



---

**CONTREBANDE  
MASQUÉ**

**LES ROYAUMES  
DE VILTIS**

---

**UNIVERS & SCÉNARIO DE  
FLAVIEN BOURNY**



# sommaire

**03**

INTRODUCTION

**04**

LE QUARTIER DES  
DOCKS

**04**

L'AURBERGE DU VER  
SOYEUX

**05**

LES ÉGOUTS

**07**

LA FAMILLE  
CALVACANTI

**09**

LA MAIN NOIRE

**10**

LE DÎNER

**12**

LES FINS

**13**

ANNEXES

# CONTREBANDE MASQUÉ

Un scénario one shot dans l'univers des royaumes de Viltis  
Visitez [Viltis.fr](http://Viltis.fr) pour en apprendre plus

Ce scénario constitue une introduction à l'univers de royaumes de Viltis. Il place les joueurs et joueuses dans le rôle de contrebandiers. Ceux-ci perdent rapidement l'objet qui les amène dans la cité de Komerko. S'en suit une chasse à la femme pour retrouver leur bien. Mais la morale de vos joueurs et joueuses pourrait s'en trouver mal mené, car entre voleur au grand cœur et noble sociopathe il faut choisir...

## INTRODUCTION À LIRE AUX JOUEURS

Devant vous se dresse la cité de Komerko, votre destination après un voyage de plusieurs semaines à bord du navire « La Brigantine ».

Bâtie le long du fleuve qui traverse le royaume de Malvarna, vous ne pouvez qu'être ébahie devant l'ampleur de la cité. Entourée d'un haut mur de pierre, la ville surplombe la vallée dans laquelle elle se trouve. Siège du pouvoir du royaume, haut lieu de commerce et de connaissance, Komerko est une des grandes cité du monde.

Votre embarcation remonte le fleuve en direction du quartier des docks. C'est l'occasion pour vous de constater le fourmillement constant de la ville. Vous qui êtes originaire de Drakham, la grande cité du royaume de Kraina, le contraste est saisissant. Là où vous êtes habitué à devoir vous abriter pour éviter le vent glacé, les citadins de Komerko profitent d'un vaste marché et d'une vie culturelle florissante.

Aux yeux du monde, vous faites partie de l'équipage du navire marchand sur lequel vous voguez, mais en réalité vous êtes plus que ça. Si vous répondez bien aux ordres du capitaine, vous êtes aussi ses agents de terrain pour mener à bien certaines missions qui ne sont pas toujours respectueuses des lois locales. En un mot comme en cent vous êtes des contrebandiers. Et ce qui vous amène à Komerko n'est pas le simple commerce d'épices des régions du sud, mais le passage d'un paquet. Un noble de Komerko paye une fortune pour que vous lui remettiez ledit colis. Le Capitaine Grant a été clair, dès que le bateau sera à quai vous serez seul responsable du colis. Vous devrez vous rendre à l'auberge du ver soyeux ou l'on devrait prendre contact avec vous pour la transaction. Vous devez récupérer 350 sols d'or, une véritable fortune, mais si jamais il vous prenait l'idée de disparaître le capitaine vous a rappelé qu'il a des yeux et des oreilles dans chaque ville et chaque port. Tôt ou tard, il finira par vous retrouver. Mais bien sûr, il sait bien qu'il n'a pas à s'inquiéter de ce genre de chose, car vous êtes des professionnels consciencieux.

Le colis n'est pas très grand, il mesure un mètre dix de long pour à peine 10 cm de large. Enveloppé dans un linge de mauvaise qualité et serré par un ruban de cuir, il sera facilement transportable. Un sceau de cire poinçonné d'une tête de corbeau semble pourtant vous inviter à ne pas ouvrir le colis. Vous ignorez tout de son contenu et vous doutez que le capitaine le sache. Tout ce qui l'intéresse ce sont les 350 sols d'or.

Alors que vous récupérez le colis, vous entendez les marins s'agiter sur le pont et amarrez votre embarcation, signe que votre mission et votre responsabilité envers le colis ont commencé.

