

DOUBLE TRAHÎRISE



Ne faites jamais confiance à un voleur adepte de la magie noire, ou ce pourrait bien être votre dernier jour à Lankhmar...

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Lankhmar* convertie en édition *Adventure*.

Cette courte aventure est parfaite pour des personnages débutants qui découvrent l'ambiance de Lankhmar et veulent se frotter un peu à la magie et aux mystères de la cité des Sept-Fois-Vingt-Mille-Fumées.

L'ESCROQUERIE

L'histoire prend place avant la nouvelle « *Mauvaise rencontre à Lankhmar* » (*Épées et démons*, Fritz Leibner), alors que le maître de guilde, Krovas, et son sorcier, Hristomilo, tiennent encore les rênes de la puissante guilde des Voleurs.

Le rusé Krovas apprend qu'un magicien local nommé Vélas a acquis un mystérieux crâne noir, dont il émane, dit-on, un mystérieux pouvoir. Les espions du maître des voleurs lui ont rapporté que le magicien n'est pas particulièrement puissant et a un penchant pour la boisson et les paris (dans lesquels il n'excelle pas).

Krovas a décidé de faire le travail lui-même. Car, ce n'est jamais une bonne chose pour le maître de la guilde des Voleurs de perdre la main. Il se déguise donc en marchand de grains, pour s'attirer l'amitié de Vélas en perdant plusieurs parties de cartes à l'Anguille d'argent. Puis il finit par le convier à un concours de boisson dans ses propres appartements, loués à proximité.

Vélas n'est pas sans protection. Deux robustes frères, Kreshmar et Skel, veillent sur lui et sur les trésors qu'il a accumulés au cours de ses voyages. Krovas loue 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 réalisé qu'ils étaient engagés par le maître de la guilde des Voleurs. Ils ont doublé le « marchand » et ont pris le crâne pour eux-mêmes. Encore sous le coup de son concours de boisson avec Vélas, Krovas accepte de leur confier le crâne à contre-cœur. Quelques heures plus tard, un Krovas sobre convie un groupe de jeunots pour retrouver les tueurs et récupérer son bien mal-acquis. C'est là que nos canailles entrent en scène.

LA MISSION

Krovas, a enlevé son déguisement, et convoque les personnages à une table sombre de l'Anguille d'argent, une taverne bien connue de tous. Ils savent qui il est, et qu'il vaut mieux ne pas le froisser. L'heure du crime 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 guilde, mais je ne souhaite pas soulever le problème avec leurs supérieurs. Cela pourrait faire tomber la chose qu'ils m'ont volée entre de mauvaises mains.

Je veux que vous trouviez trois tueurs, nommés Tanowyn, Smald, et Guilford. Je sais de source sûre qu'ils sont dans les parages, mais je ne veux pas être vu fouinant après eux. Retrouvez-les, et récupérez un crâne noir. Vous reconnaîtrez le vil objet. Je vous paierai 20 rilkks d'or chacun, plus 10 si vous leur donnez une leçon qui en fera réfléchir d'autres à l'avenir. Je vous attendrai à l'Anguille d'argent d'ici là. »

RETROUVER LE CRÂNE

Trouver les trois tueurs n'est pas très difficile. Un peu d'interaction avec les autres clients et un jet de Réseautage révèle que les trois partagent un appartement à seulement quelques rues de là. La maison est un bâtiment miteux de quatre 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 le meilleur plan qu'ils peuvent. Il y a une passerelle au-dessus de la rue (comme dépeint sur l'illustration), une cage d'escalier délabrée, et bien sûr, des toits et des balcons à escalader. Avec un jet de Réseautage à -2, un des personnages apprend 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 soient discrets ou utilisent une ruse convaincante, les trois peuvent cependant être pris par surprise. Ce qui veut dire qu'ils perdent leurs actions du 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 (3).



DOUBLE TRAHISE

Alors que les vauriens sortent de la maison avec le crâne noir, ils rencontrent Krovav lui-même. Il sourit et fait un geste vers le crâne, mais s'arrête au moment où un groupe de silhouettes arrive sur les lieux. Alors que Krovav s'apprêtait à parler, Vélas le magicien, 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 gérer ceci maintenant. 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.
VELAS, LE MAGICIEN.

