

## La couleur de l'argent

“Gardez-vous des personnes qui paient en deniers. Parmi elles, on comptera plus de pilleurs de tombes que de voyageurs audacieux ayant traversé les Landes Grises jusqu’à la forteresse de Sacralia.”

**Extrait du Petit manuel pratique d’inquisition et de tourment judiciaire, par le Bailli Eudoxe Ascetius.**

Ce scénario est prévu pour quatre ou cinq PJ de niveau 1-2, suffisamment fins pour mener une enquête et assez aguerris pour livrer quelques combats. Il se déroule à Bourg-Preux (voir “Chroniques du Vieux Royaume” et “Bourg Preux”) et fait suite à “La gloire de la République”.

### Table

<b><u>I. L'intrigue</u></b>	2
1) Le Trône d’Os et le Chapitre d’Ivoire	2
2) Un peu d’huile sur le feu...	3
3) L’agent du Chapitre d’Ivoire	3
4) Les coffres d’or du Voïvode Brancovan	3
5) Riche employeur recrute truands	4
6) Les inquiétudes de Maître Papelin	5
<b><u>II. Le scénario</u></b>	5
1) Légendes d’automne...	5
2) Une enquête très officieuse	6
3) Les changeurs d’or	7
4) Les victimes des embuscades	8
5) Enquêter sur la Guilde des Fifrelins	9
6) La piste d’Urion Bravache	11
7) “Aux armes de Garches”	11
8) Face à Brancovan	12
9) La reconnaissance du Bailli Papelin	13
<b><u>III. Les décors</u></b>	14

<i>Les ruines de la Tour du Péage</i>	14
<i>Le repère du Voïvode Brancovan, rue des Tourelles</i>	15
<b>IV. Les PNJ</b>	18
<i>Voïvode Brancovan de Rourika</i>	18
<i>Arioald, Embaumeur du Chapitre d'Ivoire</i>	19
<i>Gardes de Brancovan</i>	20
<i>Hommes Hybrides</i>	20
<i>Rats-Garous</i>	21
<i>Mille-Pattes Géants</i>	21
<i>Borel l'Ecumeur</i>	21
<i>Urion Bravache</i>	22
<i>Ecorcheurs d'Urion Bravache</i>	23
<i>Chicot l'Ebréché</i>	23
<i>Tire-Laines de Chicot l'Ebréché</i>	24

## I. L'intrigue

### 1) *Le Trône d'Os et le Chapitre d'Ivoire*

Parmi les partisans d'une guerre entre la République de Ciudalia et le royaume de Ressine, on ne trouve pas seulement de puissants sénateurs ambitieux comme l'honorable Ettore Sanguinella... D'autres partis trouveraient leur intérêt dans un tel conflit... En particulier de vieux ennemis de Ciudalia, qui aimeraient détourner son attention vers la Mer Eridienne.

A la fin de la Guerre des Grands Vassaux, en 700 du calendrier de Leomance, personne ne trouva trace du Roi-Idiot et de deux Archontes du Desséché, Clophilès et Khem. Et pour cause : ils avaient réussi à fuir au milieu de la déroute, et avaient gagné le Temple du Mons Dolorossus. Pendant trois siècles, les deux Archontes ont travaillé à rebâtir leur puissance et à préparer la reconquête de Leomance. Morts depuis longtemps - Clophilès expira quelques semaines après la Bataille de la Listrelle, des suites des blessures infligées par les Chevaliers du Sacre - ce sont maintenant des Puissances spectrales, qui ont consacré leurs arts les plus noirs à se maintenir en non-vie, eux ainsi que le Roi-Idiot. Ce dernier est plus idiot que jamais, et n'est guère qu'un instrument entre les griffes des deux Archontes. Il symbolise le vieux pouvoir légitime de Leomance, que ses partisans dégénérés désignent de façon métonymique sous le nom de "Trône d'Os". L'appellation est encore secrète, et bien peu d'initiés la connaissent.

Khem et Clophilès ont soumis de nombreuses nations goblinoïdes de Roche-Brisée, et renouvelé leur alliance avec les tribus orques les plus puissantes, comme celle des Uruk Maug. Ils ont infiltré le clergé du Desséché jusque dans le nord du Vieux Royaume. Seuls les prêtres les plus sûrs, après avoir été longuement pesés et espionnés, sont admis dans le secret. Ils forment une secte secrète au sein même du culte du Desséché, que les Archontes ont nommé le "Chapitre d'Ivoire". Les membres du Chapitre d'Ivoire, infiltrés à Bromael et à Ciudalia, font parvenir des informations précieuses aux Archontes, et peuvent discrètement tenter d'influer sur la situation de ces états. En outre, le Chapitre d'Ivoire a progressivement réinvesti les Landes Grises, en grand secret, fondant temples et monastères troglodytes dans les ruines laissées par la Guerre des Grands Vassaux.

