

Bourg-Preux

“Je ne scays reculer.”

Devise de la Marche Franche

“Depuis la ville haute, on peut apercevoir les teintes rouille prises par les bois, les grandes flaques claires sur les chemins. Une brume épaisse stagne matin et soir sur le Lac de Croquerive, dont émerge, fantomatique, le dôme du Temple de la Vieille Déesse. Au sommet de la ville haute, des nuées de corbeaux voltigent en croassant autour des fortifications trapues de la Capitainerie, et picorent les cadavres décharnés des pendus de la tour de la Potence. Des giboulées de pluie froide ou de neige fondue giflent parfois Bourg-Preux, ruisselant des toits pentus en gouttières innombrables.”

Tiré de la correspondance de voyage de Keridwen des Cinq Vallées.

I. Panorama d'ensemble

Bourg-Preux apparaît comme une ville de taille moyenne, blottie entre des remparts noircis par les ans, flanqués de vieilles tours couronnées de toits pentus et de hourds. La ville s'appuie sur les collines abruptes du Vieufié, à l'ouest, et s'étale vers l'est dans la plaine cultivée du Listrellois.

A l'est, la Ville Haute domine fièrement la vallée et le lac de Croquerive, qui s'ouvre au coeur de la Ville Basse. Les remparts trapus de la capitainerie, où pourrissent quelques pendus, et la tour de Temple du Resplendissant flamboyante d'étendards solaires culminent au-dessus des plus hautes maisons et des tourelles gracieuses de la Maison Forte. La Tour Penchée, visible de loin, donne une impression de désordre architectural un peu saugrenu.

Au nord de la ville, les quartiers dévalent de façon abrupte jusqu'au Marché au Poisson, au niveau du lac de Croquerive. Au sud, la Place d'armes et le quartier de l'Académie des Enregistrements s'accrochent à une pente assez raide, qui s'adoucit au-delà pour atteindre le niveau du lac un peu avant la Rue du Pavois. Le reste de la ville est appelé la Ville Basse ; en émergent ça et là les pignons aigus des plus hautes maisons, les tours du pont de la Monnaie et le dôme monumental du Temple de la Vieille Déesse.

Des bouffées de vapeur et des fumées épaisses sont parfois crachées par le quartier de la Nainerie, dans les gorges de la Listrelle, et viennent s'étendre sur le lac en enveloppant de volutes étranges le temple de la Vieille Déesse. En automne et en hiver, il est fréquent qu'une brume épaisse stagne sur la Listrelle et sur le Lac de Croquerive, où les ponts et pontons semblent se perdre, et où émerge, fantomatique, le dôme du Temple de la Vieille Déesse. Du reste, le lac de Croquerive est très animé : barques de pêches, trains de bois flotté et gabarres de marchands y grouillent, s'agglutinant aux nombreux pontons et écoulant leurs cargaisons sur le Marché aux

Poissons ou sur la Place du Marché. Il arrive qu'on y repêche un pendu dont la corde a cédé et qui a chu depuis la Tour du Gibet...

A l'extérieur des remparts, à l'est, un bois noirâtre aux arbres torturés s'étend comme une gale sur la plaine. Quelques cyprès droits comme des lances percent ça et là le grouillement lépreux des feuillages ; il s'agit du Bosquet du Desséché.

A part la rue de la Bataille, la rue de la Monnaie et la rue du Pavois, toutes les ruelles de Bourg-Preux sont des venelles étranglées, permettant difficilement le passage d'une charrette. Les maisons sont de hautes demeures à colombages et à encorbellements, dont les étages débordent au-dessus de la rue, et se rejoignent parfois au-dessus de la tête des passants. Les toits, très aigus, sont couverts par une belle ardoise bleu sombre, et sont garnis de hautes cheminées dont les fumées bleutées stagnent sur la Ville Basse. L'architecture de nombre de maisons est imprégnée par les arts Nains et Elfiques. L'influence Naine se manifeste dans bon nombre de rez-de-chaussée construits en pierres de taille, garnis de contreforts trapus qui empiètent sur la chaussée déjà étroite des ruelles, alors que les étages sont construits en bois. L'influence Elfique se manifeste dans les fenêtres géminées, longues et étroites, garnies de vitraux aux coloris délicats.

II. Hauts lieux

L'Académie des Enregistrements (et la Tour Penchée)

Il s'agit d'un bâtiment où sont enregistrés les actes notariaux et les décrets du conseil des Echevins. On y centralise aussi les cahiers de doléance de la population. Une école y forme les futurs copistes et bibliothécaires. Les bâtiments de l'Académie des Enregistrements forment un hybride désordonné d'architectures Naine (pour les fondations), Elfique et Leonienne. Deux cloîtres lui servent de cours intérieures ; on chuchote qu'un troisième cloître apparaît aléatoirement, dans une zone indéterminée (et mouvante) du dédale de scriptoriums, de bibliothèques, de corridors et de niches qui forment un immense labyrinthe dans (et sous) ses bâtiments.

La Tour Penchée est la demeure du Maître Archiviste et sert de bibliothèque aux vieux textes ésotériques laissés par les magiciens qui participèrent à la guerre des Grands Vassaux. La tour fait six étages, et s'incline dangereusement sur la place d'armes, menaçant de son ombre une des tourelles de la Maison Forte. Tout un échafaudage de vieilles charpentes la maintient dans un équilibre frémissant, mais il n'est pas rare qu'un bloc de pierre ou qu'une ardoise du toit vienne éclater avec fracas sur le pavé. L'entrée de la Tour Penchée est formellement interdite à toute personne étrangère au personnel de l'Académie ; en fait, la Tour penche plus à l'intérieur qu'à l'extérieur. Les spéculations les plus folles courent parmi les archivistes au sujet de cette bizarrerie ; une opinion communément admise est que l'intérieur de la Tour n'est plus tout à fait sur le même plan d'existence que l'extérieur...

Le Maître Archiviste a piégé toute l'Académie, murmure-t-on. Le fait est que des chats en maraude ou des rongeurs en quête de vieux parchemin déclenchent régulièrement toute une série d'alarmes magiques, qui plongent la vénérable institution dans une panique effrénée. Mais l'on chuchote que Maître Hortus aurait lancé des charmes bien plus puissants dans les salles les plus secrètes...

Auberges

“Aux armes de Garches” : L'auberge de luxe de Bourg-Preux, tenue par Jobelin Muguet. On y croise les marchands de Ciudadalia, les chevaliers du Sacre en mission, les gros bourgeois de Bourg-Preux et l'inévitable Eirin, qui y amène ses conquêtes.

“Le gai piquier” : L'auberge proche de la capitainerie. Elle sert de mess aux hommes d'armes de Bourg-Preux. On y croise parfois Eirin faisant un tournoi de Franc Pichet avec les soldats.

“Chez Tromblon” : Une taverne mal famée, au bord de la Nainerie, tenue par un Nain surnommé Tromblon dans une cave voûtée. Tromblon prétend tenir son nom d'une arme magique que lui aurait donné dans le temps un artificier nain ; mais personne ne sait au juste ce qu'est un artificier...

“Au Dernier Carré” : Une taverne tenue par un Halfling, fréquentée par les voyageurs modestes et bon nombre de voleurs de la Guilde des fifrelins. On y trouve Eirin perdant des fortunes aux dés.

“Le gros brochet” : Une taverne louche tenue par un membre de la guilde des Fifrelins, sur le marché aux poissons. Ses caves communiquent avec le repère secret de la Guilde et avec le temple d’Ululata.

Le Bosquet du Desséché

Il s’agit d’un bois sinistre, aux arbres torturés, ça et là lancéolé de grands cyprès funèbres. Le sous-bois obscur est envahi de ronces, de racines tortueuses, de champignons vénéneux ; entre les mousses putrides et les troncs tordus penchent parfois de vieilles stèles érodées, rongées de lichens. Un silence surnaturel y règne. Au coeur du bosquet, un cimetière anarchique occupe une grande clairière. Au milieu des tombes se dressent quatre obélisques de pierre noire, gravés de cantiques en Sinaséen à la gloire du Desséché. Des chaînes rouillées relient les sommets des quatre stèles. Entre elles, la terre semble vomir un caveau à demi-enfoui : il s’agit du Temple du Desséché. On y entre en descendant une volée de marches déchaussées et humides, qui dévalent loin sous le niveau du sol.

L’intérieur est vaguement éclairé par quelques braseros. Des boyaux et des corridors étranglés s’ouvrent en tous sens et communiquent avec des catacombes. Sous la voûte assez haute pend un sarcophage de fer, renforcé de bardes d’acier, suspendu par d’innombrables chaînes qui le scellent. Il s’agit du sarcophage de l’Archonte Insanias, que l’on n’ose même plus poser de peur que la corruption du défunt ne contamine le sol de la Marche Franche.

Derrière un autel de pierre noire muni de rigoles (qui est en fait une table de dissection dont les prêtres se servent pour vider les corps des morts qu’ils embaument), la statue du Desséché se dresse dans une niche étroite, sommée de la Faux ébréchée qui est son emblème. Il s’agit d’une haute silhouette grêle, emmitouflée dans un manteau trop large. Un large capuchon rabattu empêche de voir son visage ; mais la silhouette serre son manteau avec une griffe décharnée qui est à elle seule un cauchemar.

La Capitainerie

Un fortin trapu qui domine le lac de Croquerive, le Temple de la Vieille Déesse et la ville basse. Les murs de pierre massive, les tours puissantes et rébarbatives trahissent l’origine Naine de ce petit fort. Des nuées de corbeaux planent d’ordinaire autour des fortifications, et accentuent son caractère sinistre.

