

VALVIDIUS, ROI DES VOLEURS



Tu n'as jamais entendu cette expression avant, tirer un Valvidius ? Tu n'as pas passé beaucoup de temps à Kratas, hein ? Un Valvidius, c'est une escroquerie mémorable, mais de celle qui causera ta perte parce que tu t'es mis à dos les mauvaises personnes. Je vais te raconter l'histoire, et alors tu comprendras. Mais paie-moi d'abord une bière, l'ami, raconter des histoires, ça donne soif.

C'est arrivé des années avant le Châtiment, bien sûr. Valvidius était un voleur nain, et même ses rivaux les plus acharnés parlaient de lui comme du plus grand voleur de tous les temps. Parce que c'était Valvidius qui avait volé les trois anneaux de Viveharpe au nez et à la barbe d'un millier de gardes. Et c'était encore lui qui avait volé l'Œuf des désirs perdus dans la salle des trésors personnelle du premier Grand gouverneur thérane de Barsaive. Ouais, Valvidius était vraiment un voleur génial, et il le savait. Mais alors qu'il avançait en âge, il avait réussi tant d'exploits exceptionnels avec si peu de difficultés qu'il commençait à en être blasé. Même l'idée de piller la trésorerie thérane de Parlainth le laissait de marbre : ce n'était pas à la mesure de son talent. Heureusement pour ces rats thérans de Parlainth, si tu veux mon avis. Valvidius se tortura l'esprit pour trouver un larcin qui serait pour lui un réel défi, et enfin germa l'idée d'une escroquerie vraiment fantastique.

Par une nuit noire, à l'abri des regards dans son étude privée, Valvidius gribouilla quelques vers sur un rouleau de parchemin. Quand l'encre fût sèche, il trempa le parchemin dans du thé, le plia et déchira son pourtour pour en vieillir l'aspect. Quand il en eût terminé avec le rouleau, il prit une couronne de métal ordinaire, du genre que les forgerons utilisent comme base pour produire des répliques de trésors précieux, et couvrit sa surface de feuilles d'or volées dans la fameuse joaillerie Banchus. Il cacha ensuite la couronne et le parchemin dans son sac de voyage, sous une paire de justaucorps sales, et alla se coucher. Le jour suivant, il se rendit à la cité-état de Landis, en faisant savoir qu'il allait récupérer de somptueux trophées.

À peu près un mois plus tard, il revint à Kratas tout excité. Sachant que la rumeur se propagerait dans la Cité des Voleurs bien plus rapidement qu'un feu de brousse, Valvidius se rendit à la Taverne du Cœur léger et annonça avoir trouvé un ancien rouleau de parchemin décrivant la manière de gagner les faveurs de la Passion Vestrial. À cette époque, bien sûr, Vestrial était saine d'esprit, et la plupart des voleurs avaient une faiblesse pour la Passion espiègle. Valvidius lut à haute voix le contenu du parchemin à l'assemblée : il était écrit que pour gagner l'amour éternel de Vestrial, l'ensemble des plus grands voleurs de Barsaive devait désigner et couronner leur Roi des Voleurs. L'année suivante, toute personne désirant devenir roi devra accomplir les plus audacieux larcins, pour ensuite se réunir dans la vieille forteresse de Florque, près de Kratas, afin de comparer leur butin lors d'un grand Festival des Voleurs. Le meilleur d'entre eux obtiendra alors la couronne du Roi des Voleurs.

Ainsi, de nombreux voleurs se lancèrent à la recherche de trésors à voler, car chacun d'eux voulait être couronné Roi des Voleurs. Une fois ses concurrents éloignés, Valvidius approcha leurs gardes et leurs serviteurs. Il leur fit les yeux doux, et des pièces d'argent et d'or passèrent de mains en mains. À la fin de l'année, Valvidius prit la couronne qu'il avait fabriquée et se rendit à Florque pour attendre le retour de ses collègues voleurs.

