

# Séléné Corvina

La vie dans les rues de **Citadelle** n'est pas tous les jours facile pour une gamine sans le sous. Pour t'en sortir, tu es passée de petits boulots en petits boulots, pas toujours légaux mais toujours lucratifs.

Avec le temps, tu as fini par te faire connaître dans le milieu et à dénicher des boulots de plus en plus intéressants. C'est ainsi qu'il y a 5 ans, tu as été contactée par **Ronan Ombrargent**, Lieutenant au *guet* de **Citadelle** connu pour son efficacité à démanteler les réseaux criminels.

**Ronan** avait eu vent de tes prouesses et t'aurais bien mise au trou si ce n'est qu'il avait besoin d'un service de ta part. Il recherchait des *outils chirurgicaux exotiques* et ne pouvait, pour d'évidentes raisons éthiques, se les fournir officiellement et avait donc besoin d'un intermédiaire aussi discret qu'efficace.

Pour toi, ce fut un jeu d'enfant de dénicher ces outils. Tu te pris au jeu et stimula la créativité des artisans chez qui tu passais commande.

Comme cette étrange outil formé de trois boules grosses comme le poing, reliées entre elles par des chaînes. Tu n'as aucune idée de son utilité, mais **Ronan** paru satisfait et c'est bien ça le principal.

Il ne te paya pas beaucoup mais comme il te laissa en liberté, tu t'estimes gagnante dans l'histoire. Personne n'est jamais remonté jusqu'à toi, il te devait bien ça.

---

Il y a quatre an, tu as été contactée par **Gauvain Glaçombre**. Paladin membre d'une secte obscure, il avait besoin de tes services pour éliminer sa grande prêtresse, **Séraphina Tramortis**. Il te communiqua tous les détails pour réussir ta mission, jusqu'à l'heure de l'office.

Faisant preuve de toute la discrétion dont tu étais capable, tu pénétras dans ce sanctuaire et t'approchas de la prêtresse. En arrivant dans son dos, tu comptais sur l'effet de surprise pour l'égorger.

Sûrement douée de pouvoir surnaturels, elle perçut ta présence et se retourna. Tu sentis alors toute la force de sa haine se déchaîner sur toi.

Ta vie s'échappait lentement et c'est à ton grand étonnement que son acolyte se retourna et, plutôt que de la défendre, lui asséna un coup d'épée fatal. Lorsqu'il finit son geste, tu reconnus **Gauvain**, un rictus sur les lèvres.

Il sembla hésiter un instant sur le sort qu'il te réservait mais il te paya pour ton aide précieuse en te remettant la gemme enchâssée dans la statuette centrale de l'autel. Il t'ordonna de quitter les lieux et de ne jamais faire ne serait-ce qu'allusion à cet épisode.

---

Comme tu cherches toujours à connaître la valeur des objets, tu as étudié la gemme et après quelques essais, tu t'es rendue compte qu'une fois posée sur le front d'une victime, celle-ci s'écroule sans vie.

Cette nouvelle possibilité t'ouvrait de nouvelles perspectives de carrière. Plus de risque d'être dérangé pendant un cambriolage si les occupants dorment pour l'éternité.

Mais le recel est toujours difficile. Revendre les marchandises volées nécessite de changer de ville et de trouver un nouveau canal de distribution discret, ce qui limite la nature des biens à écouler et leur nombre.

Il y a 3 ans, tu as eu vent de nouvelles possibilités à **Havrebois**. **Emeric Chantelame**, le propriétaire de la moitié des infrastructures locales, proposait de racheter tout un tas de marchandises. Le prix est assez bas, mais il n'est pas regardant sur la quantité ou la provenance.

Tu ne sais pas ce qu'il en fait, la proximité avec la frontière de **Givernia** offre tout un tas de possibilités de contrebande qu'il serait idiot d'ignorer. Mais ce n'est pas ton problème après tout, tant qu'il paie.