C’est le siège du Capitaine et des Centeniers des trois compagnies. La capitainerie sert aussi de prison et de forteresse. Les criminels sont pendus à ses tours, pour être visibles par toute la population - ce qui attire les charognards. On dit que les cachots de la capitainerie communiquent avec les galeries de la Nainerie. Le fait est que les Echevins ont passé plusieurs édits interdisant de creuser la falaise sous les fondations du fortin.

La Maison Forte

Il s’agit de la maison de ville, où siègent les sept échevins de la Marche-Franche. Il s’agit du Prévôt des marchands, Ebles Warnachaire, du Capitaine Melanchter, de la Sophonte du Temple de la Vieille Déesse, Aspasia, du Jurande des Artisans, du Maître Archiviste Hortus, du Bailli Grugeot Papelin et de l’Intendant du Finage.

La Maison Forte est une grande maison de pierre, aux quatre coins garnis de gracieuses tourelles (très elfiques) et aux portes blasonnées aux armes de la Marche Franche (deux gantelets tête-bêche sur sinople, avec la devise “Je ne scays reculer”). Tous les linteaux de portes et de fenêtres sont dominés par un gantelet sculpté. Le rez de chaussée contient une grande salle de cérémonie, aux murs décorés de fresques somptueuses racontant la bataille de la Listrelle ; les voûtes en plein cintre portent les armoiries des différentes armées dont les survivants créèrent la Compagnie des Preux. Le premier étage est occupé par la Salle des Délibérations, où se tient le Conseil des Echevins et où siège le Bailli lors des procès. Il s’agit d’une pièce vivement éclairée par les vitraux de très hautes fenêtres à meneaux. Des cathèdres sculptées et marquetées, aux dossiers

étroits et immenses, accueillent les Echevins sur une estrade, alors que le public, les plaignants ou les accusés se tiennent debout sur un sol de dalles frappées des armoiries de la Marche Franche. La charpente est un chef d'oeuvre d'ébénisterie elfique, tout en courbes et efflorescences, qui évoque une forêt en fleurs.

Le sous-sol de la Maison Forte accueille les cachots où sont "tourmentés" les suspects arrêtés par les gens d'armes de la Capitainerie. Chevalets, vierges de fer, piloris, brodequins et braseros font de cette cave une annexe incontournable des enquêtes du Bailli et répandent une terreur glacée chez tous les truands à des lieues à la ronde...

Les Jardins de la Déesse Douce

Il s'agit d'un parc où se mêlent les arbres fruitiers, les essences d'agrément et les plantes médicinales. Des allées de gravier baguenaudent entre futaies, tonnelles et parterres de fleurs ou de gazon ; le rire des fontaines se mêle au gazouillis des oiseaux, aux murmures du vent dans les feuillages. Deux bâtiments de pierre blonde se nichent au milieu de la verdure. Le premier est un petit temple élégant, aux colonnes élancées, ouvert à tous les vents. Au centre, au milieu d'un bassin où chuchote une source limpide, se dresse la statue de la Déesse Douce. Il s'agit d'une toute jeune fille, infiniment gracieuse, aux traits peut-être elfiques. Elle sourit, les yeux levés vers les arbres qui entourent le temple, une main posée sur son ventre rond de future maman.

Un peu à l'écart, le second bâtiment est l'hospice. C'est une longue nef de pierre, dont le montant des portes est orné de bas reliefs représentant des jeunes filles souriantes. L'intérieur est une longue pièce, éclairée par des vitraux colorés, où les lits des malades et des nécessiteux sont disposés de part et d'autre d'une allée centrale. Une source court dans une rigole au milieu de l'allée, et permet d'évacuer les eaux usées.

La Nainerie

Un quartier vertical, construit dans le défilé de la Listrelle au-dessus de ses rapides. Les Nains, aidés par les Gnomes, y ont construit de grands moulins à aubes et exploitent la force hydraulique de la rivière pour animer de gigantesque forges dont le vacarme résonne jusque dans la ville haute. Lorsque les Nains fondent du métal ou le trempent dans les eaux glacées de la Listrelle, des bouffées de fumée épaisse obscurcissent toute la Nainerie et viennent s'épandre sur le Lac de Croquerive, nimbant le Temple de la Vieille Déesse de volutes mystérieuses.

Tout un dédale de galeries a été creusé dans les falaises où gâtent la communauté Naine et la communauté Gnome de Bourg-Preux. Des passerelles métalliques sont lancées au-dessus des gorges d'une falaise à l'autre pour relier les différents réseaux troglodytes. On dit que les cachots de la capitainerie communiquent avec les galeries de la Nainerie.

Les passerelles sont suspendues à l'aide d'un réseau cliquetant de grosses chaînes, et tanguent lorsqu'un fort coup de vent s'engouffre dans les gorges de la Listrelle. La plus haute s'appelle la "Passerelle des Suicidés", la passerelle intermédiaire est nommée "Passerelle Biaise" et la plus basse "Pont des Noyés". Les trois corniches de la falaise située sous la Capitainerie s'appellent, de haut en bas : "Corniche des Enfumés", "Corniche des Sourds" et "Corniche des Inondés" ; les trois corniches situées sous le Temple du Resplendissant s'appellent, de haut en bas "Corniche des Fondateurs", "Corniche du Faux Pas" et "Corniche Ecumeuse".

Le Temple de Gullweig

Il s'agit d'un Temple Troglodyte, aménagé dans une grande caverne dont le sol descend en pente douce sous une voûte de plus en plus haute. Le sanctuaire de Gullweigg se trouve tout au fond de la caverne. Nains et Gnomes ont creusé trois escaliers monumentaux pour y accéder, gardés par des haies de statues de guerriers Kahagrims. L'eau et le feu étant les deux principes qui permettent à Gullweig de forger et de tremper armes et outils, l'autel est séparé du reste du Temple par une tranchée profonde, au fond de laquelle flamboient toujours foyers et braises. On la franchit par une passerelle de fer, qui mène au choeur du sanctuaire. Un autel de pierre, sculpté en forme d'enclume, est dominé par la statue du Dieu, un Nain massif appuyé sur un marteau ; il porte un grand tablier de mailles, des bracelets de force gravés de runes de puissance, sa barbe est tressée et

son oeil gauche est scellé par trois anneaux. Derrière l'autel et la statue, un grand étang souterrain se perd dans les profondeurs de la caverne.

La fosse à feu fournit un éclairage rougeoyant et mystérieux à toute la caverne, qui se mêle sur le plafond aux reflets aquatiques de l'étang. La fumée dégagée par le feu se mêle à la brume froide crachée par les eaux noires, et fait régner une humidité perlée sur les murs et le plafond.

A peu près invisible, un îlot rocheux affleure au milieu de l'étang. Le sarcophage de Jorvard Dent-de-Fer y repose. Il est orné par un gisant de Jorvard, représentant un Nain en armure lourde, les gantelets croisés sur un Pic de Guerre impressionnant, le visage majestueux et vaguement féroce.

Le Temple de la Vieille Déesse

Construit sur l'île du lac de Croquerive, c'est un grand temple circulaire, couronné par un dôme ouvert. Entre ses contreforts massifs se nichent quatre absidioles délicates. Deux ponts de bois y conduisent, depuis la Rue de la Bataille et la Rue du Pavois.

La grande nef du Temple contient la statue de la Vieille Déesse : perchée sur un piédestal de marbre usé, il s'agit d'une statue de pierre grise, représentant la déesse assise, les mains posées sur les genoux. Une chouette ébouriffée semble somnoler sur son épaule gauche. Le visage de la déesse est celui d'une très vieille femme et respire la noblesse ; ses yeux sont mi-clos et un sourire ambigu erre sur ses lèvres, hésitant entre la bienveillance et la ruse. Dans la journée, un rayon de clarté oblique vient caresser l'idole depuis l'ouverture du sommet du dôme. La statue disparaît à moitié sous des voiles et des châles en étoffes précieuses accumulées sur ses épaules. Le long des murs de la nef sont disposées de grandes stalles de bois, où viennent siéger les augures, les vestales et les mystagogues.

Dans une crypte basse, sous la nef, reposent deux grands sarcophages de pierre blanche. Il s'agit des tombeaux du Prince Ossirian et de l'Archimage Gilliomer. Des gisants sculptés semblent dormir sur chaque tombe : celui d'Ossirian représente un elfe gracieux, au visage volontaire, corseté dans une armure délicatement ouvragée, une main posée sur le coeur et l'autre sur la poignée d'une épée accrochée à son baudrier. Celui de Gilliomer représente un elfe au visage aigu et au sourire mystérieux, vêtu de riches atours cérémoniels, les deux mains croisées sur un livre posé sur sa poitrine. Une statue de lévrier élané semble dormir aux pieds du gisant d'Ossirian ; celle d'un cygne semble veiller aux pieds du gisant de Gilliomer.

Le Temple d'Ululata

Il s'agit d'un petit temple circulaire, qui a davantage les dimensions d'un oratoire ou d'une chapelle que celles d'un temple. Garni d'une rangée de colonnes fissurées et d'un dôme crevassé, couvert de fientes de pigeon, ce temple semble menacer ruine. Sa porte de bronze, ornée de quartiers lunaires, est verte de corrosion et reste entrouverte, coincée par le jeu du dallage du seuil et les ordures. A l'intérieur, la niche qui recevait la statue de la déesse au-dessus de l'autel est vide : la statue, mutilée et couverte de crottes de pigeon, est posée au milieu de la nef, entre diverses gouttières. Elle représente une jolie jeune fille, le visage déformé par un rire hystérique. L'intérieur du temple est souillé par les pigeons, sent fortement l'urine et la vieille cave. Les murs sont couverts de graffitis hermétiques, obscènes ou humoristiques.