Le Festival des Voleurs fût un vibrant succès. Les voleurs de Barsaive exposèrent fièrement leurs nombreux et précieux butins : des javelots magiques dérobés à Théra, des pièces d'orichalque rares frappées avec le visage de rois morts depuis des siècles, le journal du grand dragon Usun, et de nombreuses autres merveilles que bien peu de donneurs-de-nom ont eu l'occasion de contempler. Bien sûr, chaque voleur avait des gardes du corps et des serviteurs pour protéger ce qu'ils avaient apporté. Ils désiraient tous devenir roi, et aucun d'eux ne souhaitait prendre le moindre risque. Les voleurs et leurs gardes du corps discutèrent et débattirent sans fin pour savoir qui était le voleur le plus méritant, celui qui sera couvert de gloire. Enfin, Valvidius se hissa sur la grande estrade de pierre au centre du Grand Hall de Florque.

Brisant le silence interloqué, il déclama : "Maintenant est venu le temps de couronner le plus grand de tous les voleurs. Offre-moi tes faveurs, Ô Vestrial !"

Il dévoila alors une magnifique couronne d'or de derrière son dos, et la plaça sur sa propre tête. Furieux, les autres voleurs firent appel à leurs gardes du corps pour l'en empêcher, mais ces derniers se mirent à genoux et saluèrent Valvidius, le Roi des Voleurs ! Ils rassemblèrent ensuite les objets précieux que les autres voleurs avaient dérobés, et les entassèrent aux pieds de Valvidius. Celui-ci venait de réaliser le plus gros larcin de tous les temps : il avait volé la loyauté des sbires des maîtres voleurs, ainsi que leurs butins.

Pendant de nombreuses années, Valvidius régna sur Kratas depuis son bastion de Florque, et ceux qui le servaient prospérèrent. Puis, lors d'une nuit noire, pendant que Valvidius savourait dans son repaire aux trésors le fruit de ses victoires

d'antan, les murs de pierre émirent une étrange lumière colorée et chatoyante. Un vent violent commença à souffler à l'intérieur de la pièce, pourtant dénuée de fenêtre. Valvidius tint bon, agrippant fermement la couronne qu'il maintenait contre son torse, et murmura : "Jamais je n'abandonnerai mes trésors !" Le vent souffla de plus bel, et la lumière devint aveuglante. La peur défigura le visage de Valvidius, et il hurla : "Vestrial ! Ce n'était qu'une plaisanterie. Je ne pensais qu'à te plaire !"

"Les traîtres ne me plaisent pas", tonna une voix qui fit trembler le sol. "Tu as volé ce que tu n'avais pas le droit de voler : le serment donné par des hommes ordinaires. Une telle effronterie mérite punition." Dans un bruit semblable à mille coups de tonnerre, la lumière explosa, puis un terrible silence régna.

Le jour suivant, le repaire de Valvidius était vide. Personne ne put trouver la moindre trace des trésors merveilleux, des coffres remplis d'or, ou de Valvidius lui-même, excepté sa couronne, tordue et à moitié fondue en une longue forme ovale. Et ce qu'il y a de drôle, c'est que la couronne bidon que Valvidius avait embellie pour tromper son monde s'était transformée en une véritable couronne d'or massif. On dit que la Couronne des Voleurs existe toujours, et qu'elle vaudrait une belle petite fortune. Mais personne ne sait où elle se trouve, bien entendu. Pour ma part, je ne sais pas quoi penser de tout ça. J'ai bu un coup avec de nombreuses personnes qui sont ensuite parties à sa recherche. Mais je n'en ai jamais vu un seul revenir...

IDÉES D'AVENTURES

La Couronne de Valvidius peut amener les joueurs à vivre des aventures parmi les plus sombres habitants de Barsaive. Le propriétaire de la couronne gagne du prestige et un pouvoir impressionnant sur les voleurs s'il montre des connaissances et des compétences dans la pratique du vol. Un tel objet intéressera particulièrement les habitants de Kratas, la Cité des Voleurs.

INFORMATIONS POUR LE JEU

La Couronne de Valvidius

Nombre de filaments maximum : 2

Défense magique : 18

On dit que la Couronne de Valvidius est faite dans un or sans tâche et difforme. En fait, la couronne est d'un métal ressemblant à de l'or qui ne ternit pas pour des raisons inconnues.

Filament de rang un

Coût : 300

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom de la couronne.

Effet : le personnage gagne un bonus de +1 niveau en Charisme ou sur ses talents basés sur le Charisme pour les tests visant des malandrins.

