

Wastburg : Le mystère des sceaux

Scénario pour Wastburg le jeu :

<http://www.legrog.org/jeux/wastburg>

Autheur : Yannk <http://trumpdeck.net>

Histoire :

Oritrame un des Majeers avait secrètement établi un laboratoire pour transformer du plomb en or.

Le laboratoire fut construit sous le quartier du centre, dans le réseau d'égout de l'ancien temps. Après avoir construit la place, les servants et ouvriers gardèrent le plan d'accès en sous la forme d'un sceau coupé en quatre. Chaque partie fut sertie sur une large bague d'argent (une sorte de chevalière), qui fut transmise plus ou moins de père en fils. Le Majeer se jeta du haut de la tour durant la coalescence il y a deux générations de cela. Seul restent les mentions de cette écrits académiques de ses expériences et de son succès dans les archives, mais sans la carte.

Récemment, **Esquel** un des héritiers endetté vint faire expertiser sa bague auprès des archives pour connaître sa valeur, et l'archiviste **Potron Rimet** qui connaissait la légende fit le lien, puis assassinat l'héritier pour sa bague. Ensuite devant l'ampleur de la tâche, il promit un part de butin à son complice **Rigotron** pour obtenir les 3 autres bagues, et trouver ensuite la cache d'or.

Pendant les quelques jours que dure l'affaire, l'archiviste **Potron Rimet** ne va plus retourner à la librairie. Il va prendre les livres qu'il a trouvé, les pages arrachés, et un ancien plan des égouts. Tout d'abord il s'installera chez lui, puis dans les égouts, dans une salle de machinerie abandonnée. Seul **Rigotron** ira de quartier en quartier chercher les bagues ou en faire des copies.

Les acteurs civils du quartier du Centre.

Prévôt : **Gerarth** (voir plus bas)

Echevin : **Lamberth** [*tatillon, ponctuel, attache de l'importance à sa réputation*]

Maester : **Midor** [*fait travailler les autres, amateur d'enluminures, ancienne école de droit, revanchard*]

Les Coupables :

Coupable : **Potron Rimet** [*archiviste, veut une nouvelle vie, historien de la cite, doigts tachés d'encre*]

Complice : **Rigotron** [*coupe jarret et tranche gorge, tuerais pour un gelder, coursier des toits*]

La bande de Rigotron, demi-douzaine de petites frappes. [*repère dans la cave d'un bouge, perçage de coffres, courage en groupe*]



Chronologie des Vols / Meurtres :

1 - **Esquel Amageul**

Tourbier [*mort planté, toujours avec des habits sales, sans le sous*]

Il a obtenu sa bague par son père, qui était bâtisseur pour les majeers. Tué de nuit par **Potron Rimet** il y a 3 jours, dans la grande bibliothèque du quartier du centre. Le corps fut traîné dans un drain proche et la pluie l'emporta vers le quartier du port. Le cadavre sera retrouvé jour+1 dans la boue, et déjà bien abîmé.

Autopsie : le coup et le dos ont été plantés avec des stylets (ceux du scribe), des marques d'encre sont toujours dans les plaies. L'annulaire de la main gauche montre une marque encore propre faite par le port de la bague.

2- **Wolstram,**

Marchand de vin, et importateur de crus de Waelmer [*mort égorgé, maître sommelier, fini toujours son assiette*]

A obtenu la bague par son grand père fournisseur de produits alchimiques à l'époque. Tué de beau matin dans son échoppe avant ouverture par **Rigotron**.

Retrouvé le jour+0, et les gardes sont les premiers sur les lieux, après que Madame **Wolstram**, sa femme l'ai découvert baignant dans son sang, sur le sol de son échoppe.

Autopsie : gorge tranchée, puis majeur gauche coupé, les autres doigts bouffis ont toujours des bagues précieuses. Traces de pas et une fenêtre brisée au niveau des combes. Une des bouteilles de vin rare de crémoux de Rjijk a été dérobée.

3- **Gerarth**

Le prévôt [*Vrai Waelmien, jamais content, lance des trucs à la gueule, veuf, se console avec les femmes plus que de raison*]. Il possède une bague, par sa **Elda Lamberg** femme décédée, elle la tenait de son père, **Lamberg** égoutier de profession. De part son rang dans la garde, il ne va pas être assassiné, mais pendant un passage au bordel loritain, une fille de joie, **Elisia** va en profiter pour mouler sa bague dans la cire pendant qu'il prend son bain, et donner le moule à

Rigotron. Jour + 0 ou jour +1

4- **Aurelien de Vart**

Fils de bonne famille des quartiers des Flamands [*riche prêteur sur gages, séduisant, pourri gâté*]. Il se marie à la fin de la semaine avec une prude Demoiselle **Colombe**. Donc en attendant il fait la foire tout le temps, bougeant avec ses amis de quartier en quartier. Il sera agressé pendant sa partie d'enterrement de vie de garçon dans sa demeure sur l'eau, avec beaucoup de personnes, de musique et de vin. **Rigotron** s'introduira dans sa chambre quand il sera avec une donzelle, la forcera à ligoter **Aurelien** nu sur le lit, puis l'attachera elle aussi, les bâillonnera et prendra la bague. Son chemin de fuite est par la fenêtre, puis gouttière jusqu'à une embarcation. Si les gardes le dérangent, il fuira par la fenêtre, sinon il va probablement prendre le temps de planter les 2 témoins. Il y a une occasion de se faire un contact ou de commencer un chantage. Cela se passera Jour +1 au soir, ou Jour+2 si l'enquête prend du temps.

