

il foglio - numero sei

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 !

Moro di Vicerezzo

(plume de Tobormory, mise sous presse par Solaris)

Après leur recrutement, l'Aragonaise confie les Jumeaux infernaux au Maure, le maître d'armes de la Vedova Bianca. Ce robuste cinquantenaire sert les Sept depuis la bataille de Lépante. A l'époque, il n'était qu'un jeune rameur turc doté d'une musculature impressionnante. Alors que sa galère était en train de couler, il a été sauvé par Alvaro de Bazan en personne. Le grand amiral espagnol, qui n'est autre qu'un des Sept les plus puissants, l'a éduqué et formé pour qu'il devienne son garde du corps. Les deux hommes ont rapidement développé une puissante relation père-fils et le Maure a totalement épousé la cause et les méthodes cruelles de son maître.

En 1588, Alvaro de Bazan met en scène sa propre mort avant que sa longévité hors du commun n'attire l'attention et part pour Vicerezzo. Il y vit depuis en reclus dans un magnifique palais d'où il suit de près les intérêts des Sept dans la péninsule. Grâce à la puissance de l'organisation, il a fait nommer Le Maure Procureur en charge des asiles d'aliénés. Grâce à ce poste, le Maure peut satisfaire ses besoins sadiques sur les malheureux et malheureuses enfermés dans des conditions épouvantables, mais également former des assassins suicidaires pour les basses œuvres qui ne nécessitent pas l'intervention de la Veuve Blanche. Il Moro est donc une pièce essentielle des Sept à Vicerezzo puisqu'il est à la fois les yeux et les oreilles de de Bazan, un magistrat respecté malgré ses origines et le maître d'armes de la Veuve blanche.

Comment intégrer Il Moro dans votre campagne :

Il Maestro dei Pazzi : une série de meurtres brutaux et d'incendies criminels sans aucun rapport les uns avec les autres touchent les quartiers populaires de Vicerezzo depuis des semaines. La révolte gronde et les autorités se décident enfin à faire appel à des investigateurs compétents. L'enquête met à jour que les crimes ont tous été perpétrés par des malades mentaux et que ceux-ci semblent agir au nom d'un mystérieux Maître des Fous. Remonter jusqu'au Maure ne devrait poser aucun problème, mais comment résoudre le problème ? Que ce soit par la violence ou par une dénonciation publique risquée, les PJ risquent bien de s'attirer l'ire d'Alvaro de Bazan et de la Vedova Bianca. Quant au commanditaire des PJ, comment réagira-t-il ? Trouvera-t-il un arrangement secret avec les Sept pour mettre les meurtres sur le dos d'un ennemi commun ? S'en remettra-t-il à la justice de dieu avec un duel à mort entre le Maure et un de ses accusateurs ? Ou aura-t-il le courage de pousser les PJ plus loin dans leurs investigations et lancer une véritable croisade contre les Sept ?

Comment jouer Il Moro :

Combattant redoutable et homme extrêmement prudent, ses points faibles résident dans :

- * son arrogance. Il n'appellera pas de renforts s'il doit affronter plusieurs ennemis en combat (dans la limite du raisonnable bien sûr).
- * son plaisir de faire souffrir. Il n'éliminera pas directement un prisonnier avant de l'avoir longuement torturé (-2 au jet de séquelle). En combat, il préférera s'attaquer à un autre adversaire plutôt qu'achever quelqu'un qu'il aura mortellement blessé.

Caractéristiques :

Habilitété +3, Vigueur +3, Astuce +1, Volonté +1 / Attaque +5, Défense 11, Points de Vie 17
Coriace (+2 PV, déjà ajoutés), duelliste accompli (garder les 2 meilleurs D sur 3D6 aux dégâts), dur-à-cuir (mourant pendant 1D6+2 tours)
Armes : une rapière et une main-gauche en acier météorique (chaque blessure infligée redonne 2PV au Maure).