Filament de rang deux

Coût : 500

Effet : le personnage gagne un bonus de +2 niveaux en Charisme ou sur ses talents basés sur le Charisme pour les tests visant des malandrins. En dépensant 2 points d'effort, le personnage peut rendre la couronne invisible quand il l'enlève. Cet effet se dissipe au bout de 15 minutes.

Filament de rang trois

Coût : 800

Connaissance clef : le personnage doit prononcer les mots « *Je revendique cette couronne au nom de Valvidius* » dans n'importe quelle langue. La couronne changera alors de forme pour s'adapter à la tête du personnage.

Effet : le personnage gagne un bonus de +3 niveaux en Charisme ou sur ses talents basé sur le Charisme pour les tests visant des malandrins. Le personnage gagne un bonus de +3 pour comprendre un voleur utilisant un langage que le personnage ne connaît pas, mais il ne peut pas lui parler.

Filament de rang quatre

Coût : 1 300

Effet : le personnage gagne un bonus de +4 niveaux en Charisme ou sur ses talents basés sur le Charisme pour les tests visant des malandrins. Le personnage gagne un bonus de +1 rang en Don des langues.

Filament de rang cinq

Coût : 2 100

Connaissance clef : le personnage doit connaître la façon dont Valvidius s'est emparé de la couronne, puis recevoir la bénédiction d'un questeur de Vestrial. Cela peut provenir d'une simple donation ou après avoir pris part à un projet étrange conçu par le questeur.

Effet : le personnage gagne un bonus de +5 niveaux en Charisme ou sur ses talents basés sur le Charisme pour les tests visant des malandrins. Le personnage gagne un bonus de +2 rangs en Don des langues.

Filament de rang six

Coût : 3 400

Effet : le personnage gagne un bonus de +6 niveaux en Charisme ou sur ses talents basés sur le Charisme pour les tests visant des malandrins. Le personnage gagne un bonus de +3 rangs en Don des langues.

À ce rang, la couronne commence à transmettre les pensées du personnage à Vestrial, et la Passion implique le personnage dans ses projets. La couronne fonctionne comme une marque d'Horreur, sauf qu'elle attire Vestrial à la place d'une Horreur. Les projets impliquant le personnage commencent par des dangers mineurs. Ces dangers deviennent plus périlleux à mesure que le personnage s'engage vers la réalisation du haut-fait de rang 7.

Filament de rang sept

Coût : 5 500

Haut-fait : le personnage doit persuader au moins quatre voleurs de sixième Cercle ou plus de le suivre dans une quête

jusqu'au site où la couronne fût forgée, et où ils devront allumer la forge et refondre la couronne. Le personnage et les quatre voleurs doivent participer à la refonte de la couronne, ce qui prend huit heures. La couronne ainsi reforgée prend le nom du personnage ou du voleur qui aura réussi à lui voler avant qu'il ne puisse la mettre sur sa tête. Conserver la couronne après la refonte est un haut fait qui rapporte 5 500 points de légende.

Effet : si le personnage est un adepte voleur, il gagne +1 rang dans tous ses talents de la discipline du Voleur tant qu'il porte la couronne. Si le personnage n'est pas un adepte voleur, il peut le devenir sans suivre les entraînements nécessaires. Le personnage devient libre de l'influence de Vestrial.

Filament de rang huit

Coût : 8 900

Effet : le personnage gagne un bonus de +7 niveaux en Charisme ou sur ses talents basés sur le Charisme pour les tests visant des malandrins. Le personnage gagne un bonus de +4 rangs en Don des langues.

*Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de **Black Book Editions** et de **Redbrick Limited/Fasa corporation** comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de **Black Book Editions**. Cette aide de jeu n'est pas publiée par **Black Book Editions** ou **Redbrick Limited/Fasa corporation** et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur **Black Book Editions**, consultez www.black-book-editions.fr.*

D'après le récit pour **Earthdawn** intitulé **Valvidius, king of thieves**, publié dans les **Legends of earthdawn, vol.1** (FASA 6103), avec l'aimable autorisation de **Black Book Editions**.

Traduction : Valentin « Kyin » Debret

Relectures : Jean-Cyril « Jean VI » Amiot

Matériel additionnel : Franck « scorpionou » Mercier

Maquette : Jean-Cyril « Jean VI » Amiot