## LE QUARTIER DES DOCKS :

Vous vous trouvez sur les docks de Komerko, et comme dans toutes les villes que vous traversez, ceux-ci ne font pas exception à la règle. On trouve ici de quoi dépenser toute la solde des marins en quelques heures : Auberges d'où s'échappent quelques chants grivois, filles de joie qui vous font signe depuis le quai, bordels affichés qui promettent un moment inoubliable à chacun. Au-delà de ces services habituels, vous repérez également les individus de peu recommandable que l'on trouve dans les bas quartiers : quelques pickpockets qui sont déjà en action, des prêteurs sur gages disposés à vous racheter le peu que vous possédez pour une somme dérisoire, prêteurs sur gages accolés comme de coutume à leurs hommes de main qui comme leur métier l'exige semble peu commode. Mais l'auberge du ver soyeux ne semble pas avoir pignon sur quai, aussi il vous faudra vous enfoncer plus dans les docks pour mener votre mission à bien

- Faire lancer au joueur un jet de perception pour repérer un pickpocket qui essaye de leur faire les poches. Le jet est avec un bonus de 10 %, car ils sont alertes sur ce genre de chose.

## L'AUBERGE DU VER SOYEUX :

Vous finissez par trouver l'auberge du ver soyeux. Et clairement, elle n'a rien de soyeux. Le bâtiment dégage une odeur rance et les murs sont noirs de crasse. Vous entendez les voix fortes de personnes enivrées venant de l'intérieur.

Lorsque vous entrez, le silence se fait d'un coup. Tous les hommes et les femmes qui viennent ici pour boire tout leur soûl vous scrutent. Au bout de quelques instants, les conversations reprennent, mais bien moins fort qu'auparavant. L'auberge est fort simple. Au bout de l'établissement, un imposant bar en bois brut derrière lequel se trouve visiblement le tenancier qui essuie une chope avec un tissu qui semble plus sale que la chope. Dans la salle sont réparties des tables et des chaises de formes différentes, tantôt rondes, tantôt carrées ou encore d'immenses tables rectangulaires qui peuvent accueillir un grand nombre de convives. Vous repérez rapidement deux tables pouvant vous accueillir tout d'abord une petite ronde dans le fond de l'établissement où vous serez seul ou bien vous pouvez vous joindre à une grande tablée qui accueille déjà trois hommes et une femme. »

- Les gens de la table ne seront pas contents s'ils se joignent à eux, mais s'il leur paye à boire l'ambiance se détendra et ils pourront en apprendre plus sur la ville et notamment la tenue du carnaval dès demain.
- Dans tous les cas, l'aubergiste viendra leur demander ce qu'ils boivent. En vérité, il ne propose qu'une sorte de bière. C'est pour lui une question formelle, mais qui montrera encore une fois que les joueurs ne sont pas du coin.
- Alors qu'ils attendent, une femme finit par s'approcher de leur table. Il s'agit d'une jeune femme blonde, les cheveux attaché en queue de cheval, à la taille parfaite et aux yeux d'un bleu envoûtant. Elle a un tatouage sur la main droite, une main noire. Elle prend la parole :
  - « J'espère que le vent a été favorable à la Brigantine »
 Il s'agit d'une formule de politesse de marin, un jet sous connaissance de la mer permet de le savoir. La bonne réponse à ce genre de présentation est :
  - « Que le vent soit bon ou non, un marin arrive toujours au port ».
- Si les joueurs répondent mal ils pourront percevoir que la jeune femme est étonnée, mais ne relève pas.
- Elle finit par s'asseoir à leur table :
  - « J'espère que vous savez pourquoi je suis ici. »
  - « Je représente certains intérêts dans l'affaire qui nous occupe »
  - « Vous l'avez avec vous ? »
  - « Ne me le montrez pas, ici on ne peut avoir confiance en personne »
  - « On fera l'échange dans un autre lieu, je ne me trimbale pas avec une somme pareille ici. Suivez-moi. »

## EN ROUTE POUR LES ÉGOUTS :

Vous sortez de l'auberge du ver soyeux, et suivez la jeune femme. Elle vous mène dans différentes rues du quartier des docks si bien que vous finissez par ne plus savoir où vous vous trouvez.

- Un jet de perception ou d'orientation, permet de savoir que vous êtes repassé plusieurs fois par le même endroit et donc qu'elle cherche à brouiller les pistes.