Tu t'es donc tournée vers la cambriole. Tu pénètres dans les riches demeures, appose la gemme sur le front des occupants puis dévalise tranquillement ces riches de tout ce qui peut être revendu. Ensuite, grâce aux nombreux convois vers **Havrebois**, tu achemines tes trouvailles vers **Emeric**.

---

C'est à cette occasion que tu as rencontré **Aria Clairbois** et **Garek Trachelune** qui escortaient le convoi. Pour éviter que les marchands ne soient pillés par les bandits alentours, ils paient des mercenaires chargés de les protéger.

**Aria** est une rôdeuse expérimentée, qui a fait de l'escorte des convois son métier. Elle est connue dans le milieu et les marchands n'hésitent pas à faire appel à elle. Elle est toujours suivie comme son ombre par **Cassandra Plumerousse**, son apprentie qui tousse tout le temps.

**Garek**, lui, est un guerrier exubérant, toujours bien coiffé. Il n'escorte les convois que lorsqu'il fait le trajet vers **Havrebois** en été quand il part à l'aventure dans les montagnes environnantes et y chasse du gobelin.

Lors des attaques, **Aria** combat avec méthode, protégeant autant son apprentie que les convois qu'elles escortent. **Garek** lui, se bat avec panache, évitant les projectiles et les armes sans même y faire attention. C'est lors d'un de ces combats que tu l'as vu porter un médaillon, très semblable à celui que **Emeric** porte en permanence.

De ton côté, tes marchandises ne craignent pas grand-chose car, étant du métier, tu les identifies avec un symbole reconnaissable des bandits qui ciblent donc les autres convois. Pour donner le change, quelques bandits font mine de t'attaquer et tu simules de les repousser, ni vu ni connus je t'embrouille.

---

Avec le temps, **Emeric** et toi avec avez appris à vous connaître et à vous faire suffisamment confiance pour savoir que chacun protégerait le secret de l'autre.

C'est ainsi qu'il y a trois mois, il te confia que ce médaillon n'était en fait qu'un fragment et que deux autres fragments existaient, dont l'un se trouvait à **Citadelle**, en possession d'une certaine **Lyra Flamaurore**. Il te confia également que sa demeure devrait receler d'une grande quantité d'objets de valeur qu'il pourrait te racheter.

De retour à **Citadelle**, tu choisis donc la demeure de **Lyra** comme prochaine cible et t'introduis, comme à ton habitude, furtivement dans ses appartements.

Prudente, tu cherchas les éventuels mécanismes d'alarmes mais n'en trouva aucun. Tu te disais qu'elle devait être bien inconsciente pour avoir si peu de protection lorsqu'elle se réveilla

instantanément. Tu en es sûre, il n'y avait aucun mécanisme d'alarme.

Toujours est-il qu'elle prit l'initiative et te lança un sort puissant. C'était une magicienne ! **Emeric** avait caché *ce détail* et il allait te coûter la vie. Tu croyais ton heure venue mais la gemme que tu portais s'illumina, renvoyant le sort sur **Lyra** dans une formidable explosion. Après t'avoir ainsi sauvé la vie, elle s'éteignit et perdit toute ses couleurs.

Tu trouvas facilement le fragment sur **Lyra** et, alors que tu allais fouiller la pièce, tu entendis du bruit au rez-de-chaussée. Plutôt que de risquer un deuxième affrontement, tu préféras t'éclipser.

---

Tu es arrivée aujourd'hui à **Havrebois** et, comme à ton habitude, est venue boire une bière à l'auberge d'**Emeric**. Tu te demandais comment en savoir plus sur le fragment (histoire de connaître sa valeur avant la transaction) lorsque la rumeur t'appris que la serveuse, **Maryse Valdor**, avait été retrouvée sans vie dans le jardin.

### **Objectifs :**

- Te renseigner sur ce fragment et dénicher le meilleur acquéreur ;
- Monnayer les informations croustillantes en ta possession, si tu estimes qu'elles peuvent te rapporter gros ;

*et...*

- Voler des choses quand l'opportunité se présente ;
- Obtenir de nouveaux secrets monnayables ;
- Bien évidemment, rester discrète sur ton métier ;

...