Toutefois, les Archontes ne s'estiment pas encore prêts à se lancer dans la reconquête au grand jour. Ils craignent une nouvelle coalition entre les forces de Bromael, Kahad

Burg, Avalloneë, Ciudalia et la Marche Franche, sans compter l'Ordre du Sacre qui, depuis la forteresse de Sacralia, représente toujours une menace importante. Ils préfèrent pour l'heure affaiblir et diviser leurs ennemis de demain. C'est la raison pour laquelle ils entretiennent perpétuellement des foyers de guerre privée entre les boyards de l'Ouromagne et le duc Ganelon de Bromael. C'est aussi la raison pour laquelle ils aimeraient beaucoup voir Ciudalia se lancer dans une guerre maritime incertaine contre Ressine, qui détournerait son regard du continent...

#### 2) *Un peu d'huile sur le feu...*

Informés par les membres du Chapitre d'Ivoire qui vivent à Ciudalia de la tension qui existe actuellement entre la République et Ressine, les Archontes ont décidé de donner un petit coup de pouce au parti belliciste du Sénat. Il s'agit de faire croire à la République que son commerce n'est plus seulement menacé sur mer par Ressine, mais aussi sur terre. Pour cela, rien de plus simple : on paie des troupes de brigands et de mercenaires en dirhems de Ressine pour attaquer les caravanes marchandes de Ciudalia. Tôt ou tard, les brigands se font prendre ; on les interroge et ils dénoncent de mystérieux commanditaires qui leur demandent de piller exclusivement des marchands Ciudaliens et qui paient en dirhems... Théoriquement, il n'en faudra pas plus au Sénat de la République pour soupçonner une offensive continentale contre ses intérêts, et faire basculer la majorité en faveur de la guerre. Après quoi, les Archontes et le Chapitre d'Ivoire auront les coudées un peu plus franches dans le Vieux Royaume...

#### 3) *L'agent du Chapitre d'Ivoire*

Reste à organiser discrètement l'opération. Par précaution, le Chapitre d'Ivoire doit disparaître le moins possible dans cette tentative de manipulation ; il lui faut donc un intermédiaire n'appartenant pas au clergé du Desséché. Le Chapitre d'Ivoire jette son dévolu sur le Voïvode Brancovan de Rourika. Brancovan est un petit seigneur d'Ouromagne, en guerre contre le duc Ganelon de Bromael, et militairement aux abois quand le Chapitre d'Ivoire commence à s'intéresser à lui. Sa seigneurie, Rourika, est envahie par le baron Otto de Friedburg et par le vicomte Coel de Brochmail, deux vassaux du duc Ganelon. Le Voïvode lui-même est capturé au cours du printemps de l'an 1002. Jeté dans une geôle de Kermael, la capitale du duché, il est promis à la potence (après quelques supplices dont le duc est friand...), lorsque le Chapitre d'Ivoire parvient à le faire évader, et lui fait gagner secrètement l'Ossuaire de Morneuil, dans les Landes Grises.

A Morneuil, le Nécrophore Servilio, supérieur local du Chapitre d'Ivoire, insiste sur la dette du Voïvode vis-à-vis de ses sauveurs, et lui propose un marché : pendant un an, Brancovan travaille pour le Chapitre d'Ivoire, après quoi, il sera libre de repartir pour l'Ouromagne, avec en caisse quelques milliers de pièces d'or pour financer la reconquête de ses terres. (Le Chapitre d'Ivoire tient aussi à occuper le duc de Bromael...) Brancovan accepte les conditions qui lui sont proposées.