## PIEGE DANS LES ÉGOUTS :

Elle finit par vous mener dans une cave où se trouve une ouverture vers les égouts de la ville. Sans un mot, elle entreprend d'y descendre. »

Une fois en bas, son regard apeuré vous alerte vous vous retournez et faites face à trois brutes en armes, épée au clair, qui, sans un mot, vous attaque »

- Pendant le combat et sans qu'ils s'en rendent compte, la jeune femme va leur prendre le colis. Si les joueurs surveillent la jeune femme, elle fera usage d'un fumigène artisanal pour leur subtiliser le colis et disparaître ce qui compliquera leur combat (-10 % pour toucher).
- Les hommes de mains ont 50% de chance de toucher et attaquer tous avec une épée 1D6. Ils possèdent chacun 5 PV.
- S'ils les tuent tous, ils se ferment une piste, mais des joueurs alertes peuvent essayer d'en capturer un. Si le combat dure trop longtemps, les adversaires tenteront de fuir, car l'objectif du vol a été accompli. Le dernier en vie pourra même demander à se rendre si le combat est à sens unique.
- Après le combat, il retrouve le cadavre d'un autre homme qui est leur vrai contact et qui a sur son torse un parchemin. Le parchemin provient de son commanditaire et contient le sujet de sa mission et surtout l'apparition du mot « artefact ». L'homme est richement vêtu, sur un jet de perception ils peuvent remarquer la présence d'une fleur de narcisse sur les boutons de manchette. Cette fleur ne poussant pas dans la région, ces boutons semblent donc indiquer qu'il s'agit d'un marchand de fleur.

*Messire Calvacanti,*

*Comme discuté le porteur de ce message vous remettra la somme de 350 sols d'or pour que vous puissiez procéder à la transaction avec l'équipage de la Brigantine.*

*Vous devez les retrouver dès leur accostage à l'auberge du ver soyeux. On m'a informé qu'il s'agit d'un endroit discret. Vous avez toute latitude pour procéder à l'échange. Rapportez-moi l'artefact et j'appuierais votre demande devant le conseil de la cité.*

*A*

- Lors de prise de connaissance de la lettre, il convient de prévenir les joueurs sur l'importance des artefacts dans l'univers.

À la lecture du mot artefact, tes mains se mettent à trembler. 350 sols d'or ce n'étaient peut-être finalement pas assez. Les artefacts sont des objets rares dont l'origine est aussi mystérieuse que leur fonctionnement. Il existe toutes sortes d'artefacts allant de la simple torche qui ne brûle pas aux artefacts capables de déplacer des montagnes comme dans la légende de Circalien. Dans les 5 royaumes de Viltis, les artefacts sont à la main de l'ordre de Sol. Seule organisation autorisée à en détenir et en faire usage, même les rois et seigneurs de tous les royaumes doivent se plier à cette règle. Pour représentant dans les royaumes l'ordre de Sol a deux sortes d'agents : les Solinarus qui sont les meneurs de l'ordre et leurs représentants politiques et les lames qui sont leurs agents de terrain et qui parcourent les royaumes pour faire appliquer leurs justices. Tout artefact doit immédiatement être remis à l'ordre et c'est une des rares lois qui s'applique où que vous vous trouviez sur le continent de Viltis. En échange, l'ordre de Sol s'engage à se poser en médiateur entre les royaumes et à se montrer garant de justice pour ses citoyens. D'une certaine manière, l'ordre impose la paix. Si un royaume défie l'ordre de Sol, celui-ci lèvera les armées des quatre autres royaumes et fera usage de la terrible force des artefacts pour faire plier le royaume rebelle. Du moins, c'est la théorie, car on sait que les gens fortunés aiment posséder ce qui est rare et beaucoup de bruit et de murmure racontent que certains nobles ou seigneurs possèdent des collections cachées d'artefacts. Mais les artefacts sont pleins de mystères et d'incertitudes. Peut-être que cette puissance n'est que légende, mais il vous est impossible d'en être sûr. Si ce que vous transportiez était bel et bien un artefact, non seulement vous risquez la mort pour avoir détenu un tel objet, mais vous ne savez pas quel danger vous avez relâché sur la ville

- S'il capture un de leur assaillant, celui-ci peut leur apprendre :
  - La jeune fille s'appelle Pia Cellini
  - Elle les a engagés pour 2 sols d'or (chacun) pour tendre un piège à l'homme mort puis aux joueurs. 2 sols d'or sont une somme pour un voleur/homme de main. Les joueurs peuvent récupérer les pièces sur eux.
  - La jeune fille aux cheveux blonds fait partie de la main noire. Il s'agit d'un groupe de voleurs qui officient à Komerko et très discret. Peu coutumiers des actes violents, ils sont même réputé parmi les petits gens car ils redistribuent une partie de leur butin aux plus nécessiteux. Mais ils ne rechignent en revanche pas à engager des gens pour se salir les mains. Les hommes de main ne savent évidemment pas où elle se cache. Mais la jeune fille passe rarement inaperçue avec sa chevelure blonde et ses yeux de biche. Mais qui s'y frotte s'y pique, car elle a un caractère bien trempé.
- Pia Cellini va tenter de jouer un double jeu, elle veut garder les 350 pièces d'or et revendre une nouvelle fois l'artefact, si possible au même noble. Mais comme les joueurs, elle ne connaît pas son nom. Bien que sa connaissance de la ville lui permette d'agir en avance des joueurs elle fera le cheminement suivant : elle ira trouver la famille de Calvacanti pour tâcher de savoir pour qui il travaillait. À l'aide de la compréhension du service qu'il voulait qu'on lui rende, Pia comprendra qu'il s'agit du noble Albernati. Elle ira donc la nuit du carnaval dans la demeure du noble pour essayer de négocier la vente de l'artefact.
- Les joueurs ont deux pistes importantes qu'il faut les aider à percevoir si besoin. Ils peuvent retrouver le commanditaire, car c'est ce que Pia fera sans doute, ou essayer de retrouver la main noire et donc Pia pour se faire laisser libre cours à l'imagination des joueurs. Il faut distiller les informations au fur et à mesure pour les faire avancer. L'idée n'est jamais de les bloquer dans une voie.