ÉPILOGUE

Les personnages devraient savoir que Krovav n'est pas un homme que l'on affronte. S'ils devaient le faire, lui, son sorcier Hristomilo ainsi que les nombreux voleurs de la guilde feraient 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, Krovav 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 celui d'un humain ou de quelque être primordial de grand pouvoir ? Voilà des questions dont il vaut mieux laisser les réponses à vos soins, cher Meneur de Jeu, et aux futures aventures de vos voleurs et canailles.

PROTAGONISTES



VELAS, LE MAGICIEN



Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d4	d8	d4	d8	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d8, Discrétion d4, Intimidation d6, Magie d8, Occultisme d8, Perception d4, Persuasion d6, Provocation d6.

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

Atouts : Arcanes (Magie noire).

Parade	Résistance
4	5

Capacités spéciales

- ✂ **Arcanes (magie noire) :** Magie d8. Contrecoup : Fatigue (30 min), fin des pouvoirs actifs et 1 point de Corruption.
- * **Magie :** change l'Aspect d'un pouvoir pour +1 PP.
- * **Mauvaise habitude (festoyer, boire et jouer) :** subit 1 Fatigue par 24 h de manque si Échec de Vigueur.

Actions

- ✂ **Dague :** Combat d4, 2d4.
- ✂ **Augmentation de Trait :** Magie d8-1 (2 PP), 8 cases, 5 rd. Augmente un Trait de 1 [2] cran — *par cible supp.* (+1).
- ✂ **Diminution de Trait :** Magie d8-1 (2 PP), 8 cases, Inst. Réduit un Trait de 1 [2] cran, résiste avec Âme chaque fin de tour — *par cible supp.* (+1), *résiste à -2 (+1).*
- ✂ **Éclair :** Magie d8-1 (1 PP), 16 cases, Inst. Dégâts 2d6 [3d6] — +d6 (+2).

Équipement

Dague, composants (10).

LES TROIS TUEURS

Ces trois-là ne sont pas réellement des membres de la confrérie des Tueurs. Ils n'ont pas été admis dans la guilde car jugés 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.

LES TROIS TUEURS

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d6	d4	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d4-1, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d6-1, Persuasion d4-1, Provocation d4.

Handicaps : Ignorant, Illettré, Sale caractère.

Atouts : Costaud.

Parade	Résistance
5	7 (1)

Capacités spéciales

* **Costaud :** Force (pour Encombrement et Force min.) +1 cran.

* **Taille 1.** Costaud inclus.

Actions

✦ **Gourdin :** Combat d6, d6+d4.

Équipement

Justaucorps en cuir (+1), gourdin, 7 smerduks d'argent.

KRESHMAR ET SKEL

Ces deux frères jumeaux sont réputés pour menacer les pauvres, les faibles et les plus vulnérables de Lankhmar. Dans les aventures de Fafhrd et du Souricier Gris ils rencontreront finalement leur destinée dans le Nuage de la Haine, mais cela reste encore à venir.

KRESHMAR ET SKEL



Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d4	d8	d4	d10

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d6, Intimidation d8, Perception d6, Persuasion d4.

Handicaps : Arrogant, Sanguinaire.

Parade	Résistance
6	9 (2)

Capacités spéciales

* **Extraction :** si retraite, annule 1 Attaque gratuite au choix avant jet.

* **Frappe éclair :** si ni Secoué ni Sonné, attaque gratuite contre 1 ennemi par round pénétrant son Allonge.

* **Vif :** peut repiocher tant que carte d'action de 5 ou moins, puis en garder une.

Actions

✦ **Dague :** Combat d8 ou Athlétisme d6, 3/6/12, d8+d4.

✦ **Épée longue :** Combat d8, 2d8.

Équipement

Épée longue, dague, armure de cuir (+2).



CRÉDITS

- **Titre original :** *Triple Cross*
- **Écriture :** Shane Hensley
- **Traduction :** Romain « Fenris » Schmitter
- **Relecture :** Alain « Karkared » Curato, Laurent « Maedh » Fèvre
- **Maquette :** perron et L^AT_EX