#### 4) *Les coffres d'or du Voïvode Brancovan*

Le chapitre d'Ivoire fournit à Brancovan une escorte de Miteux des Landes Grises et deux coffres de 10.000 pièces d'or. La monnaie est le denier de Leomance ; il s'agit de vieilles pièces retrouvées par les agents du Chapitre d'Ivoire en fouillant les ruines de Chrysophée. Le Nécrophore Servilio conseille d'utiliser ces deniers pour acheter des dirhems de Ressine. C'est seulement avec les dirhems que Brancovan devra payer les services de bandes de brigands et de mercenaires. Brancovan décide d'employer Bourg-Preux comme plaque tournante de son opération. Il arrive avec les Miteux au cours de l'été 1002, et s'installe dans une maison de la Ville Haute, rue des Tourelles, juste derrière la Maison Forte. Il s'agit

d'une maison dont les caves communiquent avec une petite partie du vieux réseau de la Nainerie, où Brancovan dissimule la plupart des Miteux et son or. Il prend contact avec un ancien mercenaire d'Ouromagne, Borel, surnommé "l'Ecumeur", reconverti dans la guerre de course sur les navires corsaires de Ciudalia. Brancovan a parfois employé Borel en Ouromagne, quand il y louait encore son épée, et les deux hommes se connaissent bien. Le Voïvode propose à l'Ecumeur de lui racheter tous les dirhems qu'il a pu rafler sur des navires Ressiniens, au change plus qu'avantageux de deux deniers pour un dirhem ! La seule condition que pose le Voïvode est le silence absolu de Borel. Celui-ci ne se fait pas prier, comprenant qu'il va doubler son butin, et entre dans la combine. Ainsi, dès la fin de l'été, Brancovan commence-t-il à acheter des dirhems.

Borel est fidèle à sa parole et reste muet sur leur arrangement, mais il profite de son argent et commence à écouler des deniers sur le marché dans les commerces et auberges, et à vendre des deniers contre des sous et des florins aux changeurs de la Rue de la monnaie. Certains commerçants s'étonnent un peu, à Bourg-Preux, de ce soudain afflux de vieilles pièces de Leomance...

##### 5) Riche employeur recrute truands

En possession d'une bonne somme de dirhems, Brancovan commence à chercher des brigands à recruter. Il a recours à plusieurs intermédiaires pour contacter des malandrins. Borel lui signale un groupe d'ex-corsaires ciudaliens, employés récemment par un marchand pour protéger sa caravane jusqu'à Bourg-Preux, et qui sont au chômage depuis leur arrivée dans la ville. Il s'agit d'une bande dirigée par Urion Bravache, qui comprend une demi-douzaine de mercenaires de tout poil. Arioald, le chef des Miteux délégués par le Nécrophore Servilio auprès de Brancovan, le met également en contact avec un groupe de pillards des Landes Grises, dirigés par Nill Huit-Doigts. Enfin, en rôdant à Bourg-Preux, Brancovan parvient à rencontrer Chicot l'Ebréché, un Margoulin de la Guilde des Fifrelins. Brancovan recrute séparément ces trois bandes de coupe-jarrets. Il ne les rencontre pas dans sa maison de la rue des Tourelles, mais contacte uniquement les chefs dans un petit salon privé de l'auberge "Aux armes de Garches". Il leur verse 200 dirhems d'avance, et promet 1.000 dirhems par caravane ciudalienne attaquée, tout en laissant le butin aux voleurs. Les chefs des trois bandes trouvent le marché tout à fait "honnête", et acceptent avec empressement - non sans avoir marchandé, pour la forme... Le cas de Chicot l'Ebréché est un peu particulier : il devrait théoriquement avertir le Maître-Larron des Fifrelins et reverser la moitié de ses gains à la Guilde. Mais il "oublie" ces formalités, jugeant plus équitable de garder pour lui et ses gars tout le butin...

A partir du début de l'automne, les caravanes de marchands ciudaliens commencent à être attaquées sur la Marche Franche. Si vous faites jouer "La gloire de la République" juste avant ce scénario, vous pouvez déjà faire courir quelques vagues rumeurs concernant la recrudescence du brigandage pendant l'enquête des PJ sur le mystérieux Spada... Mais les choses ne font que s'aggraver dans l'intervalle qui sépare les deux scénarios. Au total, cinq caravanes de marchands seront attaquées avant le début du scénario. Fait extrêmement rare, deux de ces caravanes étaient escortées par des convoyeurs de la Capitainerie et ont été malgré tout agressées. A la fin de l'automne, Bourg-Preux est rempli de rumeurs à propos des bandes de brigands qui semblent s'être installées sur son territoire.