## RETROUVER LA FAMILLE CALVACANTI :

- Si les joueurs décident de retrouver le commanditaire, il faut qu'il trouve la famille Calvacanti. Celle-ci habite sur les bords de la haute cité. Il s'agit d'une famille de commerçants. Pour ce faire laissez vos joueurs agir comme ils l'entendent. L'idée n'est pas qu'il soit compliqué de trouver la maisonnée. S'ils ont trouvé les boutons de manchette, on peut imaginer qu'ils se rendent au marché, mais ils peuvent tout simplement se renseigner sur les Calvacanti qui sont bien connus aux docks comme ils importent des fleurs. Sur une bonne discussion ou un pot de vins ils apprendront facilement les indications pour se rendre à la maison.
- Si vos joueurs décident de se rendre aux marchés voici quelques indications vous permettant de faire vivre la scène :
  - Le marché de Komerko est à la fois constitué d'étale de fortune, faites de bois et de toile, que d'un de bâtisses de pierre et de bois. Chacune des parties du marché attirant des populations plus ou moins fortunés. Notre fleuriste occupe une bâtisse de bois.
  - On trouve de tout au marché. Armes, armures, épices, fleurs, fruits exotiques. Tout s'échange dans ce flux ininterrompue d'individu.
  - La garde de la ville est présente et se tient prête à agir au moindre problème
- La famille Calvacanti est en elle-même connue comme une célèbre famille de marchands de fleurs à qui il ne manque que la noblesse de rang et de cœur. En s'approchant de la ville haute ou du marché, il est assez simple d'obtenir l'adresse de la maison.

## LA MAISON CALVACANTI :

Vous vous retrouvez devant une bâtisse richement décorée. Sur les pierres blanches qui la composent ont été gravés des motifs floraux qui rappellent le type de commerce ayant fait la fortune de la famille. Une massive porte rouge barre l'entrée de la demeure. Signe d'opulence et de mauvais goût, la teinture rouge étant à la fois rare et normalement dédiée au culte du destin. Comme si la famille affichait par là sa prétention sur son propre destin. Vous repérez également en hauteurs de petites fenêtres [dont une ouverte, qu'il doit être possible d'atteindre en passant de toit en toit.] »

## FRAPPER À LA PORTE :

Vous êtes accueilli par un serviteur habillé d'un pantalon blanc et d'une veste bleue. Il vous lance un regard froid en voyant vos habits et vous dit : les serviteurs doivent entrer par l'arrière » sur quoi il ferme la porte.

## PASSER PAR LES TOITS :

Vous finissez par trouver un accès au toit de la maison voisine et entreprenez de vous introduire par une fenêtre ouverte.

- Pour cela, il faut :
  - Un jet de discrétion pour le groupe
  - Un jet d'athlétisme pour chaque joueur.

## PASSER PAR L'ARRIÈRE :

Vous contournez les bâtisses et trouvez la porte de service de la demeure. Bien moins décorée et fastueuse, cette façade de la demeure en est plus belle par la simplicité de ses pierres blanches. Vous repérez rapidement un va-et-vient par la porte de service, cordonnier, tailleur et orfèvre passent la porte plein d'espoir avant de la repasser dans l'autre sens visiblement déçu. La famille Calvacanti semble se préparer pour un événement et n'est pas facile comme client.

## DANS LA MAISON DES CALVACANTI :

La famille Calvacanti espère marier prochainement le fils de famille avec une jeune femme noble. Il ne manque plus que l'accord de la chambre des nobles. Accord que le maître de famille était sûr d'obtenir grâce à sa participation à l'acquisition de l'artefact. C'est pourquoi la famille s'apprête à annoncer en grande pompe les fiançailles de l'héritier.