Aux pieds de la déesse, une dalle ouvre sur un escalier étroit qui communique avec le réseau souterrain de la Guilde des Fifrelins. Seuls les Fifrelins en connaissent l'existence - quelques citoyens aventureux l'ont parfois découverte par hasard, mais ont rapidement terminé au fond du lac de Croquerive, le cou lesté par une pierre de vingt kilos...

Le Temple du Resplendissant

Construit dans une énorme tour ronde, il domine le Lac de Croquerive et fait face aux murailles sombres de la Capitainerie, de l'autre côté des gorges de la Listrelle. De grands étendards représentant un soleil rayonnant claquent au sommet de la tour, où un grand feu brûle nuit et jour, signalant de loin Bourg-Preux dans la campagne de la Marche Franche dès la tombée du jour.

Les portes du Temple sont toujours ouvertes de jour : dans la nef, des trépièdes monumentaux supportent sept foyers où brûlent des bois aromatiques, de jour comme de nuit. Une grande statue

du Roi-Dieu Leodegar en armure, intégralement dorée à la feuille d'or, semble prier, les mains jointes et les yeux clos.

III. Organisation des principales institutions

L'Académie des Enregistrements

L'Académie des Enregistrements est l'institution administrative, intellectuelle et magique de Bourg-Preux. Il ne s'agit pas d'une Académie de Magie ; mais la quantité de parchemins magiques récupérée à la suite de la Guerre des Grands Vassaux est telle (et si dangereuse...) qu'il faut bien former les archivistes à la magie pour éviter de voir se répéter des accidents comme celui qui fit pencher la Tour Penchée...

L'Académie des Enregistrements est divisée en plusieurs départements. Les Archives Notariales entreposent tous les contrats privés passés devant un tabellion du Conseil ; elles sont dirigées par le Maître Tabellion. La Chancellerie archive tous les édits officiels et les textes de loi produits par le Conseil des Echevins, ainsi que les minutes des procès dirigés par le Bailli de Justice ; elles sont gérées par le Maître Greffier. La Librairie produit des copies de tous les ouvrages dont un double peut être vendu (afin de rentabiliser un peu l'Académie) ; elle est dirigée par le Maître Calligraphe. Le Collège est une école où sont formés les futurs archivistes ; il est dirigé par un Ecolâtre (actuellement, le Mystagogue Bède Locutor). Enfin, l'Index Esotérique rassemble les Archives Magiques de l'Académie (essentiellement dans la Tour Penchée, mais parchemins et codex prennent un malin plaisir à s'égarer dans des départements où ils n'ont rien à faire...) ; c'est le Maître Archiviste en personne qui s'en occupe.

Tous les chefs de départements ont des légions de copistes et de rats de bibliothèque sous leurs ordres ; tous sont placés sous l'autorité du Maître Archiviste, Maître Hortus.

La Guilde des Fifrelins

Il s'agit d'une guilde de voleurs et de contrebandiers, dont le chiffre d'affaires provient de la revente de marchandise de contrebande et du vol des voyageurs (surtout ceux qui ne sont pas sous contrat avec les Convoyeurs de la Capitainerie). A l'origine, les Fifrelins étaient une famille de Halflings du Canton Vert qui filoutaient les gardes du Fermage pour écouler leurs produits détaxés au marché de Bourg-Preux. Au fil du temps, l'organisation a pris de l'ampleur et est devenue une Guilde de voleurs.

A la base se trouvent les Mendigots (éclopés vrais ou simulés vivant de mendicité et servant d'informateurs) et les Tire-Laine (voleurs de bas-étage). Au rang intermédiaire se trouvent les Passeurs (contrebandiers) et les Envoyeurs (Hommes de main, parfois tueurs à gage). Au sommet de la pyramide se trouvent les Margoulins, qui dirigent les opérations de la Guilde au niveau d'un quartier. L'ensemble des activités de la Guilde est officiellement dirigée par un Maître-Larron. En fait, le Maître-Larron n'est que le lieutenant d'un chef occulte, le Maître-Truand. Seuls les Margoulins et le Maître Larron connaissent son existence... et seuls certains d'entre eux connaissent son identité. Car il s'agit du Bailli, Sire Grugeot Papelin !

La compagnie des Preux

Il s'agit de l'armée de Bourg-Preux, l'héritière directe de la compagnie qui remporta la victoire sur les hordes du Roi Idiot trois siècles auparavant. Mais elle est désormais bien moins impressionnante...

La compagnie des Preux s'est en fait subdivisée en trois compagnies, chacune commandée par un centenier distinct. La compagnie du Guet, dirigée par le centenier Baderic, s'occupe du maintien de l'ordre à l'intérieur de la ville et de la garde des murailles. La compagnie du Fermage, dirigée par le centenier Fradmar, s'occupe de la garde des portes, de la perception des taxes et de la levée des impôts. La compagnie des Convoyeurs, dirigée par le centenier Gaidéris, s'occupe du maintien de l'ordre dans les campagnes, de l'escorte des caravanes marchandes (contre paiement) et des patrouilles aux frontières.

En tout, ces trois compagnies emploient à peu près trois cents hommes (le Fermage emploie cent hommes, le Guet quatre-vingt, les Convoyeurs environ cent-vingt). Le chef des trois compagnies est le Capitaine Melanchter. Théoriquement, en cas de guerre, le Capitaine peut lever la bourgeoisie sous les armes, mais voilà des générations que l'occasion ne s'est pas présentée, et il est peu probable que les habitants de Bourg-Preux fourniraient des troupes efficaces.

IV. Histoire locale de la Marche Franche

Avant la chute du Vieux Royaume : L'ensemble de la Marche Franche actuelle ainsi que le Canton Vert (région d'origine des Halflings) et la République de Ciudalia étaient compris dans un territoire beaucoup plus vaste, le Duché de Garches. Bourg-Preux n'existait pas. On suppose qu'un hameau se trouvait au bas des Gorges de la Nainerie, qui servait de point de départ à un chemin de halage pour contourner les rapides de la Listrelle. Certaines localités sont plus anciennes que Bourg-Preux ; on trouve des traces des villages de Fraimbois, Broussais et Vignolles dans les vieilles archives ducales. Le monastère de Havreval aurait été fondé dès l'an 302, grâce à une donation du duc Regau de Garches. La Forêt du Fauvois existait déjà, et servait de chasse royale à la frontière sud du duché.

683 : Crise de succession du Vieux Royaume. Sécession du duché de Garches et début de la guerre des Grands Vassaux.

699 : Au terme de seize ans d'une guerre confuse, la plus grande partie du Vieux Royaume est tombée sous le contrôle des Hordes commandées par le Roi-Idiot et par le collège des Archontes. Les débris des armées vaincues formées des troupes Naines et Gnomes de Jorvard Dent-de-fer, des troupes Elfes du Prince Ossirian de Valanael et d'une cinquantaine de Chevaliers du Sacre battent retraite vers le nord et trouvent refuge chez le duc de Garches. Isembard de Garches réclame et obtient l'alliance du duc Jurgen de Bromael et de la République de Ciudalia, mais la Horde du Roi-Idiot déferle trop vite pour que les armées de secours arrivent à temps. Garches tombe, et le duc Isembard meurt en protégeant la retraite des troupes du prince Ossirian et de Jorvard Dent-de-Fer. (Les ruines de Garches existent toujours, à trois jours de voyage de Bourg-Preux, vers l'Est. On les prétend hantées.) La compagnie d'archers Halflings du fameux Dentelin Muguet mène une guérilla intense pour ralentir l'ennemi, mais l'avance de la Horde reste si rapide qu'elle risque de couper Bromael et Ciudalia, et d'empêcher la jonction de leurs troupes. Alors, le prince Ossirian et Jorvard décident de se sacrifier ; ils rassemblent les survivants de leurs armées, de l'Ordre du Sacre et des troupes de Garches, et les fondent en une armée unique, la Compagnie des Preux. Ils prennent la résolution de stopper le Roi-Idiot tant que les armées du Sénat de Ciudalia et du duc Jurgen de Bromael n'auront pas fait jonction. La Compagnie des Preux se retranche derrière le cours de la Listrelle ; la Horde du Roi-Idiot l'attaque quelques jours avant l'équinoxe d'automne. La bataille dure trois jours ; pendant deux jours, la Compagnie des Preux résistera seule. Au troisième jour, elle est enfin renforcée par les armées de Ciudalia et de Bromael, épuisées par plusieurs jours de marche forcée. Nombre de héros tombent : Jorvard Dent-de-Fer est tué en ralliant les siens ; le commandement des troupes Naines et Gnomes sera ensuite assuré par Thjodrek Nez-Cassé, armé de la fameuse hache "Tranchecuir", et par Thrudirr au Cor d'Ivoire. Quarante-sept Chevaliers du Sacre trouvent la mort en repoussant l'Archonte Cloaphilès loin de la Listrelle ; seuls trois membres de l'Ordre survivront, arrachés plus morts que vifs de la mêlée par les Elfes du Prince Ossirian. Le prince Ossirian trouve la mort à la fin de la bataille, ainsi que son archimage Gilliomer, en affrontant l'Archonte Insanias ; la légende veut que le Prince ait tué l'Archonte avant de succomber, mais la Tradition locale soutient plutôt que ce serait soit son écuyer, soit Melanchter, qui était alors chargé de la garde de Gilliomer, qui seraient parvenus à tuer Insanias. (La Tradition parle aussi de deux épées qui auraient trempé dans le sang de l'Archonte ; l'une, "Pleureuse", est toujours en possession de Melanchter. L'autre, "Souriante", a disparu, et serait peut-être enterrée avec le Prince Ossirian.) Comme la magie d'Insanias animait la plupart des morts-vivants de la Horde, sa mort fait pencher la balance du côté des coalisés et leur donne la victoire. Les armées de Bromael et de Ciudalia poursuivront les fuyards jusqu'au fin fond des Landes Grises. Mais la violence de la bataille et des sortilèges avait été telle qu'un lac avait été creusé où le choc des armées avait eu lieu : il s'agit du Lac de Croquerive.

