

il foglio - numero quindici

C'est dans la clandestinité, mais avec détermination et nos meilleures plumes, qu'à tour de rôle, nous écrivons un papier que nous afficherons partout dans notre cité. Parce que Peuple de Vicerezzo, la vérité doit éclater !

Mettre fin à la guerre

[plume de Tobormory et mise sous presse par Solaris]

Les grandes lignes d'une campagne

Trame de fond : Ces dernières années, la Guilde des Alchimistes a été le théâtre d'une guerre secrète entre anciens et modernes. La mort de plusieurs vieux maîtres a laissé les mains libres à de jeunes (n'exagérons rien non plus) loups assoiffés de pouvoir. Ces derniers ne se contentent plus de simplement vendre de la poudre aux États en guerre. Ils veulent aujourd'hui avoir leur propre puissance temporelle en prenant le contrôle de Vicerezzo. En manipulant l'ambitieux fils du Doge (la prise de Bellagio, voir le scénario "*Lo Sfregiatore*"), ils ont ainsi plongé Vicerezzo et Poggia dans un conflit propre à déstabiliser le pouvoir en place. L'étape suivante est de placer un de leurs hommes (Marco Orsini) à la tête de la République marchande pour en faire un État fantoche. Le but des PJ dans cette campagne sera évidemment de faire échouer ce plan.

Contexte de départ : Le Doge est mort et son fils le remplace, mais il n'est plus qu'un jouet aux mains de la Guilde. Le véritable homme fort du régime est Marco Orsini. Il ne tarde pas d'ailleurs à se faire attribuer des pouvoirs extraordinaires tant la situation militaire est désastreuse. Face à la lente installation d'une tyrannie, la résistance s'organise et les PJ en font bien sûr partie.

AVENTURE N°1 : LIBÉRER LIBERO RICCI

L'auteur de l'article présenté en première partie de cette aide de jeu est vivant. C'est du moins ce que prétend une lettre d'un informateur anonyme (un des anciens maîtres de la Guilde écœuré par la nouvelle politique de son ordre). Libero Ricci serait détenu à Monte Corvo, une forteresse des Capes noires réputée inviolable. Plus important encore, Ricci aurait été arrêté alors qu'il venait d'obtenir des preuves accablantes pour Orsini. Présentées au Haut Conseil, ces preuves pourraient causer la destitution du nouveau "Protecteur de la République". Les PJ vont devoir libérer Ricci.

Alliés potentiels : Aucun. La mission est simple : entrer dans une prison perchée sur un pic rocheux et en ressortir avec Ricci. Pour mettre un peu de Michael Bay dedans, je verrais bien une fuite à bord d'une machine volante à la Léonard de Vinci alors que la réserve de poudre de la prison explose.

Récompense : Ricci a été torturé et n'a plus longtemps à vivre. Il a fait croire à ses tortionnaires qu'il avait caché des preuves pour rester en vie. En fait il ne sait presque rien de plus que ce qu'il a écrit pour la gazette, mais il lance tout de même les PJ sur trois pistes :

- Palerme : Donna Gabriella y aurait caché des documents compromettants.
 - Esra : Orsini y a séjourné trop longtemps pour que sa mission n'ait pas été vitale pour la Guilde.
 - La cour de la Régente Caterina (il faut vraiment trouver un nom à la capitale du Royaume !) :
- L'expulsion d'Orsini suggère qu'il y a commis des actes bien plus graves qu'un simple duel avec Octavio.

Ambiance : Un mélange de *L'Attaque du Train d'Or* et de *La Grande Évasion*.

AVENTURES 2 À 4 : SUR LES TRACES DU PASSÉ

Sur les conseils de Ricci, les PJ entreprennent plusieurs voyages pour mettre à jour la conspiration liberticide qui menace Vicerezzo. Ils peuvent traiter les trois destinations dans l'ordre qu'ils souhaitent, mais l'ordre chronologique semble le plus logique :

Palerme :

Avant d'être arrêtée par l'Inquisition, la vieille duchesse a eu le temps de cacher une part de son trésor et surtout des documents très compromettants pour elle et la Guilde des Alchimistes. Ce trésor est devenu une légende locale et les PJ devront louvoyer entre les escrocs à la petite semaine, les gangs de rue, les autorités locales et, bien sûr, une équipe de spadassins à la solde de la Guilde.