Un va-et-vient constant de serviteurs et d'artisans en tout genre vous permet de passer facilement inaperçu malgré vos habits.

Parler aux serviteurs permet d'obtenir les informations suivantes :

- La situation du jeune maître se débloque enfin, il va pouvoir se marier avec la jeune noble de la famille Fiolario. C'est incroyable ! Les choses ne bougeaient pas depuis un an à cause du conseil des nobles.
- L'annonce se fera le soir même au dîner organisé par les Albernati. C'est pourquoi la maîtresse est aussi exigeante avec les artisans. Elle ne veut pas rater son entrée dans le grand monde.
- Le maître n'est pas encore de retour ce qui augmente la colère de la maîtresse

## S'INTRODUIRE DANS LE BUREAU DU MAÎTRE :

Le bureau est tout en opulence. Bois rare et dorure sont présents absolument partout. Une riche bibliothèque est présente, mais le côté tape-à-l'œil des dorures vous laisse penser qu'ils sont là surtout pour service d'apparence plus que pour être consultés. »

- Sur le bureau, vous trouvez un journal et plusieurs courriers :
  - Le journal parle principalement des affaires de la famille, mais vous y trouverez aussi les questions de mariages de l'héritier que le père de famille semble traiter comme une affaire commerciale. La famille Calvacanti essaye de marier de longue date son héritier avec une famille noble pour assurer à sa descendance du sang bleu. Jusque-là, l'entreprise s'est révélée infructueuse devant le refus catégorique de la chambre des nobles particulièrement de la famille Albernati. Le père de famille a tout tenté, mais corruption et cadeaux n'ont rien changé. On n'achète pas plus riche que soit. Mais finalement, Calvacanti a visiblement appris le "vilain petit secret des Albernati" et en échange d'un service il pourra obtenir ce qu'il veut à savoir l'autorisation de marier son fils à une noble. »
  - La première lettre est une ébauche de réponse au courrier que vous avez trouvé sur le corps. Et précise que la famille Calvacanti s'engage à remettre le contenu du colis à la famille Albernati avant le dîner qui se tiendra le soir même.
  - La seconde lettre est l'invitation à ce fameux dîner organisé par la famille Albernati pour les festivités du carnaval. Les mentions tenues de carnaval et masque de rigueur y sont inscrites.

## RETROUVER LA MAIN NOIRE :

Au fur et à mesure de leurs enquêtes auprès des gens qui traînent du mauvais côté de la loi et contre de l'argent ou des interrogatoires musclés ils peuvent obtenir les informations suivantes :

- La main noire est un petit groupe composé de cinq personnes
- Ils ont été tous élevés ensemble dans le même orphelinat
- L'orphelinat est tenu par des sœurs du destin dans la ville basse.
- L'un des membres est ménestrel au cabaret de l'oise blanche et se nomme Migliore Luppi

## L'ORPHELINAT :

- Il s'agit d'un modeste établissement qui se trouve dans la ville basse, les sœurs du destin aident les enfants sans parents à vivre en leur fournissant un toit, où ils s'entassent, et à manger quand elles le peuvent. La misère est assez frappante. Les sœurs détiennent un registre, permettant de retrouver le nom de leurs anciens protégés.
- Le culte du destin est l'un des cultes majeurs à Malvarna. Celui-ci prêche que chacun individu est prédestiné à ce qu'il lui arrive et que pour s'élever chacun doit accepter son destin tel qu'il lui paraît.
- La mention de la main noire provoquera une tension chez les sœurs, elles viennent en effet de toucher 100 sols d'or de la part de Pia. Mais en insistant les joueurs pourront les faire parler.
- Ils ont leurs quartiers dans la ville basse et via l'orphelinat peuvent apprendre l'adresse
- L'un des membres est ménestrel au cabaret de l'oise blanche et se nomme Migliore Luppi. Les sœurs espéraient qu'il s'en sortirait bien, mais visiblement ce n'est pas le cas. Il s'agit d'un ancien pensionnaire auxquels les sœurs sont attachées car sa joie de vivre et sa voix est un réconfort pour chacun.