700 : En signe de reconnaissance, le duc Jurgen de Bromael et les Sénateurs de Ciudalia accordent une partie de l'ancien duché de Garches aux vétérans de la Compagnie des Preux. Ce petit état est appelé la "Marche Franche". Le Prince Ossirian est inhumé sur le champ de bataille, et l'on édifie un Temple consacré à la Vieille Déesse au-dessus de son tombeau. Le cadavre d'Insanias est d'abord enterré sans cérémonie sous un contrefort du temple.

700-708 : Une ville est construite autour du Temple, et prend le nom de Bourg-Preux, en hommage à ses fondateurs. Nains et Gnomes s'installent dans les Gorges de la Listrelle et commencent à creuser le quartier de la Nainerie. Le corps de Jorvard Dent-de-Fer est transporté en grande pompe au nouveau Temple de Gullweig, creusé sur la Corniche des Fondateurs. L'érudit Ausone le Chenu fonde l'Académie des Enregistrements pour rassembler tous les parchemins dangereux laissés par les magiciens qui ont combattu pendant la guerre des Grands Vassaux et pour essayer de sauver les textes dispersés à la suite de la ruine du Vieux Royaume.

709 : Le Conseil des Echevins prend sa forme à peu près définitive. Il s'agit d'un collège de sept personnalités : le Prévôt des Marchands, le Capitaine, La Sophonte du Culte de la Vieille Déesse, le Bailli de Justice, le Jurande des Artisans, le Maître Archiviste de l'Académie des Enregistrements et l'Intendant du Finage. Construction de la Maison Forte, qui sert de siège au Conseil des Echevins et de Tribunal. L'Académie des Enregistrements commence à servir d'archives administratives. Les Gnomes construisent la première forge hydraulique de la Nainerie.

710 - 715 : Le lac de Croquerive commence à être le siège d'événements bizarres : des odeurs fétides remontent parfois à la surface, des choses à demi-mortes, envasées depuis la Bataille de la Listrelle, émergent de temps à autre et nécessitent l'intervention rapide des prêtres de la Vieille Déesse. On accuse les Gnomes de réveiller les vieux morts à cause du vacarme des forges hydrauliques. En 712, on fonde le Temple du Resplendissant, en Ville Haute, pour lutter contre l'influence néfaste des Archontes. En 714-715, on cure le lac ; un certain nombre de vieux cadavres sont exhumés et enterrés à l'extérieur de la ville, dans un Bosquet que l'on consacre au Desséché et où l'on construit un Temple. Le corps d'Insanias est retiré de sa tombe, creusée sous un contrefort du Temple de la Vieille Déesse, et est transporté dans un sarcophage scellé dans le Temple du Desséché. Par la suite, le Bosquet du Desséché devient le cimetière de Bourg-Preux.

737 : Fondation du Temple de la Déesse Douce et de son hospice par la Révérende Mère Alba. A l'époque, le Temple de la Déesse Douce est encore hors des murs de la ville. Selon la légende, c'est la Déesse en personne qui serait apparue à Alba pour lui demander de fonder ce temple, afin de soulager la région martyrisée par la nécromancie des Archontes. La Révérende Mère Alba sera l'une des personnalités les plus aimées de l'histoire de la Marche Franche.

767 : La Révérende Mère Alba, à la suite d'une nouvelle apparition de la Déesse Douce, est appelée dans les Landes Grises. Elle quitte le Temple de Bourg-Preux, dans la tristesse générale, et disparaît dans les régions dévastées au sud de la Forêt du Fauvois.

788 : Une famille de Halflings du Canton Vert, les Fifrelins, fraude régulièrement la compagnie du Fermage et écoule ses récoltes détaxées sur le marché de Bourg-Preux.

796 : Le trafic des Fifrelins est devenu un véritable réseau de contrebande, qui implique bon nombre d'habitants peu scrupuleux de la Marche Franche. En dépit d'arrestations et de condamnations répétées, le conseil des Echevins ne parvient pas à endiguer la fraude galopante.

824 : Une explosion terrifiante secoue toute la ville le premier jour de l'été. Un accident est survenu dans la Tour de l'Académie des Enregistrements ; il semble qu'en manipulant d'antiques parchemins, quelqu'un aurait libéré un vieux sortilège remontant à la Guerre des Grands Vassaux. La Tour de l'Académie fume pendant deux semaines (quoique l'on n'y ait trouvé aucun incendie...), et penche dangereusement sur la Place d'Armes. On chuchote qu'un copiste nommé Herménégild a disparu - on ne retrouvera jamais sa trace. Pendant trois mois, personne n'ose s'aventurer dans la Tour. Il est question de l'abattre, mais le Maître des Archives, Symmaque Doctissimus, s'y oppose farouchement. Finalement, le Conseil des Echevins décide de construire un échafaudage pour soutenir le bâtiment branlant, qui gagne le surnom de "Tour penchée". Il semble que les secousses sismiques légères et les feux follets qui se manifestent régulièrement à Bourg-Preux datent de cette époque.

825 : Aega, un prêtre fou qui errait depuis des années sur les routes de Bromael, se rend à Bourg-Preux et fonde le Temple d'Ululata. Il prêche quelques mois sur le Marché aux Poissons, affirmant qu'Ululata a fait de Bourg-Preux sa ville élue en provoquant la catastrophe de la Tour Penchée, et convertit une centaine de personnes. L'année suivante, après avoir traité publiquement ses disciples de "pigeons bons à plumer", il s'enfuit avec le tronc du Temple en compagnie d'une prostituée et embarque sur un navire corsaire de Ciudalia. Néanmoins, le culte d'Ululata a conservé une petite population de fidèles jusqu'à ce jour, et considère toujours Aega comme son prophète dans la Marche Franche.

863 : Le Conseil des Echevins passe le premier édit interdisant aux habitants de la Nainerie de creuser leurs galeries sous les fondations des bâtiments de la Ville Haute.

889 : La Marche Franche frappe pour la première fois monnaie : elle abandonne le denier, de plus en plus rare depuis un siècle, et le florin, qui la plaçait sous la tutelle économique de Ciudalia, et crée le Sou Franc, plus généralement appelé le Sou de Bourg-Preux.

914 : Le Bailli Eudoxe Ascetius dénonce avec virulence l'organisation criminelle fondée par les Fifrelins un siècle plus tôt, devenue selon lui "une guilde tentaculaire qui gangrène le commerce et pourrit la morale publique". Il clame haut et fort que la corruption touche toutes les classes de la Marche franche, y compris ses élites.

916 : Une enquête de routine sur la contrebande de soie Ressiniene montre la complicité du Jurande des Artisans avec la Guilde des Fifrelins. Forts de cette révélation, et soupçonnant plusieurs autres échevins d'être compromis, le Bailli Eudoxe Ascetius et le Capitaine Melanchter s'emparent du pouvoir et se proclament "Consuls de la Marche Franche".

916-919 : Consulat. Une répression féroce s'abat sur les criminels et les fraudeurs de tout poil. Plusieurs émeutes, sans doute noyautés par la Guilde des Fifrelins, sont réprimées dans le sang. Des divergences apparaissent toutefois entre les deux consuls ; à partir de 918, il semble que Melanchter prenne ses distances avec l'intégrisme sanglant prôné par Eudoxe Ascetius. En 919, Melanchter retourne sa veste et apporte son soutien à une conjuration qui renverse Eudoxe Ascetius et rétablit le pouvoir des sept Echevins. Eudoxe Ascetius est chassé et s'exile dans le duché de Bromael. Melanchter, après avoir été écarté quelques années du Conseil, retrouve sa charge d'échevin en 922.

924 : On apprend qu'Eudoxe Ascetius aurait été assassiné dans le duché de Bromael. On murmure que le coup aurait été monté par la Guilde des Fifrelins.

972 : La Marche Franche est menacée par plusieurs bandes de pillards, composées pour l'essentiel de soldats sans solde venus d'Ouromagne. A la tête des trois compagnies de la Capitainerie, Melanchter les écrase au cours de cinq petites batailles livrées entre le village de Fraimbois et le monastère de Havreval.

Vous lisez tout ceci en l'an de grâce 1002,
dans

Les grandes chroniques circonstanciées de la Marche Franche,
un traité écrit en Langue Vulgaire par le Maître des Archives Hortus.