Alliée potentielle : Une jeune historienne passionnée, Alicia Morena, a toujours été fascinée par la sulfureuse Donna Gabriella. Elle souhaite monter une expédition pour explorer les ruines de la demeure familiale des Oreto à Corcinia, un petit village à une dizaine de lieues de Palerme. La région est dangereuse et les PJ seraient les bienvenus. Le trésor est bien caché à Corcinia (dans un vieux temple grec), mais un tremblement de terre a ravagé le site. Une exploration souterraine s'impose. Elle donnera lieu à une confrontation avec les spadassins de la Ligue. Option fantastique : Donna Gabriella était bien une sorcière. Alicia Moreno l'ignore, mais elle est une de ses descendantes. Au contact des objets impies du trésor Oreto, elle est possédée par l'esprit de son ancêtre. Donna Gabriella est de retour et elle a soif de sang !

Récompense : Un joli tas de pierres précieuses qui permettra de financer les autres voyages et une correspondance entre la Duchesse et les hauts responsables de la Guilde aux noms malheureusement codés, mais il y a là de quoi établir clairement qu'Orsini a été un agent des Alchimistes et qu'il a tué pour eux (une preuve de son manque de scrupules, mais ce sera certainement insuffisant pour le destituer). Certaines lettres évoquent la ville d'Esra et la corruption de fonctionnaires proches du sultan.

Ambiance : *Les Aventuriers de l'Arche perdue* ou *La Momie* si vous jouez dans un univers fantastique.

Esra :

Qu'a fait Orsini en Orient pendant de si longues années ? Une partie des réponses se trouvent à Esra et dans ses alentours. Les PJ devront mettre à jour une alliance entre la Ligue et les Fidèles (voir *Esra, aux portes du désert*, aide de jeu en ligne de Solaris) pour renverser le Sultan et raviver une guerre qui rapportera gros aux Alchimistes.

Alliés potentiels : Angélique pourrait être d'une aide inestimable pour arranger une rencontre avec le Sultan et lui révéler les documents qui prouvent la corruption d'une partie de son entourage. Un chevalier royaliste, Charles de Maisonneuve, a complètement épousé la culture orientale et est devenu le capitaine de la garde du Sultan. En l'aidant à déjouer le complot, les PJ gagnent sa confiance. Il leur fournira une lettre d'introduction auprès de son frère, le vicomte Henri de Maisonneuve (voilà qui devrait faciliter leur présence à la cour de la Régente).

Récompense : En pourchassant les conspirateurs, les PJ obtiendront des informations inquiétantes. Orsini et un certain docteur Sandro Bartuccio étaient à la recherche d'une drogue légendaire (la poudre de Karadoun) capable selon le dosage de rendre fou ou d'anéantir la volonté. Ils ont voyagé loin et longtemps vers l'Est pour la trouver avant de revenir, deux ans plus tard, apparemment très satisfaits d'eux-mêmes. Si les dires de Libero Ricci sont exacts, ils sont partis ensuite pour le Royaume.

Ambiance : *Le Troisième Homme* version *Mille et Une Nuits*.

Le Royaume :

A la cour de la Régente Caterina (n°9 à 11 de la Gazette de Vicerezzo), les PJ ont plusieurs pistes à suivre :

- Ambroise de Flamel : L'alchimiste est un homme froid et lointain, mais c'est en fait l'auteur de la lettre anonyme qui a lancé la campagne. Il ne l'avouera pas directement, mais il orientera l'enquête des PJ vers une petite église du faubourg Saint-Martin où des rites impies se déroulent la nuit (juste pour l'ambiance ou réelle magie noire selon l'ambiance de votre campagne). Voir les flagellants plus bas. Plus tard, il leur fera également parvenir une nouvelle lettre anonyme qui leur indique que Bartuccio est à Vicerezzo.

- Octavio : Le nain favori de la Régente est très préoccupé par l'ambiance exécrationnelle qui règne à la cour. Les manigances se multiplient, ainsi que les morts violentes. Il suspecte un complot d'envergure et n'a pas vraiment le temps de recevoir les PJ. En revanche, il ne refuse jamais un duel. Une bonne façon de faire connaissance si on en croit Alexandre Dumas. Une fois son amitié gagnée, il leur confiera qu'il suspecte fortement Sandro Bartuccio d'être à l'origine du changement de caractère du Dauphin. Avec ce que les PJ auront découvert dans l'église du faubourg saint Martin et ce que sait Octavio, il devrait être possible de mettre à jour la conspiration.