## RETROUVER MIGLIORE LUPPI :

- Le cabaret est un bâtiment qui dénote dans le quartier de la ville basse. Habillé de linge de velours de couleur violette. La fenêtre occultée. L'intérieur dégage une atmosphère envoûtante. Une artiste munie d'un violon interprète un air doux et lancinant à l'entrée des joueurs.
- Les joueurs peuvent approcher la situation de différentes manières. S'ils sont subtils, en se faisant passer pour des fans, pour de potentiels mécènes, ils peuvent approcher Migliore Luppi sans encombre. Celui-ci pourra même être enclin à leur chanter sa chanson sur la main noire leur permettant d'apprendre qu'ils sont cinq orphelins élevés ensemble et volant aux riches pour redonner aux pauvres.
- A l'inverse si les joueurs sont trop directs lors de leur recherche, l'homme se met à courir pour leur échapper. Se lance alors une course-poursuite. Si les joueurs arrivent à rattraper le ménestrel, ils sont en présence de Migliore Luppi.
- Dans les deux cas Migliore Luppi ne voudra rien dire sur Pia. Deux choses peuvent l'aider à délier sa langue :
  - Lui dire qu'elle a volé un artefact et que même pour eux c'est bien trop dangereux. Contre la promesse d'aider son amie, il révélera aux joueurs qu'elle compte revendre ce qu'elle a volé au commanditaire lors du carnaval. À savoir le maître de la famille Albernati.
  - La torture, il dira à ce moment que Pia agit seule, mais qu'elle va chercher à revendre l'objet volé au maître de la famille Albernati.
  - Il peut aussi leur proposer de les emmener à leurs planques.
- S'il s'échappe, les joueurs doivent chercher une autre piste, Migliore ne se représentera pas au cabaret

## LA PLANQUE DE LA MAIN NOIRE :

Il s'agit d'une pièce située dans les combles d'une maison insalubre. S'entassent ici cinq lits et quelques affaires déposés dans un coin, mais rapidement votre regard s'arrête sur un tas de papier à l'encre à peine sèche.

Quand vous examinez les papiers, vous remarquez qu'il s'agit d'une invitation pour un dîner masqué du carnaval qui se déroulera ce soir dans la maison de la famille Albernati. Au centre de l'invitation se trouve un A stylisé qui vous rappelle sans mal le A de la signature de la lettre du commanditaire. Vous déduisez rapidement que Pia a produit une fausse invitation pour se rendre ce soir au dîner masqué et que vous êtes en présence des faux dont elle s'est servie pour s'entraîner. [Montrer aux joueurs l'annexe de l'invitation tachée p.14]

## LE DÎNER DES ALBERNATI :

La demeure des Albernati est la plus grande que vous ayez vue jusque-là, composée des pierres blanches qui font la réputation de la région il s'agit d'un manoir avec de nombreuses fenêtres, entourées par un jardin bien entretenu de formes géométriques. De grandes grilles empêchent l'accès au quidam et un grand portail est aujourd'hui ouvert. Deux hommes entreprennent de vérifier les invitations des convives habillés pour l'occasion en tenue bariolée de couleur et tous portent un masque blanc tantôt souriant tantôt triste.

### ENTRER AVEC INVITATION :

- Si les joueurs disposent de la vraie invitation prise chez la famille Calvacanti, ils seront donc habillés et masqués comme attendu. Donc ils peuvent passer sans problème.
- Si les joueurs n'ont pas la vraie invitation, il convient de faire un jet sous mentir/convaincre avec - 10 % par information confirmée :
  - Ils ont une fausse invitation.
  - Ils ne sont pas habillés avec des habits de carnivals.
  - Ils ne sont pas masqués.

### ENTRER SANS INVITATION :

- Si les joueurs ne disposent pas d'invitation, ils doivent se montrer inventifs pour pénétrer dans la demeure. Faire le mur ? Se faire passer pour un serviteur ? Assommer des serviteurs pour prendre leur place ?

## LE DÎNER :

Vous pénétrez dans la demeure et pouvez constater le faste de la ville. Ici, de grands chandeliers éclairent une grande salle des miroirs. Chaque mur et porte de la grande salle dans laquelle les convives se retrouvent est constitué de miroirs qui se reflètent les uns les autres. L'effet est tel qu'il donne une impression d'immensité dans cette salle déjà colossale. Le nombre de convives qui paraît lui aussi plus grand ajoute à la confusion que génère le port du masque de carnaval. Vous voyez partout autour de vous des groupes d'individus qui discute, au fond de la salle un grand escalier en marbre blanc semble monté vers les appartements des maîtres des lieux. »