V. Quelques notabilités de Bourg-Preux

Aspasia la Sophonte (Grande Prêtresse de la Vieille Déesse)
Babousse (Mendigot de la Guilde des Fifrelins)
Baderic (Centenier du Guet)
Bède Locutor (Mystagogue chargé de l'école de l'Académie des Enregistrements)
Coquet Petit-Bras (Tire-Laine de la Guilde des Fifrelins)
Ebles Warnachaire (Prévôt des marchands & Bourgmestre de Bourg-Preux)
Eirin Main d'Argent
Fradmar (Centenier du Fermage)
Gaidéris (Centenier des Convoyeurs)
Grugeot Papelin, Bailli de Justice
Hortus (Maître Archiviste)
Jobelin Muguët (Patron de l'auberge "Aux armes de Garches")
Melanchter le Capitaine
Nefas l'Embaumeur(Prêtre du Desséché)
Sicaire La Bricole (Margoulin de la Guilde des Fifrelins)
Tromblon (Propriétaire de la taverne "Chez Tromblon")

Aspasia la Sophonte (Grande-Prêtresse de la Vieille Déesse)

Prêtresse Niveau 9

Alignement : *Neutre Bon*

Force : 7 Dextérité : 8 Constitution : 7

Intelligence : 14 Sagesse : 18 Charisme : 16

PV : 42

TACO : 16

CA : 10

Spécialisations martiales :

Aspasia n'utilise pas d'armes

Sortilèges mémorisés :

Pouvoir : Repousse les morts-vivants

Niveau 1

Apaisement - Bénédiction - Détection de la magie - Détection du mal - Sanctuaire - Protection contre le mal

Niveau 2

Augure - Détection des Charmes - Discours captivant - Charme personne ou mammifère - Connaissance des alignements - Piège à feu

Niveau 3

Délivrance de la Malédiction - Délivrance de la paralysie - Dissipation de la Magie - Marche sur les eaux

Niveau 4

Bassin divinatoire - Divination - Détection des mensonges

Niveau 5

Pénitence

Compétences diverses :

Chant : 16

Herboristerie : 14

Histoire ancienne : 14

Religion : 18

Lecture/écriture : 14

Astrologie : 14

Portrait Physique : Aspasia est une vieille femme de taille moyenne et de constitution frêle. Elle est vêtue de la robe brune et fauve des prêtres de la Vieille Déesse, les épaules couvertes d'une chasuble où se mêlent feuilles et versets brodés. Un diadème en or rouge maintient devant son visage un voile fait de minuscules mailles de cuivre, mais ses longs cheveux gris se répandent librement sur ses épaules et sur son dos. En costume sacerdotal, Aspasia dégage une aura de sagesse et de puissance impressionnante, d'autant plus forte qu'elle ne prend que rarement la parole, en utilisant généralement le sort "Discours captivant"... A part les Mystagogues du Temple et quelques vieux habitants du Bourg (Elfes et Nains), personne ne saurait reconnaître son visage. Il s'agit du visage ridé et souriant d'une gentille grand mère. Aspasia se sert de son anonymat pour se fondre parfois dans le Peuple, sous le sobriquet de Mère Fouisset. Elle s'habille alors en vieille marchande de fruits et vagabonde en ville en quête d'enfants intelligents susceptibles d'être envoyés à l'école, de vieillards à aider ou de rumeurs apportées par les voyageurs. La Mère Fouisset est assez connue des habitants de Bourg-Preux, entre autre parce qu'il lui arrive de rendre des services inattendus ou de faire des requêtes bizarres...

Portrait Moral : Aspasia est une Sage authentique. Elle dispose d'une érudition étendue, d'un bon sens solide et d'une authentique humanité. Elle révère la Vieille Déesse avec une foi profonde, mais veille aussi sur Bourg-Preux et ses habitants avec une attention toute maternelle. Elle entoure la Sophonte d'une aura de mystère et de crainte pour entretenir son influence bienveillante sur la ville ; mais elle se préoccupe surtout de faire le Bien autour d'elle, de façon discrète et constante. Dotée d'une insatiable curiosité, elle est sans cesse en quête de nouveaux ouvrages pour la Bibliothèque du Temple et de nouvelles de la Marche Franche et des Provinces voisines.

Baderic (Centenier du Guet)

Guerrier Niveau 6

Alignement : *Loyal Mauvais*

Force : 15

Dextérité : 14

Constitution : 15

Intelligence : 12

Sagesse : 9

Charisme : 14

PV : 42

TACO : 15 / 14 à l'épée large

CA : 4 (Jaseran de bronze)

Spécialisations martiales :

Epée large (Maître d'arme ; Facteur vitesse 4 / dégâts 2d4+2-1d6+3)

Epée à deux mains (Facteur vitesse 10 / dégâts 1d10-3d6)

Vouge (Facteur vitesse 10 / dégâts 2d4-2d4)

Dague (Facteur vitesse 2 / dégâts 1d4-1d3)

Compétences diverses :

Sens de l'orientation : 9

Endurance : 15

Survie : 12

Portrait Physique : Baderic est un grand vétéran voûté, aux cheveux gris tondus ras, aux yeux bleu de glace. Il gronde avec l'accent guttural d'Ouromagne, ne sourit jamais et garde un sang-froid réfrigérant en toute circonstance. Il porte un vieux jaseran de bronze, un baudrier de peau où il passe son épée large à gros pommeau d'Ouromagne. Il jette sur ses épaules un vieux palium de soldat. Le seul luxe qu'il s'octroie est son médaillon de centenier, passé à une chaîne pectorale en argent massif.

Portrait Moral : Baderic est un vieux soldat aussi sensible qu'un bloc de granite. Il tire sa satisfaction de sa position et de la crainte qui l'entoure, et part du principe que pour maintenir l'ordre, il faut se montrer impitoyable. Il est connu pour tuer sans pitié les fauteurs de trouble qui résistent un peu trop... (C'est-à-dire les fauteurs de trouble qui résistent un peu...) C'est souvent lui qui se charge des pendaisons sur la Tour de la Potence.

En fait, Baderic est originaire d'Ouromagne. Il a commencé sa carrière de soldat dans une compagnie de mercenaires. Il y a trente ans, sa compagnie, étant au chômage, partit piller les villages occidentaux de la Marche Franche. Melanchter prit la tête de la Compagnie des Convoyeurs et écrasa la bande de pillards. Melanchter ordonna la pendaison de tous les prisonniers, pour l'exemple, et n'épargna qu'un jeune soldat, lui ordonnant de retourner en Ouromagne et de raconter partout comment les voleurs étaient traités dans la Marche Franche. Ce jeune soldat était Baderic. Celui-ci s'acquitta du message dont l'avait chargé le Capitaine de Bourg-Preux, puis retourna seul dans la Marche Franche. Il se présenta devant Melanchter, et lui demanda d'entrer à son service, puisqu'il n'avait plus de compagnons d'armes. L'audace et le sens pratique du mercenaire plurent à Melanchter, qui l'engagea. Baderic était loin d'être un saint, mais il était loyal et dur à la tâche. Protégé par le Capitaine, il a accédé au grade de centenier du Guet il y a dix ans.

Bède Locutor (Mystagogue de la Vieille Déesse)

Prêtre Niveau 6

Alignement : *Loyal Bon*

Force : 7

Dextérité : 7

Constitution : 8

Intelligence : 16

Sagesse : 16

Charisme : 14

PV : 21

TACO : 16

CA : 10

Spécialisations martiales :

Bède n'utilise pas d'armes

Sortilèges mémorisés :

Pouvoir : Repousse les morts-vivants

Niveau 1

Apaisement - Bénédiction - Détection de la magie - Détection du mal - Protection contre le

mal

Niveau 2

Augure - Détection des Charmes - Discours captivant - Charme personne ou mammifère -
Connaissance des alignements

Niveau 3

Localisation d'un objet - Dissipation de la Magie

Compétences diverses :

Chant : 14

Histoire ancienne : 16

Religion : 16

Lecture/écriture : 16

Astrologie : 16

Portrait Physique : Bède Locutor est un vieillard sec au crâne dégarni et au collier de barbe blanche. Il est vêtu de la robe brune et fauve des prêtres de la Vieille Déesse. Il est vif, bavard et rempli de sagacité. On le voit souvent avec quelques rouleaux de parchemin ou un ou deux codex sous le bras.

Portrait Moral : Bède Locutor est le professeur de l'école de l'Académie des Enregistrements. La plupart des scribes, archivistes et copistes qui sont passés par cette école l'ont eu pour maître : un maître exigeant, emporté, qui n'hésite pas à manier la badine et a angoissé des générations d'écoliers... Du reste, c'est un brave homme, un peu distrait, mais animé par une véritable dévotion pour la Vieille Déesse et pour le service de la Sophonte.

Coquet Petit-Bras (Tire-Laine de la guilde des Fifrelins)

Voleur Niveau 4 (Halfling)

Alignement : *Neutre Mauvais*

Force : 8

Dextérité : 18

Constitution : 10

Intelligence : 10

Sagesse : 8

Charisme : 10

PV : 20

TACO : 19 /16 aux armes de tir

CA : 6 (Sans armure)

Spécialisations martiales :

Fronde (Facteur vitesse 4 / dégâts billes 1d4+1-1d6+1)

Coutelas (Facteur vitesse 0 / dégâts 1d4-1d3)

Attaque sournoise +4, Dégâts X2

Compétences de voleur :

Vol à la tire : 75%

Crocheter : 35%

Pièges : 20 %

Dépl. silencieux : 70%

Se cacher : 70%

Détecter bruits : 30%

Grimper 45%

Lire langues inconnues : -5%

Compétences diverses :

Jeu : 10

Déguisement : 10

Portrait Physique : Coquet Petit-Bras est un Halfling un peu moins dodu que la moyenne, à l'œil vif et au sourire goguenard. Il a la parole et la main lestes, que ce soit pour flatter la croupe des filles de taverne ou les aumônières de leurs clients. Il porte d'ordinaire une cape vert sombre à large capuchon, une vieille tunique maculée de taches de vin, des pantalons un peu élimés et une besace où il dissimule ses armes et ses larcins.