Toutefois, la quatrième embuscade a mal tourné pour les truands. Il s'agit des Miteux de Nill Huit-Doigts, qui se sont attaqués à une caravane infiltrée par de nombreux convoyeurs, dirigés par le Centenier Gaidéris en personne. Les Truands ont été submergés en quelques minutes par les hommes de Gaidéris ; six pillards sont capturés, et quatre sont tués, parmi lesquels figure Nill Huit-Doigts. Les prisonniers

sont ramenés manu-militari à Bourg-Preux et interrogés de façon musclée dans les cachots sous la direction du Bailli Grugeot Papelin. Sous la torture, ils n'avouent qu'une autre attaque, et confessent qu'ils étaient payés par un mystérieux employeur, qui leur versait leur argent en dirhems ; mais ils ignorent tout de cet employeur, que Nill Huit-Doigts seul connaissait. Ils affirment aussi que Nill Huit-Doigts n'était payé que pour attaquer des marchands ciudaliens. Une fois extorqués ces renseignements, les six truands capturés sont envoyés pourrir au bout d'une corde de la Tour de la Potence... Au moment où le scénario commence, cela fait déjà près d'une semaine que les six pendus se balancent au-dessus du lac. Ce succès n'a rassuré que peu de temps la population de la Marche Franche ; quatre jours après l'arrestation de la bande de Nill Huit-Doigts, un marchand d'épices ciudalien a été attaqué et dépouillé sur la route menant de Bourg-Preux à Kermael ! Tout le monde soupçonne donc que la région contient toujours son lot de truands, et le Centenier Gaidéris écume plus que jamais les chemins et les villages.

#### 6) *Les inquiétudes de Maître Papelin*

La situation préoccupe fort le conseil des Echevins, et tout particulièrement Maître Papelin. Le Bailli est animé de plusieurs craintes : d'une part, la recrudescence du brigandage lui échappe complètement. Il est persuadé que plusieurs bandes rivales de la Guilde des Fifrelins se sont installées dans la région et risquent de lui mener la vie dure. Il craint également (à juste titre) qu'une partie des Fifrelins échappe à son contrôle, et ne peut donc plus faire confiance à son réseau de renseignement traditionnel au sein de la Guilde. Pire encore, il se rend compte que ces pillages répétés mettent la Capitainerie sur les dents, et risquent fort de provoquer indirectement la chute de la Guilde tout entière, surtout si Melanchter décide d'entreprendre une guerre totale contre la pègre. Grugeot Papelin soupçonne donc fort une tentative de déstabilisation ; il se trompe juste sur un point : il croit qu'il est la cible principale de cette opération.

L'arrestation des truands de Nill Huit-Doigts lui a toutefois fourni une piste de départ intéressante : il semble que le mystérieux commanditaire paie en dirhems. Grugeot Papelin est persuadé qu'il peut remonter jusqu'à l'ennemi en suivant cette voie. Toutefois, il ne veut pas lancer le Capitaine sur cette piste, craignant que Melanchter ne découvre aussi quelques truands renégats de la Guilde des Fifrelins et n'en profite pour porter un coup fatal à l'organisation criminelle du cru. D'un autre côté, Maître Papelin ne peut pas faire confiance aux voleurs de la Guilde, craignant les traîtres qu'elle peut receler. Il lui faut donc avoir recours à des enquêteurs étrangers aux deux organisations... Des enquêteurs comme les PJ, par exemple !

## II. Le scénario

### 1) *Légendes d'automne...*

C'est la fin de l'automne sur 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 six 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.

Nombre de rumeurs circulent en ville sur le brigandage qui sévit depuis quelques temps dans la région. Mais on parle aussi de bien d'autres sujets : la guerre s'éterniserait en Ouromagne entre clans locaux et vassaux du duc de Broamel, les Nains de Kahad-Burg auraient mené plusieurs expéditions contre les clans orques

des Monts de Cérulée et on ne saurait trop si les Chevaliers de Sacralia luttent contre les tribus Bøegars ou pactisent avec elles... Bien des nouvelles, souvent difficilement vérifiables, qui font qu'on se sent bien chez soi à Bourg-Preux, protégé par de solides murailles et la sagesse des Echevins.