- Si les joueurs décident d'écouter les conversations, un seul sujet occupe les convives. Dans la journée, les trois cœurs de Komerko, joyaux de la nation, qui ont été confiées aux trois plus grandes familles nobles auraient été volés. Les familles noble sont les Albernati, les Scala et les Monterosso. Cet événement n'a aucun rapport avec la main noire ou avec les joueurs, il s'agit d'un clin d'œil à un scénario de campagne qui se déroule au même moment. Mais cela peut générer une confusion intéressante chez nos joueurs.
- Une fois dans la bâtisse le problème est de repérer Pia, mais c'est aux joueurs de mener la barque et de déduire des détails qui peuvent leur permettre de la trouver :
  - Elle est blonde
  - Elle a le pas léger et gracile
  - Elle n'aura pas eu le temps de mettre la main sur des vêtements de grande qualité
  - Elle attire les regards par ses formes et sa grâce.
  - Elle essaye d'attirer le maître des lieux
  - Elle a sans doute le colis avec elle
- Si les joueurs sont assez vifs d'esprit, ils peuvent la repérer dans la foule de la salle.
- Dans ce cas, ils peuvent tenter de lui faire entendre raison ou faire montre de force pour la faire sortir, ou encore pour qu'elle leur remette l'argent et l'artefact.
- Sinon les joueurs finissent par la repérer alors qu'elle monte l'escalier avec le maître des lieux et qu'ils se rendent visiblement dans le bureau d'Albernati.

## CONFRONTATION AVEC PIA :

- Si les joueurs arrivent à mettre la main sur Pia avant qu'elle monte dans le bureau d'Albernati. Celle-ci ne veut pas leur remettre l'artefact ni les sols d'or. Elle essaiera d'user de son charme, de marchander une répartition de l'argent, de crier à l'importun pour appeler les gardes du comte provoquant une panique générale. La seule chose qui peut la faire hésiter est de mentionner les autres membres de la main noirs.
- Lorsque Pia se met à hurler qu'on l'agresse, les gardes du comte interviennent et essayent de jeter les joueurs dehors.
- Si les joueurs se laissent faire, Pia ne ressortira jamais de la demeure (cf. bureau du comte). Et les joueurs se retrouvent bredouilles sans artefact et sans sols d'or.
- S'ils choisissent d'affronter les gardes, la panique gagne la salle et tous les convives la fuient. Laissant toute latitude aux joueurs pour mener comme ils l'entendent la fin du scénario et sans doute affronter le comte. Dans ces conditions, Pia n'a pas le temps de se faire tuer par le comte et pour sauver sa vie elle peut même se joindre aux joueurs. À noter pour le déroulement :
  - Il y a 1 gardes de plus que de joueurs à battre, le comte arrive dans le combat préparé et en faisant usage d'artefacts quand il ne reste plus que deux gardes debout. Dans ce cas, il n'a pas l'épée artefact, mais Pia en fait usage. En revanche, il a un gantelet qui lorsqu'il frappe le sol provoque une vague d'onde qui fait tomber les joueurs s'ils ratent leur jet de réflexes.
  - Si les joueurs battent le comte sans le tuer pour honorer leur contrat ils doivent tout de même lui donner l'épée et récupérer 350 sols d'or, sachant que Pia ne dispose plus que de 250 (elle en a donné 100 à l'orphelinat). Ils peuvent en redemander 100 ou 350 au comte qui sera malgré tout disposé à le leur donner ayant perdu le combat.
  - S'ils tuent le comte, ils peuvent récupérer l'épée, le gantelet, les 250 sols d'or de Pia et encore plus d'argent en volant des biens du comte. Ils peuvent s'acquitter de leurs dettes envers la Brigantine et commencer une vie de bohème ici ou ailleurs et conclure le scénario.
  - Les gardes ont 60% de chance de toucher, 6 PV et une épée 1D6.
  - Le comte a 60% de chance de toucher, 12 PV. Si son arme est l'épée artefact elle fait 1d12 dégâts, s'il a le gant il fait 1d10.

## BUREAU DU COMTE D'ALBERNATI :

Lorsque vous pénétrez dans le bureau, vous ne pouvez que constater que le corps de la jeune femme blonde que vous avez poursuivi toute la journée git au sol. Pia est étendue sur le parquet, une dague plantée dans son cœur. Au-dessus d'elle se trouve le Conte Albernati qui retire ses gants blancs tachés de sang et les jette nonchalamment sur le corps de la jeune femme. À votre entrée, il lève des yeux froids sur vous et prononce les paroles suivantes "Allons bon encore des importuns. Que me vaut ce déplaisir ?" Alors qu'il prononce cette phrase, il s'empare de ce que Pia porte dans son dos dans un tuyau de cuir et entreprend de l'ouvrir

- **Attention** : les joueurs peuvent arriver dans le bureau du comte avec Pia s'ils ont réussi à la convaincre dans la salle du bal. Dans ce cas, non seulement elle les aide et a l'épée mais elle ne meurt pas ! Dans ce cas jouer cette partie comme s'ils affrontaient les gardes dans la salle du bal.
- Après avoir laissé les joueurs réagir et éventuellement discuté avec le comte lire la description suivante :

Le comte sort de l'étui une épée dont la lame est noire comme la nuit. Cette vision vous évoque l'épée que portent à leur flanc les lames de l'ordre de sol.