Portrait Moral : Coquet Petit-Bras est un filou dans l'âme, qui goûte particulièrement son existence faite de chapardages, tricheries et escroqueries de tout poil. Il se faufile un peu partout et récolte nombre d'informations sur les habitants de Bourg-Preux, qu'il s'arrange toujours pour monnayer ou pour exercer des chantages éhontés. Connu comme le loup blanc, il est fuyant comme une anguille, et personne n'est encore parvenu à le capturer. Il faut dire qu'il est toujours aux aguets, et disparaît dès qu'un soldat du Guet apparaît au coin de la rue. Baderic ne l'a jamais vu...

Eirin Main d'Argent

Guerrier Niveau 8 / Voleur Niveau 8 (Elfe)

Alignement : Chaotique Neutre

Force : 14

Dextérité : 17

Constitution : 13

Intelligence : 14

Sagesse : 8

Charisme : 17

PV : 56

TACO : 13 / 11 au tir / 9 avec "Souriante", son épée +3

CA : 7 (Sans armure) / 0 (Cotte de mailles elfique +1)

Spécialisations martiales :

Epée longue "Souriante" +3 (Maître d'arme ; Facteur vitesse 0 / dégâts 1d8+2-1d12+2)

Arc long composite (Facteur vitesse 5 / dégâts 1d8-1d8)

Lance de cavalerie légère (Facteur vitesse 4 / dégâts 1d6-1d8)

Dague (Facteur vitesse 0 / dégâts 1d4-1d3)

Attaque sournoise +4 ; Dégâts X 3

Compétences de voleur :

Vol à la tire : 55%

Crocheter : 45%

Pièges : 35 %

Dépl. silencieux : 80%

Se cacher : 70%

Détecter bruits : 50%

Grimper 70%

Lire langues inconnues : 30%

Compétences diverses :

Chant : 17

Danse : 17

Equitation : 11

Luth : 16

Histoire ancienne : 13

Portrait Physique : Difficile d'imaginer plus charmeur qu'Eirin Main d'Argent... C'est un elfe de taille moyenne - qui paraît frêle face aux humains - plein d'une grâce délicate et mutine. Ses cheveux soyeux d'un blond pâle, ses yeux émeraude en amande, son sourire tour à tour enjôleur ou moqueur font chavirer le cœur des pucelles de Bourg-Preux depuis des générations... Il porte une camisa de soie fine sur laquelle il enfle d'élégants justaucorps de satin ou de brocart, souvent assez débraillés. Ses chausses sont taillées dans la soie la plus douce, et il adore enfiler de fins souliers aux couleurs vives (et non assorties). De lourds anneaux d'argent ciselé pendent à ses oreilles. Il ne quitte jamais un luth délicat patiné par des décennies de chansons. Depuis plus d'un siècle, personne ne se souvient de l'avoir vu porter une arme quelconque.

Compte tenu de l'existence désordonnée qui est la sienne, Eirin a souvent les cheveux ébouriffés, quelques brins de paille accrochés à ses vêtements luxueux et la démarche sinieuse du joyeux drille qui a un peu forcé sur le pichet... Mais ce côté mauvais garçon ne fait que battre davantage le cœur des filles...

Portrait Moral : Toute l'existence d'Eirin semble graviter autour d'un seul idéal : s'amuser. Eirin est connu comme le loup blanc à Bourg-Preux : c'est le fêtard de la ville. Il a ses habitudes dans toutes les tavernes, a séduit la moitié des filles de la ville génération après génération (on s'esclaffe souvent en évoquant les nombreux demi-elfes de père inconnu qui vivent à Bourg-Preux !), se trouve mêlé à toutes les farces et à toutes les réjouissances. On le dit étroitement acoquiné avec la Guilde des Fifrelins, et il est vrai qu'il est difficile de savoir d'où il tire tout l'argent qu'il dépense en jeux et beuveries...

En fait, toute l'existence d'Eirin est une fuite. Il s'étourdit grâce au jeu, au vin, aux filles pour oublier une blessure ancienne qui ne s'est jamais cicatrisée. Peu de gens le soupçonnent à Bourg-Preux, mais Eirin est l'un des fondateurs de la ville. Il a participé à la guerre des grands vassaux ; il était l'écuyer du Prince Ossirian de Valanael, qui mena une armée d'elfes pour secourir le royaume de Leomance face aux hordes du Roi-Idiot. Il a combattu à Chrysophée et vu tomber la vieille capitale. Il a suivi Ossirian dans sa retraite, et a vu le Prince rassembler les débris des armées

vaincues qui formèrent la Compagnie des Preux. Aux côtés de son Suzerain, il a combattu à la bataille de la Listrelle, et il n'a pu sauver le Prince lorsque celui-ci est tombé sous les coups de l'Archonte Insanias. Alors qu'Insanias luttait avec le grand mage Gilliomer, c'est lui qui est parvenu à porter le coup fatal à l'Archonte en se glissant sur ses arrières. Sans doute est-il le véritable artisan de la victoire... mais il a vu de trop près les abominations de la horde, et il ne s'est jamais remis du chagrin et du déshonneur de n'avoir pu sauver Ossirian et Gilliomer. La bataille et son lot d'atrocités hantent encore son sommeil. Depuis, il n'a plus touché une arme, et il est devenu ce débauché inconséquent qui exaspère la moitié de la ville et fait rire l'autre. Eirin ne parle jamais de la guerre ; il prétend que les vieilles histoires l'ennuient, et il affirme souvent qu'il n'était pas encore né à l'époque.

Il arrive parfois qu'un ivrogne isolé le surprenne la nuit en train de sangloter au dessus du lac de Croquerive, ou en train de fredonner un air mélancolique... mais le témoin est généralement trop saoul pour s'en souvenir le lendemain.

Melanchter et Eirin font mine de s'ignorer. Eirin affirme bien haut qu'il trouve le Capitaine triste et constipé. Mais, dans son for-intérieur, il a conservé un fond de respect et d'amitié pour son ancien compagnon d'armes. C'est d'ailleurs à Melanchter qu'il a confié ses armes.

Fradmar (Centenier du Fermage)

Guerrier Niveau 5

Alignement : *Loyal Neutre*

Force : 15

Dextérité : 9

Constitution : 17

Intelligence : 12

Sagesse : 9

Charisme : 12

PV : 54

TACO : 16 / 14 à la hache d'armes

CA : 5 (Cotte de mailles) / 2 (Plates et bouclier)

Spécialisations martiales :

Hache d'armes "Cogneuse" +1 (Maître d'arme ; Facteur vitesse 6 / dégâts 1d8-1d8)

Marteau de guerre (Facteur vitesse 4 / dégâts 1d4-1d4+1)

Dague (Facteur vitesse 2 / dégâts 1d4-1d3)

Compétences diverses :

Lecture/Ecriture : 12

Comptabilité : 12

Portrait Physique : Fradmar est un Nain aux épaules larges et à la panse passablement arrondie. Il a le visage rubicond et empâté, l'œil noir et vif, une barbe épaisse et rousse dont les deux fourches sont passées à sa ceinture. D'ordinaire, il est vêtu d'un surcot de taffetas écarlate passé sur sa cotte de mailles, une aumonière imposante et une jolie dague suspendues à la ceinture. Un beau médaillon en or massif, frappé de ses insignes de Centenier du Fermage, orne sa poitrine épaisse. Il se fait accompagner en tous lieux de Martial, un gamin souffreteux, couard et suffisant portant sa livrée écarlate et dont la fonction et de lui servir d'écuyer, en véhiculant avec morgue la hache et le bouclier du Centenier. En cas de guerre (ou pour se faire admirer pendant les sessions du Conseil des Echevins), Fradmar revêt une armure de plate lustrée avec un soin maniaque et étincelante comme de l'argent poli.

Portrait Moral : Fradmar est un Nain épouvantablement vaniteux. C'est le fat par excellence, qui s'écoute parler, prend les gens de haut (dans la mesure du possible...) et n'hésite jamais à faire sentir la supériorité de sa fonction. Ceci couplé au fait qu'il soit le Centenier du Fermage (en gros, le percepteur en chef) en fait un des personnages les plus détestés de Bourg-Preux... Toutefois, Fradmar serait plutôt un brave gaillard, abstraction faite de sa vanité insupportable. Il n'est pas corrompu, veille avec honnêteté à la rentrée des taxes et des impôts, mais peut parfois étaler les paiements s'il a affaire à des personnes nécessiteuses. Il s'entend très bien avec Sire Ebles Warnachaire, le Bourgmestre, et avec Maître Hortus, le Maître archiviste. Ses rapports avec le Capitaine sont formels mais sans chaleur : Fradmar a du mal à cerner son supérieur

- qu'il a tendance à exaspérer, en fait. Fradmar n'a guère d'estime pour Baderic, qu'il considère toujours comme un mercenaire sans foi ni loi.

