

* **Ambidextre :** ignore le malus de -2 pour une main non directrice.

✚ **Dague :** Combat d6, Dégâts 2d4.

✚ **Dague lancée :** Lancer d8, Dégâts 2d4.

Équipement : 4 dagues, outils de crochetage, manteau de voleur, grappin et filin, 20 rilks d'or

Kort le Dur

Kort a été entraîné pour combattre dans les fosses, sa langue fut coupée par un maître brutal. Il acquit finalement sa liberté et échoua dans la Cité des Voleurs. Là il rencontra magnus le Preste, et devint rapidement son ami. Magnus et Kort sont maintenant inséparables.

Bien que Kort ne puisse pas parler, il a maîtrisé un vocabulaire fait de gestes et de grognements. Ceux qui voyagent avec Kort apprennent rapidement (au bout de quelques semaines) à communiquer avec lui, et n'ont plus besoin d'un Jet d'Intellect.



Allure : 6 (+d6)

Charisme : -2 (Moche)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d8	d4	d8

Compétences : Combat d10, Intimidation d10, Perception d6, Réparation d4, Soins d4

Handicaps : Ignorant, Illettré, Moche

Atouts : Costaud, Nerfs d'acier

PARADE
7

RÉSISTANCE
7

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Nerfs d'acier :** ignore 1 point de malus lié aux Blessures.

ACTIONS

✚ **Gourdin à tête de fer :** Combat d10, Dégâts d8+d6.

Équipement : gourdin à tête de fer, vêtement usés, 47 rilks d'or, 1 smerduk d'argent

Treena la Souris

Treena a rejoint une troupe d'acrobates après avoir assisté à l'un de leurs spectacles de rue à Lankhmar. Au cours des années suivantes elle apprit les arts de la représentation, à manier la foule, et à soulager les bourses des spectateurs. À l'aide des talents acquis durant ses années de voyage elle devint une experte de la cambriole. Ses frasques ont attiré l'attention de la guilde des voleurs, ce dont elle se serait bien passé, mais elle a, jusqu'à présent, réussi à éluder ses représentants. En dépit de ses manières de voleuse, Treena est une amie sûre et fidèle.



Allure : 6 (+d6)

Charisme : 0

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d6	d6	d6

Compétences : Combat d6, Crochetage d8+2, Discrétion d8+2, Escalade d6+2, Perception d6, Réparation d6, Réseaux d6, Tir d6

Handicaps : Prudente, Loyale, Recherchée (Majeur — Guilde des voleurs)

Atouts : Acrobate, Voleuse

PARADE
6

RÉSISTANCE
5

ACTIONS

✂ **Épée courte :** Combat d6, Dégâts 2d6.

✂ **Dague :** Combat d6, Dégâts d6+d4

☞ **Fronde :** Tir d6, Portée 4/8/16, Dégâts d6+d4.

Équipement : Équipement : épée courte, dague, fronde, 20 pierres, outils de crochetage, 16 rilks d'or, 1 smerduk d'argent

Niméria la mage du feu

Niméria est une femme mystérieuse qui voyagé du grand désert oriental jusqu'à la Cité des Voleurs, en quête d'aventures et de savoir. Restée fidèle aux coutumes de son peuple, elle est drapée d'une lourde toge noire qui la cache entièrement de la tête aux pieds, si ce n'est ses yeux. Sous l'imposant vêtement se trouve une belle femme aux cheveux de jais et au corps souple. Sa beauté est tempérée par son caractère : Niméria trouve incompréhensible la vie de la cité et ses habitants.



Allure : 6 (+d6)

Charisme : 0 (Séduisante, Étrangère)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d4	d8	d8

Compétences : Combat d6, Connaissance (Arcanes) d8, Équitation d4, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d6, Sarcasme d6, Sortilèges d8

Handicaps : Présomptueuse, Étrangère, Phobie (mineur — grandes étendues d'eau)

Atouts : Arcanes (Magie élémentaire-Feu), Séduisante, Chanceuse

PARADE
6

RÉSISTANCE
5

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Magie élémentaire (feu) :** Sortilèges d8, PP10.

ACTIONS

✦ **Bâton :** Combat d6, Parade +1, 2 mains, Dégâts 2d4.

✦ **Éclair :** Sortilèges d8, PP1-3, Portée 12/24/48, 2d6 ou 3d6 de dégâts.

✦ **Déflexion :** Sortilèges d8, PP2, Portée 8.

✦ **Frappe :** Sortilèges d8, PP2, Portée 8.

Équipement : toge noire, bâton, 49 rikks d'or

Lucas le Brave



Troisième fils d'un prêteur sur gages influent faisant partie de la petite noblesse, Lucas mène une vie inconnue de la plupart des citoyens de Lankhmar. Il a été éduqué par des tuteurs et des maîtres d'armes, et est un escrimeur-né. Dans la journée Lucas s'occupe des affaires familiales, prêtant et recouvrant de l'argent. Mais la nuit il devient une personne différente, et s'adonne aux plaisirs de la rue les plus bas, cherchant des femmes, du vin et les ennuis. Il compte plus sur ses talents martiaux que sur son statut social pour se sortir des problèmes.

Lucas a réussi à ce que sa famille ignore sa double vie. Le prix serait élevé si jamais son père apprenait son secret !

Allure : 6 (+d6)

Charisme : +2 (Noble)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d6	d6	d6	d8

Compétences : Combat d8, Connaissance (Commerce) d6, Équitation d4, Intimidation d4, Jeu d6, Perception d6, Sarcasme d8

Handicaps : Cupide (mineur), Obligations (Majeur — commerce familial), Bizarrerie (déteste se salir)

Atouts : Vigilant, Noble

PARADE
6

RÉSISTANCE
5

ACTIONS

✚ **Rapierie lourde** : Combat d6, Parade +1, Dégâts 2d6.

✚ **Dague** : Combat d6, Dégâts d6+d4

RÉACTIONS

* **Blasé** : souvent confrontés aux aspects les plus sombres de la vie, les lankhmariens sont blasés, et peuvent ignorer 2 points de malus de Peur.

Équipement : rapierie lourde, dague, vêtements sur mesure, 107 rilks d'or, 1 smerduk d'argent