- Le comte n'a rien contre eux et il les encourage à partir, mais sans leur remettre les 350 sols d'or considérant qu'il a mis la main sur l'épée de lui-même.
- Si les joueurs acceptent, ils ne peuvent décemment pas retourner sur la Brigantine. Ainsi il faut demander aux joueurs les actions envisagées. Conclure le scénario en fonction de leurs envies. Mais attention : s'ils ne trouvent pas de terrain d'entente avec le capitaine Grant, celui-ci finit par les retrouver une nuit d'orage et les assassiner dans leur sommeil.
- Si les joueurs cherchent à obtenir malgré tout les 350 sols d'or. Le comte qui est un sociopathe leur répond froidement qu'un combat pour tester son nouveau jouet ne le dérange pas. Aussi active-t-il la lame dont le fil se met à luire d'une couleur bleue. L'épée ne peut être bloquée, car elle tranche tout ce qui n'est pas constitué des mêmes matériaux.
- En cas de victoire sur le comte, ils peuvent se saisir des sols d'or et quitter la fête. S'il tue le comte, une battue générale sera organisée pour retrouver les coupables, mais le masque ayant camouflé leur identité ils arriveront à fuir à bord de la Brigantine.

---

## LES FINS POSSIBLES:

- Si les joueurs fuient et ne s'acquittent pas de leur dette :

Le temps passe et vous pensez les événements de Komerko bel et bien terminés, mais une nuit alors que vous dormez paisiblement dans l'endroit où vous avez trouvé refuge vous êtes réveillé par une douleur cuisante. Alors que vous ouvrez, vous voyez un poignard planté dans votre cœur. Les derniers sons que vous entendez sont les paroles de votre assassin qui vous murmurent à l'oreille "Le capitaine Grant ne pardonne pas", vous sombrez alors dans l'oubli éternel.

- Si les joueurs règlent leur dette et continuent de voyager avec la Brigantine :

Voici une mission qui ne s'est pas passée comme toutes les autres. Mais après quelques jours vous vous rendez compte de la chance que vous avez eu de parvenir à revenir avec la somme des 350 sols d'or. Et petit à petit, vous oubliez Komerko, la main noire, le visage de Pia et vous plongez dans votre prochaine expédition de contrebande, car finalement c'est ce qui vous convient le mieux.

- Si les joueurs règlent leur dette et ne suivent pas la brigantine avec de l'argent en plus :

Votre vie de contrebandier touche à sa fin, vous voilà riche comme vous ne l'avez jamais été. Devant vous se dresse un océan infini de possibilités. Aller vous rester à Komerko et peut-être répondre aux charmes du vin et de l'art. Aller partir en voyage vers un autre royaume ou vous établir dans une terre vide de gens à profiter d'un calme durement gagné. C'est à vous de le décider et cela n'a pas à être évoqué ici.

# FIN

---

ANNEXES :  
LETTRE DES EGOUTS :

*Messire Calvacanti,*

*Comme discuté le porteur de ce message vous remettra la somme de 350 sols d'or pour que vous puissiez procéder à la transaction avec l'équipage de la Brigantine.*

*Vous devez les retrouver dès leur accostage à l'auberge du ver soyeux. On m'a informé qu'il s'agit d'un endroit discret. Vous avez toute latitude pour procéder à l'échange. Rapportez-moi l'artefact et j'appuierais votre demande devant le conseil de la cité.*



## LES INVITATIONS:

*Par la présente vous êtes invités au dîner  
organisé par le compte Alberhati à  
l'occasion des festivités du carnaval blanc*

*Tenue de carnaval et masque de rigueur*

Invitation du bureau de Calvacanti

*Par la présente vous êtes invités au dîner  
organisé par le compte Alberhati à  
l'occasion des festivités du carnaval blanc*

*Ten*

Invitation trouvée dans la planque  
de la main noire

CARTE DES ROYAUMES DE VILTIS :



## CARTE DE KOMERKO :