Gaidéris (Centenier des convoyeurs)

Rôdeur Niveau 6 (Demi-elfe)

Alignement : *Loyal Bon*

Force : 13 Dextérité : 16 Constitution : 14

Intelligence : 12 Sagesse : 14 Charisme : 14

PV : 42

TACO : 15 / 13 à l'arc long

CA : 5 (Cuir clouté)

Spécialisations martiales :

Arc long "Zéphyr" +1 (Facteur vitesse 6 / dégâts 1d8-1d8)

Epée longue (Facteur vitesse 4 / dégâts 1d8-1d12)

Dague (Facteur vitesse 1 / dégâts 1d4-1d3)

Compétences de voleur :

Dépl. silencieux : 47%

Se cacher : 42%

Compétences diverses :

Chasse : 14

Pistage : 16

Sens de l'orientation : 14

Survie : 12

Portrait Physique : Gaidéris est un demi-elfe de taille moyenne, de tempérament joyeux et facétieux. Il a les cheveux noirs et de superbes yeux en amande de couleur émeraude (qu'il tient de son père inconnu...), le rire facile et une allure insouciant. Il est vêtu d'une tunique verte brodée de feuilles, d'un pourpoint de cuir clouté, de chausses fauves et de longues bottes usées. Il jette sur ses épaules une courte casula vert sombre, et porte d'ordinaire épée et dague au côté, dans un baudrier fatigué, et son bel arc aux incrustations d'ivoire à la main ou au dos. Le médaillon qui le distingue en tant que centenier des convoyeurs est accroché à son chapeau de chasse.

Portrait Moral : Gaidéris est le plus populaire des officiers de la Capitainerie... Malheureusement, c'est aussi celui qu'on voit le moins souvent à Bourg-Preux. D'un naturel gai et optimiste, il fut l'un des pires garnements de Bourg-Preux dans son enfance avant de s'assagir avec l'âge. Son goût pour le vagabondage l'a conduit à parcourir en long et en large toute la Marche Franche. Melanchter, qui soupçonne que son père est Eirin, a fini par le prendre sous son aile et l'a fait entrer dans la compagnie des convoyeurs. Gaidéris a très vite su se rendre indispensable : aimé par les convoyeurs, enjôlant les marchands grâce à son caractère aimable, toujours secourable pour les voyageurs en danger ou égarés, il est devenu centenier des convoyeurs il y a déjà vingt ans ; mais son sang elfique lui donne toujours le charme aimable d'un adolescent gracieux. Il connaît beaucoup de monde à Bourg-Preux, et a toujours un mot aimable pour les gens qu'il apprécie. Il lui arrive souvent de faire l'aumône à un nécessiteux ou d'apaiser les querelles par quelques plaisanteries, en évitant autant que faire se peut le recours à la force. Ce qui ne l'empêche pas d'être un traqueur et un combattant redoutable sur le terrain, auquel les voleurs de la Guilde des Fifrelins ne désirent pas se frotter. Mais à la différence de Badéric (qu'il n'aime guère), il préfère faire des prisonniers plutôt que des morts, et privilégie la manière douce sur l'interrogatoire musclé...

Grugeot Papelin (Bailli de justice - Maître truand de la guilde des Fifrelins)

Voleur Niveau 7 / Illusionniste Niveau 6 (Gnome)

Alignement : *Neutre Mauvais*

Force : 9 Dextérité : 16 Constitution : 10

Intelligence : 17 Sagesse : 12 Charisme : 12

PV : 23

TACO : 17 /16 aux armes de tir

CA : 8 (Sans armure)

Spécialisations martiales :

Epée courte (Facteur vitesse 2 / dégâts 1d6-1d8)

Fronde (Facteur vitesse 5 / dégâts billes 1d4+1-1d6+1)

Dague (Facteur vitesse 1 / dégâts 1d4-1d3)

Compétences de voleur :

Vol à la tire : 35%

Crocheter : 60%

Pièges : 45 %

Dépl. silencieux : 55%

Se cacher : 50%

Détecter bruits : 45%

Grimper 65%

Lire langues inconnues : 30%

Sortilèges mémorisés :

Niveau 1

Détection de la Magie - Lecture de la magie - Amitié - Changement d'apparence - Rumeur illusoire

Niveau 2

Cécité - Invisibilité - Oubli

Niveau 3

Forme ectoplasmique - Force spectrale - Suggestion

Compétences diverses :

Etiquette : 12

Droit Leomancien : 17

Histoire ancienne : 17

Lecture/écriture : 17

Leonien : 17

Portrait Physique : Sire Grugeot Papelin est un gnome affable et un poil suffisant. Il compense sa petite taille par une attitude superbe et par un goût appuyé pour les estrades de justice et les hauts sièges... Il porte d'ordinaire un superbe surcot de brocart bleu sombre, un manteau à col brodé d'argent et une toque ornée de perles baroques et de médaillons ciselés. Ses cheveux blancs et sa barbe sont brossés avec soin et parfumés. Ses mains délicates sont manucurées et alourdies de bagues scintillantes de pierres. Sa voix est un peu haut perchée.

Portrait Moral : Sire Grugeot Papelin est un virtuose du double-jeu... Car il est à la fois le Bailli de Justice (le Juge) de la Marche Franche et... le Maître Truand de la Guilde des Fifrelins, la puissante bande de voleurs et de contrebandiers qui contrôle toute la pègre de Bourg-Preux. Il semble généralement de bonne humeur et aime plaisanter, aussi bien avec ses pairs qu'avec les gens du peuple, ce qui lui vaut une certaine popularité ; mais il sait aussi se montrer dur et procédurier avec les accusés qui comparaissent devant sa juridiction. En fait, Sire Papelin mène un double-jeu particulièrement habile. En tant que Bailli, il se montre sans pitié avec les délinquants non-affiliés à la Guilde des Fifrelins, ce qui permet à celle-ci d'assurer un pouvoir absolu sur les bas quartiers de la ville... En tant que Maître-Truand de la Guilde, il oriente les vols essentiellement sur les voyageurs et les commerçants étrangers qui n'ont pas eu recours aux services des Convoyeurs de la Capitainerie. Du coup, la population locale a l'impression d'être bien protégée par le Bailli puisque la délinquance la touche peu, et les plaintes contre la Guilde des Fifrelins n'ont guère de poids puisque lancées par des étrangers qui ne séjournent peu sur place et n'ont pas beaucoup d'appuis à Bourg-Preux.

Voici bientôt quarante ans que Sire Papelin mène son petit jeu, et personne ne soupçonne l'honnête Bailli, que l'on estime souvent davantage que le Capitaine Melanchter ou le Jurande des Artisans... Certes, le Centenier Fradmar s'étonne de l'efficacité de la contrebande à Bourg-Preux, mais les vols sont si bien jugulés qu'il n'irait jamais imaginer que le Bailli est corrompu...

Hortus (Maître archiviste de l'Académie des Enregistrements)

Magicien Niveau 7

Alignement : Chaotique Bon**Force : 7****Dextérité : 7****Constitution : 8****Intelligence : 17****Sagesse : 13****Charisme : 12**

PV : 20

TACO : 18

CA : 10

Spécialisations martiales :

Hortus n'utilise pas d'armes

Sortilèges mémorisés :**Niveau 1**

Alarme - Compréhension des langues - Effacement - Lecture de la magie

Niveau 2

Poches profondes - Piège de Léomund - Verrou du magicien

Niveau 3

Calligraphie illusoire - Page secrète

Niveau 4

Confusion

Compétences diverses :

Histoire ancienne : 17

Religion : 13

Lecture/écriture : 17

Connaissance des sorts : 17

Portrait Physique : Maître Hortus est un petit vieillard portant bésicles, la barbe hirsute et le teint blafard à force de rester enfermé. Il se déplace à petits pas rapides en marmonnant sans cesse dans sa barbe (il perd sans arrêt des ouvrages dans la Tour Penchée et essaie de se rappeler où il les a vus pour la dernière fois)... Il est vêtu d'une magnifique robe de taffetas rouge sombre, brodée d'étoiles et lettrines en fil d'argent. Il possède une quinzaine de poches dans ses habits (poches intérieures, manches larges, etc...) dans lesquelles il transporte un bric-à-brac hallucinant (grâce au sort "Poches profondes") : lutrin portatif, encriers, plumes, une trentaine de codex, une douzaine de cartes, une quarantaine de clefs, de vieux mouchoirs, une astrolabe, deux longues vues, etc...

Portrait Moral : Maître Hortus essaie depuis quarante ans de ranger la Tour Penchée. En vain, puisque les livres semblent prendre un malin plaisir à se mélanger, quand ce ne sont pas les pièces qui changent de place... En fait, c'est le désordre de la Tour Penchée qui a fini par contaminer le Maître Archiviste. Celui-ci perd tout, voire se perd lui-même (il n'y a que dans l'Académie des Enregistrements où il conserve un sens de l'orientation infallible). On le retrouve assez souvent égaré en ville, demandant son chemin aux passants, et s'exclamant : "Par la Déesse ! Mais bien sûr !" quand on lui a indiqué la bonne route - pour s'empressement de prendre le chemin opposé... A l'exception de ces excentricités notables, Maître Hortus est capable de donner des avis judicieux et de trouver (parfois) des documents rarissimes dans les archives. En outre, il protège l'Académie des Enregistrements (essentiellement avec des Alarmes et des Pièges de Léomund...) qui semblent avoir dissuadé jusqu'à présent les voleurs. En fait, des rumeurs terrifiantes courent sur les pièges magiques dont il aurait parsemé l'Académie. Rumeurs infondées... Il lui arrive lui-même de déclencher ses propres alarmes, quand il a oublié leur mot de passe.