- Les factions qu'Orsini a rencontrées : les **Réformés** n'ont strictement rien à voir dans cette histoire. Les **Chevaliers du Saint Ordre** (des allumés intégristes du Crucifié) non plus, mais ils peuvent constituer une fausse piste divertissante. En revanche les **Flagellants** (des agités mystiques sado-masos) sont au cœur des empoisonnements qui secouent la cour. Pour eux, la régente n'est qu'une étrangère qui a attiré le malheur sur le Royaume, quant aux courtisans, ils ne valent guère mieux et doivent être éliminés. En réalité, ils ne sont que des jouets aux mains de **Léonore de Mercœur**, princesse du sang le jour et sorcière/gourou la nuit sous le pseudonyme de La Papesse (sacré emploi du temps !). Léonore a été la maîtresse de Sandro Bartuccio et s'est laissée séduire par les promesses de la Guilde des Alchimistes. En favorisant l'empoisonnement du Dauphin (avec une forte dose de poudre de Karadoun) et des membres de la cour, elle espère éliminer ses rivaux et prendre le pouvoir. Quant à la Guilde, elle gagne sur tous les tableaux. L'accession au trône de Léonore, adepte traditionaliste du Crucifié, relancerait les guerres de religion et donc la vente de poudre. Si elle échoue, le Dauphin finira bien par être roi. Un roi cyclothymique et sociopathe ne tarderait pas à faire la guerre à toute l'Europae.

Alliés potentiels : Henri, vicomte de Maisonneuve, un bon vivant un brin décadent qui se fera un plaisir d'introduire les PJ à la cour, mais aussi A la Douce Mignonne (que serait une campagne sans une visite dans un bordel). Octavio devrait également devenir un ami précieux.

Récompense : La chute de Léonore et la fouille de ses appartements fourniront toutes les preuves du lien entre Orsini et la Guilde. Mieux encore, les craintes d'Octavio au sujet du Dauphin seront confirmées. Il a bien été victime du docteur Bartuccio. Octavio en informera la régente, qui préférera taire l'affaire pour préserver un semblant d'ordre. Elle agira cependant en secret en préparant un édit qui fera l'effet d'une bombe quelque temps après la fin de la campagne. La fabrication de poudre deviendra un privilège d'État dans tout le royaume et les Alchimistes perdront leur monopole. Quant au sort de son fils, elle enjoint les PJ de retrouver Bartuccio et de lui extirper la recette d'un antidote avant de le tuer pour elle.

Ambiance : *L'Affaire des poisons.*

AVENTURE 5 : VICEREZZO IN FLAMES !

Les PJ retrouvent Vicerezzo, mais la situation a empiré. Selon le temps qu'ils ont mis à récolter des preuves, Orsini a plus ou moins affermi son emprise sur la cité. Juste pour le plaisir, utilisons le système des horloges exposé dans "À la conquête d'Hexenberg".

Un peu de comptabilité :

Les horloges suivantes avancent d'un quart pour chaque voyage (aller-retour) des PJ, ainsi que pour chaque fausse piste (ex.: partir vers l'Est alors qu'ils sont à Esra) ou quête secondaire (ex.: aider Angélique à s'évader du harem du sultan, poursuivre Donna Gabriella si elle leur a échappé, enquêter trop en avant chez les Chevaliers du Saint Ordre, etc.).

- L'horloge de Sandro Bartuccio : Pour chaque quart, il parvient à contaminer deux membres du Haut Conseil (qui en compte douze) avec la poudre de Karadoum et à ainsi réduire leur volonté. Au quatrième quart, Bartuccio estime que les autres membres sont hors d'atteinte et part à Poggia pour répandre la peste et faire accuser des espions vicerentini de ce crime.

- L'horloge d'Orsini : A chaque quart, le "Protecteur de la République" assoit un peu plus son autorité sur la cité en contrôlant des sestieri supplémentaires.

1er quart : il contrôle le sestiere du Tribunal (à l'est du palais) et celui de l'Arsenal.

2e quart : son influence s'étend aux Forges de Staufenheim.

3e quart : ses discours démagogiques emportent le soutien du sestiere populaire de San Francesco (quartier de la cathédrale).

4e quart : les petits boutiquiers du sestiere des Oiseaux (autour du marché du même nom dans la partie nord de la ville) succombent aux promesses d'une déréglementation commerciale.

Orsini ne parviendra pas à séduire le sestiere des Arènes car trop d'artistes le vilipendent dans des pantomimes et des pièces de théâtre. Quant à Tarugio, le tyran n'a même pas pensé à y tenter quoi que ce soit.

Tenez compte de cette situation pour faciliter ou compliquer la vie des PJ selon le quartier où ils se trouvent (comme par exemple un malus de -2 dans un quartier favorable à leur adversaire).

Mort au tyran !