2) Une enquête très officieuse

C'est dans ce contexte que les PJ sont contactés par un copiste de l'Académie des Enregistrements, au nom de Maître Hortus. Il leur transmet le message suivant, libellé dans une belle onciale sur du parchemin gratté :

*" Le sieur ou la Dame \*\*\*\* (à remplacer par le nom du PJ) est convoqué ce jour même à l'Académie des Enregistrements, Bâtiment des Archives Notariales, Annexe du scriptorium des décès intestats, une heure avant midi. En vertu du codicille 23 du Codex de Législation Administrative de la Marche Franche, cette convocation est prioritaire et ne peut être déclinée. Tout contrevenant est passible d'une amende de 20 sous d'or et d'une peine de dix-huit heures de pilori sur la Place du Marché.*

*Signé : Hortus, Echevin de la Marche Franche."*

Si l'un de vos PJ travaille à l'Académie des Enregistrements, il pourra être cet émissaire, ayant été chargé de ce message le matin même, aux aurores, par Maître Hortus. Les parchemins ayant été grattés, il est possible que certains de vos PJ tentent de lire ce qui a été (imparfaitement...) effacé. Voilà une très mauvaise idée, lorsque l'on sait combien les documents de l'Académie des Enregistrements peuvent être dangereux... En essayant de lire l'ancien texte, vos PJ imprudents vont activer de vieux sorts intempestifs, dont ils seront les premières victimes. Tirez 1d6 pour déterminer la nature du sort qui se manifeste :

1. Vapeur colorée (Magicien Niveau 1 - p.180)
2. Irritation (Magicien Niveau 2, se manifeste sous la forme "Eruption" - p.186)
3. Nuage Puant (Magicien Niveau 2 - p.188)
4. Lenteur (Magicien Niveau 3 - p.196)
5. Confusion (Magicien Niveau 4 - p.203)
6. Discussion oiseuse de Leomund (Magicien Niveau 5 - p.215)

Après s'être éventuellement démêlés de quelques complications magiques, les PJ se rendent donc "à l'Académie des Enregistrements, Bâtiment des Archives Notariales, Annexe du scriptorium des décès intestats". Il s'agit d'un petit bureau poussiéreux, débordant de rouleaux de parchemin (inintéressants) et situé à l'étage, au-dessus de la classe de Bède Locutor. A travers les interstices du plancher, on peut entendre les élèves ânonner et le Mystagogue pousser une ou deux saintes colères contre les cancre du fond de la classe.

Les PJ ne sont pas accueillis par Maître Hortus mais par Grugeot Papelin. Celui-ci se montre très aimable et, une fois tout le monde rassemblé, explique la situation - ou du moins, la version que les PJ doivent connaître... Le Bailli a convoqué les PJ pour une affaire qui nécessite beaucoup de discrétion : c'est la raison pour laquelle il affirme les avoir convoqués par l'intermédiaire de son vieil ami Hortus dans l'Académie des Enregistrements, et non sous son propre nom à la Maison Forte. En aucun cas Maître Papelin ne veut que l'on sache qu'il a rencontré les PJ : officiellement, il affirme que c'est parce qu'il craint des "fuites" et des espions à la

Maison Forte. En fait, c'est parce qu'il veut que la Guilde des Fifrelins tout comme la Capitainerie ignorent qu'il lance une enquête parallèle.

Une fois toutes ces précautions prises, le Bailli expose l'affaire : il évoque la recrudescence du brigandage, et les spécificités des attaques des dernières semaines. Il insiste sur le fait que toutes les embuscades ont pris pour cible des marchands ciudaliens, et que même des caravanes escortées par des convoyeurs ont été l'objet d'attaques. Il raconte enfin comme le centenier Gaidéris est parvenu à neutraliser une bande de truands huit jours auparavant, et ce que les interrogatoires ont livré : à savoir que les brigands étaient achetés par un mystérieux commanditaire, qui paie en dirhems de Ressine. Et Maître Papelin d'en arriver à ce qui intéresse les PJ : il les recrute pour rechercher ce mystérieux commanditaire. Comme il prétend qu'il se sent espionné (ce qui n'est qu'un demi-mensonge, puisqu'il craint une trahison des Fifrelins), il veut éviter au maximum d'être vu en compagnie des PJ, et exige qu'ils gardent un silence absolu sur leur rencontre. Mais il leur verse une avance de 50 sous d'or par personne pour les "frais", et leur promet deux fois plus s'ils parviennent à neutraliser le sinistre personnage qui provoque les troubles dans la région.

Une fois sortis de l'Académie des Enregistrements, les PJ vont donc se lancer dans leur enquête. Plusieurs options se présentent à eux : interroger les Changeurs, interroger les victimes des derniers traquenards, enquêter sur la Guilde des Fifrelins, faire la tournée des tavernes pour en apprendre plus sur les gens payant en monnaie étrangère.