Melanchter le Capitaine**Guerrier Niveau 10 / Magicien Niveau 11 (Elfe)****Alignement : Loyal Neutre****Force : 13****Dextérité : 16****Constitution : 13****Intelligence : 17****Sagesse : 12****Charisme : 15**

PV : 47

TACO : 11 /10 à l'arc long composite / 6 avec "Pleureuse" (épée longue +3)

CA : 8 (Sans armure) / 2 (Cotte de mailles elfique)

Spécialisations martiales :

Epée longue "Pleureuse" +3 (Maître d'arme ; Facteur vitesse 0 / dégâts 1d8+2-1d12+2)

Arc long composite (Facteur vitesse 6 / dégâts 1d8-1d8)

Lance de cavalerie légère (Facteur vitesse 5 / dégâts 1d6-1d8)

Dague (Facteur vitesse 1 / dégâts 1d4-1d3)

Sortilèges mémorisés :

Niveau 1

Détection de la Magie - Lecture de la magie - Agrandissement (*En cas de bataille, Melanchter grandit jusqu'à la taille d'un Ogre*) - Hantise (*Melanchter s'en sert pour épouvanter ses ennemis ou "casser" mutins et séditieux*)

Niveau 2

Connaissance des Alignements - Détection de l'invisibilité - Image miroir (*En cas de bataille, Melanchter se multiplie par huit*) - Peur (*Melanchter s'en sert pour épouvanter ses ennemis ou "casser" mutins et séditieux*)

Niveau 3

Flèche enflammée (*Melanchter s'en sert pour enflammer simultanément 20 flèches tirés par des archers en cas de bataille*) - Hâte (*Uniquement en cas de mêlée incertaine*) - Immobilisation des personnes - Protection contre les projectiles non-magiques

Niveau 4

Peau de pierre - Terreur (*Melanchter s'en sert pour épouvanter ses ennemis*) - Confusion (*Melanchter s'en sert pour disperser ses ennemis*)

Compétences diverses :

Equitation : 12

Etiquette : 15

Héraldique : 17

Histoire ancienne : 17

Lecture/écriture : 17

Religion : 12

Portrait Physique : Melanchter est un elfe d'apparence plutôt frêle. Il cultive une allure passe-partout dans les circonstances ordinaires : il se glisse souvent dans la rue sans qu'on remarque sa présence, un vieux manteau jeté sur les épaules et le capuchon rabattu sur le visage. Il s'habille d'un justaucorps un peu passé, porte son épée "Pleureuse" dans un baudrier de cuir fatigué. En fait, Melanchter possède des traits à la fois charismatiques et inquiétants : ses cheveux sont blancs, il porte un bandeau sur l'œil gauche et une vilaine cicatrice lui descend de l'œil jusqu'au coin de la bouche. Son œil droit est cuivré et semble animé par une flamme glacée. Sa voix est autoritaire et sèche.

Portrait Moral : Melanchter est un personnage froid, dur, intransigeant. Il est impartial et juste, mais son caractère tranché le fait passer pour cruel et manipulateur. Il est redouté aussi bien par les trois compagnies de la Capitainerie que par une partie de la population de Bourg-Preux et des échevins. D'aucuns le soupçonnent de contrôler par intimidation le Conseil des Echevins et toute la Marche Franche. A tort, car Melanchter s'efface de plus en plus des affaires publiques et n'intervient qu'en dernier recours. En outre, le pouvoir politique ne l'intéresse pas vraiment.

Il a la réputation d'être le meilleur guerrier de la Marche Franche et peut-être même l'un des meilleurs combattants du Vieux Royaume ; mais bien peu se souviennent qu'il est aussi magicien. De naturel secret, Melanchter dissimule son pouvoir, et ne s'en sert que pour amplifier l'aura de puissance et de férocité qu'il dégage sur un champ de bataille. C'est à dire bien rarement, puisque Bourg-Preux n'a plus connu de guerre depuis un siècle...

Melanchter est l'un des fondateurs de la ville. Il a participé à la guerre des Grands Vassaux ; il était l'acolyte de l'archimage Gilliomer, et fit donc partie de l'armée d'elfes du Prince Ossirian de Valanael venue pour secourir le royaume de Leomance face aux hordes du Roi-Idiot. Il a combattu à Chrysophée et vu tomber la vieille capitale. Il a suivi Ossirian dans sa retraite, et a vu le Prince rassembler les débris des armées vaincues qui formèrent la Compagnie des Preux. Aux côtés de son Suzerain, il a combattu à la bataille de la Listrelle, et il n'a pu sauver le Prince lorsque celui-ci est tombé sous les coups de l'Archonte Insanias. Alors qu'Insanias luttait avec le grand mage Gilliomer, il a été grièvement blessé au visage, et n'a pu sauver le mage. A Bourg-Preux, on sait qu'il est l'un des rares survivants de la bataille de la Listrelle. Certains prétendent même que c'est lui qui a abattu l'archonte Insanias. Melanchter se contente de démentir cette rumeur chaque fois qu'il l'entend. Il conserve une certaine amitié pour Eirin parce qu'il sait que la victoire lui est due. Il le protège discrètement, garde ses armes. Mais il ne peut s'empêcher de condamner avec hauteur les mœurs dissolues de son ancien ami.

Nefas l'Embaumeur (Prêtre du Desséché)

Prêtre Niveau 6

Alignement : *Loyal Mauvais*

Force : 11

Dextérité : 8

Constitution : 12

Intelligence : 9

Sagesse : 15

Charisme : 15

PV : 28

TACO : 18

CA : 10

Spécialisations martiales :

- Khopesh (Facteur vitesse 9 ; Dégâts 2d4-1d6)

Sortilèges mémorisés :

Pouvoir : Terreur

Niveau 1

Invisibilité aux morts-vivants - Détection de la magie - Bénédiction (*Sous la forme inversée d' "Imprécation"*) - Détection du mal - Détection du poison

Niveau 2

Aide - Cantique - Marteau spirituel - Wiverne de garde

Niveau 3

Animation des morts - Guérison de la Maladie

Compétences diverses :

Chant : 15

Histoire ancienne : 9

Religion : 15

Lecture/écriture : 9

Sinaséen : 9

Portrait Physique : Nefas est un grand homme maigre, au teint cadavérique, aux yeux enfoncés et fiévreux, aux cheveux ras, aux ongles long et terreux. Un goitre a poussé derrière son oreille gauche et lui déforme le crâne. Il porte la robe brune et noire du clergé du Desséché, brodée de crânes édentés, et un médaillon en argent représentant une faux ébréchée pend à son cou. Il se déplace avec une langueur sinueuse, et s'exprime avec une voix douceuse.

Portrait Moral : Nefas est entré dans le clergé du Desséché par misanthropie et fascination pour le morbide. Il a suivi son noviciat au Monastère de Havreval et fait un étrange voyage dans les Landes Grises, dont personne ne sait rien. En fait, il a parachevé son initiation dans l'Ossuaire de Morneuil, et y a reçu les sacrements d'Embaumeur. Nefas prend très au sérieux sa fonction, et goûte tout particulièrement la crainte qu'il suscite chez le peuple ; à sa façon sinistre, c'est un cabotin. Il apprécie tout particulièrement la tâche qui consiste à faire pression sur des familles pour respecter la volonté des défunts, surtout lorsque le testament est inique ou irréalisable... On le voit

souvent rôder dans les archives de l'Académie des Enregistrements, en quête de vieilles injustices impunies et de testaments oubliés.

Sicaire La Bricole (Margoulin de la guilde des Fifrelins)

Voleur Niveau 6

Alignement : *Loyal Mauvais*

Force : 16 Dextérité : 15 Constitution : 13

Intelligence : 11 Sagesse : 10 Charisme : 15

PV : 28

TACO : 18

CA : 6 (Cuir clouté)

Spécialisations martiales :

Epée courte (Facteur vitesse 3 / dégâts 1d6+1-1d8+1)

Fronde (Facteur vitesse 6 / dégâts billes 1d4+2-1d6+2)

Coutelas (Facteur vitesse 2 / dégâts 1d4+1-1d3+1)

Attaque sournoise +4, Dégâts X3

Compétences de voleur :

Vol à la tire : 41% (-30)

Crocheter : 36% (-10)

Pièges : 31 % (-10)

Dépl. silencieux : 36%

(-20) Se cacher : 33%(-20)

Détecter bruits : 41% (-

10)

Grimper : 86% (-30) Lire langues inconnues : 26%

Compétences diverses :

Contrefaçon : 15

Estimation : 11

Lecture sur les lèvres : 11

Saut : 16

Portrait Physique : Sicaire la Bricole est un gaillard grand, large, au cuir tanné. Des rides profondes sillonnent son front et ses joues, il lui manque l'extrémité du nez, mais son sourire, d'une blancheur éclatante, lui donne le charme enjôleur du (très) mauvais garçon. Sicaire porte une casaque de cuir clouté, des bracelets de force et de belles chausses de taffetas vert. D'ordinaire, seuls deux coutelas sont passés à sa ceinture - mais sa fronde est enroulée autour de sa taille, sous la ceinture... Sa voix est grave et bien timbrée, et il aime beaucoup jouer l'intimidation du coupe-jarret macho et sûr de lui.

Portrait Moral : Sicaire est un Margoulin assez connu et assez populaire au sein de la Guilde des Fifrelins. Il prétend haut et fort qu'il ne craint pas le centenier Baderic, ce qui lui vaut l'admiration de bon nombre de tire-laine de bas étage. Ses spécialités sont le racket et le proxénétisme, où il peut employer de façon lucrative son charme mâle. Toutefois, on sait aussi qu'il sert de bras droit au Maître Larron, en particulier pour régler leur compte aux truands "non affiliés" ou à ceux qui oublient un peu trop souvent de payer leur cotisation... Une autre activité qui lui vaut beaucoup de respect au sein de la pègre de Bourg-Preux !