Les PJ peuvent enfin présenter leurs preuves au Haut Conseil. Bien sûr, Orsini tentera de les en empêcher et nos héros devront, par la force ou par la ruse, se frayer un chemin jusqu'à la Chambre des délibérations dans le palais du Doge. Ils devront alors plaider la cause du peuple contre le tyran avant de faire un jet d'Astuce modifié comme suit :

+ 2 par preuves rapportées d'un voyage (normalement +6 donc s'il ont réussi les trois aventures précédentes)

- 1 par juge contaminé par le poudre de Karadoum

Et enfin un modificateur allant de -2 à +2 à votre discrétion pour récompenser ou sanctionner la performance des joueurs devant le Haut Conseil.

Sur une réussite, le Haut Conseil ordonnera la destitution et l'arrestation d'Orsini. En cas d'échec, les PJ seront simplement déboutés. Un échec critique pourrait éventuellement les conduire en prison pour avoir traîné dans la boue le Protecteur de la République, ce qui devrait déclencher une intervention des résistants pour les libérer au cours de leur transfert à la prison.

Cette campagne peut tout à fait se conclure avec le triomphe des PJ devant les tribunaux, mais ce serait tout de même dommage de se priver d'une bonne petite insurrection. En revanche, une issue favorable dans cette scène trouvera ses conséquences dans la conclusion de cette campagne.

Aux armes, citoyens!

Orsini n'entend pas lâcher le pouvoir aussi facilement. Il s'enferme dans le palais et convoque la garde. Il est alors temps d'organiser un soulèvement populaire. Pour ce faire, vous pouvez très bien vous inspirer des règles de révolte proposée par Kobayashi dans son scénario "Le secret de Aiglefer" (campagne des Légendes de la Dernière Cité du Vent, disponible [ici](#)) ou gérer cette dernière partie d'une manière plus approximative. Dans tous les cas, ne lésinez pas sur les figurants et les effets spéciaux (comme le disait Néron, un quartier en flamme est toujours du plus bel effet) et surtout laissez la part belle aux joueurs.

Ils doivent mener la révolte et faire pencher la balance du côté du bon peuple de Vicerezzo (la prise des magasins d'armes des forges ou de l'Arsenal, un discours enflammé place du Marché aux Oiseaux pour retourner la foule, etc.). Si vous n'avez pas peur d'user de grosses ficelles, vous pouvez même faire intervenir in extremis un corps expéditionnaire envoyé par la Régente Caterina. Une fois maîtres des rues, les PJ auront bien mérité d'entrer dans le palais du Doge pour l'affrontement final contre Orsini et sa garde rapprochée (sans oublier le pauvre Ernesto Caraglio complètement shooté à la poudre de Karadoum).

CONCLUSION

Les PJ ont sauvé Vicerezzo de la tyrannie, mais qui sera le nouveau Doge ? Tout dépend de la décision du Haut Conseil lors de la dernière aventure.

Une destitution implique que la révolte du peuple était légale. Les Caraglio ne gouverneront plus avant un long moment. La lutte pour le pouvoir entre les autres grandes familles, étrangement silencieuses pendant le Protectorat d'Orsini, fera rage quelques temps, puis les choses reprendront tranquillement leur cours une fois un nouveau Doge élu.

En revanche, si c'est le peuple de Vicerezzo qui a pris les armes pour renverser le tyran sans l'assentiment du Haut Conseil, cela créera un précédent qui empoisonnera l'avenir. Vicerezzo vivra une longue période de troubles, de coups d'État et d'assassinats politiques. La République perdra de sa grandeur et le commerce déclinera, mais l'époque sera riche en aventures pour vos PJ.

Une troisième option peut être envisagée si vous avez fait intervenir la Régente. La cité deviendra alors un satellite du Royaume avec des doges fantoches. Une situation propre à faire monter la colère du peuple.

Une ère de complots et de révolutions s'ouvrira alors.

Dans tous les cas, le nouveau dirigeant s'empressera de négocier la paix avec le duc de Poggia. La chose sera d'autant plus aisée que la rivale méridionale peine à se relever de l'épidémie de peste qui vient de la frapper.

Quant aux PJ, ils seront portés en triomphe et l'objet de toutes les attentions, du moins un temps. La course au poste de Doge occupera bien vite tous les esprits et on ne s'intéressera plus guère à eux. De toute manière, nos héros ont d'autres chats à fouetter. Sandro Bartuccio, "Docteur Peste", court toujours. Le retrouver et obtenir un antidote à la poudre de Karadoum est d'une importance vitale pour l'avenir d'Europae. Le destin des aventuriers est de sauver le monde, pas de le gouverner.

Mais ceci est une autre histoire...