Scènes pour les gardes :

- Introduction : Un blandin appelle les gardes pour l'échoppe de **Wolstram**, découverte du corps.
- Premier rapport au prévôt **Gerarth** qui leur demande de trouver les coupables, tuer un bourgeois c'est pas bien.
- Repos à la taverne "le pot d'étain" tenue par le gros Regis
- Second appel pour un nouveau cadavre, **Esquel** dans la boue des égouts du bord de l'eau.
- Commencer à faire le lien entre les bagues, les lier au prévôt.
- Garder prévôt **Gerarth**, sans savoir que sa bague a déjà été copiée au bordel.
- Si les gardes ne sont pas discrets sur le Majeer, la rumeur prend et tout le monde en ville est la cache pour l'or. Éventuellement chaque échevin à revendiquer le

trésors dans les sous terrains sous son quartier.

- Garder **Aurelien de Vart** pendant ses jours mouvementés avant le mariage.
- Éventuellement attraper ou poursuivre **Rigotron**
- Dans les égouts, trouver **Potron Rimet**
- Si les rumeurs prennent, ou que les prisonniers parlent, les gardes de plusieurs quartiers et leur Echevins peuvent en venir au mains dans au dessus des plaques d'égouts pour revendiquer la cache. Quelques yeux au beurre noir en perspective.
- Final : Trouver la cache du laboratoire, découvrir les lingots.
- Debriefing : rendre la justice.

Pistes d'enquêtes :

- Chez **Wolstram**, les traces vont mettre les joueurs sur la piste de la bague manquante. Madame **Wolstram** peut expliquer quelle bague c'était, sans savoir son usage, puis pleurer car leur fils parti collecter du vin blanc dans les vignobles du Waelmer n'est pas la pour l'enterrement de son père. La bouteille vide peut servir d'indice plus tard pour localiser **Rigotron**. Avec un coup de chance, on peut retrouver une vieille lettre signée et cachetée avec la bague.

- Chez **Esquel**, une note de rendez vous aux archives pour 2 jours avant. Sinon pas grand chose, seuls quelques impayés réclamés par la logeuse.

- A la librairie, Au pupitre de **Potron**, on peut remarquer le stylets manquants, mais les traces de sang du premier meurtre ont été nettoyés par un servent qui les à pris pour des simples taches. Il peut aussi aider à remarquer que son assistant **Potron Rimet** est manquant depuis. On peut identifier grâce au registre : le rendez vous de **Esquel** avec **Potron**, et les titres derniers livres consultés par **Potron Rimet** sur l'architecture des égouts. Le maître archiviste **Telumier** peut aider les gardes à propos des bagues, il se souvient du livre qui le mentionne, "*du temps de la magie abondante*". Avec la mention de l'expérience du Majeer **Oritrame** et de l'achat de 1200 livres de plomb et produits chimiques. Mais des pages ont été coupées récemment.

- Chez **Potron Rimet**, une maison étroites sur plusieurs étages. En cherchant ses papiers, on peut trouver une liste recopiées des nom de famille des héritiers : **Wolstram** l'importateur, **Amageul** le bâtisseur, **Lamberg** égoutier, **de Vart** le Maester banquier. Reste à identifier les descendants.

- Les bagues, on peut demander qui les a vues. Pour faire le lien entre les morts.

Une enquête chanceuse peut trouver une personne qui en a déjà vu une. A un moment ou un autre, durant leurs quotidiens rapports au prévôt, les gardes vont finir par remarquer que **Gerarth** en à une aussi.

- Le bordel loritain fréquenté par **Gerarth**. Ils peuvent

interroger **Elisia** qui a fait la copie de la bague de **Gerarth** pendant son bain forcée. Puis remonter à **Rigotron**.

- Chez **Aurelien de Vart**, pendant la débaucherie d'enterrement de vie de garçon. Ils peuvent intercepter **Rigotron** et l'apprehender ou le poursuivre jusqu'aux égouts.

- Compléter le plan. Soit les gardes mettent la main sur les bagues, ou bien avec seulement une ou deux bagues, et un plan des égouts ils peuvent avoir un semblant d'idée de la localisation. Les sceaux bagues peuvent être pressés sur de la cire et révéler la localisation d'une porte dérobée dans les égouts, entre le quartier du centre et de la tour.

- La planque de **Rigotron** dans le quartier de la purge dans la cave d'un bar. Peut être la bouteille volée chez **Wolstram**. S'ils sont très chanceux, peut être une copie dans la cire de la bague de **Wolstram** ou **Gerarth** (ils compte doubler **Potron Rimet** dès qu'il peut). Ses voisins savent qu'il est bien occupé depuis quelques jours.

- La planque de **Potron Rimet** dans les égouts est une ancienne salle des machines, on y trouve une couche toute sa paperasse, et provisions, plus la bague de **Esquel**. Il a préparé une embuscade avec un trappe et des pieux pour se débarrasser de **Rigotron** quand celui-ci lui apportera les dernières bagues. De son côté, **Rigotron** prépare aussi une dague pour la même raison. Si les gardes ont une bague et négocient, ils peuvent essayer de faire un accord pour partager l'or.

- La découverte du laboratoire du Majeer **Oritrame**. Le laboratoire est plein d'ustensiles d'alchimie plein de poussière, et sous une grande bâche se trouve une pile de lingot. 300 lingots de 4 livres chaque (~2kg). *Mais tout l'or s'est retransformés en plomb depuis la déglingue de la magie*, pas de chance, tout ça pour rien...

Conclusion :

Les gardes auront l'occasion de sauver des personnes influentes, mais aussi de ressentir quelques frictions avec des gardes d'autres quartiers. Au final tout le monde court après un trésor magique qui n'existe plus.