### 3) Les changeurs d'or

Il existe trois changeurs d'or à Bourg-Preux. Il s'agit de banquiers faisant commerce rue de la Monnaie, dans la ville basse. Le premier et le plus puissant d'entre eux est le Prévôt des Marchands, Ebles Warnachaire. Les deux autres sont le sieur Grindion Pesot et un Nain, l'honorable Skirfir Rogneliard. Ces trois personnages sont des notables de la Marche Franche : ils pratiquent le change, mais aussi l'usure (le prêt avec intérêt) et la lettre de change (l'équivalent archaïque du chèque, réservé exclusivement aux partenaires commerciaux). Vouloir les interroger est intelligent, mais délicat : tous trois sont protégés et influents, et commettre un impair avec l'un d'entre eux peut générer de gros ennuis. N'oubliez pas que les banquiers tiennent à protéger leur commerce, et par conséquent leurs clients. Tenter de corrompre les banquiers est... difficile. Si les PJ tentent de les acheter, les usuriers céderont difficilement un renseignement important pour moins de 100 po.

**Ebles Warnachaire** tient la Maison de Change du coin de la rue de la Bataille et de la rue de la monnaie. Compte tenu de sa charge de Bourgmestre, il ne s'occupe que des clients les plus importants. D'ordinaire, c'est son beau-frère, **Paterne Flochet**, qui gère les affaires courantes de la banque. C'est à lui que les PJ ont affaire s'ils s'intéressent à la maison Warnachaire. Ebles Warnachaire a le monopole du change de monnaie avec les marchands ciudaliens ; les commerçants de la république qui ont gagné des sous de la Marche Franche ou des ducats de Bromael vont les échanger contre des florins chez le bourgmestre. Ce privilège est dû aux accords secrets passés entre Ebles Warnachaire et le sénat de Ciudalia, mais le bourgmestre et son beau-frère dissimulent soigneusement leurs activités politiques. Si les PJ interrogent Maître Flochet, celui-ci confessera une grande inquiétude, car le brigandage dirigé contre les marchands ciudaliens a de graves répercussions sur le chiffre d'affaires de la banque Warnachaire. Maître Flochet est tout prêt à penser qu'il s'agit d'une manœuvre du royaume de Ressine, qui s'attaquerait ainsi aux intérêts continentaux de la république. Si les PJ l'interrogent sur l'apparition de dirhems dans les échanges de la banque, Maître Flochet, après avoir consulté ses comptes, évoquera de rares tractations, peu significatives, où quelques dirhems mélangés à d'autres monnaies ont été changés contre des sous ou des florins. Si les PJ posent des

questions sur l'apparition importante de deniers, Maître Flochet admet de façon évasive que la banque en a échangé une grande quantité au début de l'automne. A priori, Maître Flochet refuse d'en dire plus, prétextant qu'il lui faut protéger ses clients. Si les PJ se montrent diplomates, en exposant par exemple qu'il peut exister un rapport entre l'apparition massive de deniers et de dirhems et le brigandage contre le commerce ciudalien, Maître Flochet se laissera fléchir. Il avouera que la banque a échangé une "somme importante" de deniers contre des florins et des sous avec un "gentilhomme de fortune" nommé Borel l'Ecumeur. Il exigera bien sûr des PJ la plus grande discrétion...

**Le sieur Grindion Pesot** doit la santé florissante de son établissement à un autre "privilege", tout aussi secret et tout aussi compromettant : il ferme les yeux sur l'origine de l'argent qu'il change... et a donc pour clientèle discrète mais régulière la **Guilde des Fifrelins**. C'est là bien sûr un commerce qu'il taira avec les PJ, mais qui lui vaut d'avoir échangé à plusieurs reprises de grosses sommes de dirhems pour le compte de Chicot l'Ebréché. Officiellement, toutefois, Maître Pesot niera avoir fait ces échanges, mais sa curiosité sera piquée, et il risque fort de faire avertir Chicot, par l'entremise d'un de ses commis, que les PJ s'intéressent à son argent...

**L'honorable Skirfir Rogneliard**, quant à lui, doit la prospérité de sa banque à un privilège plus honnête : les artisans et les marchands de Kahad-Burg préfèrent traiter avec un Nain, et font donc tous ses échanges chez lui. Toutefois, il lui arrive aussi de traiter avec des ressortissants d'autres races. C'est ce qui lui est arrivé récemment, avec **Urion Bravache**, venu lui échanger de grosses sommes en dirhems contre des florins et des sous. Maître Rogneliard est prudent, et ne voit pas pourquoi il livrerait ces informations aux PJ. D'un autre côté, Maître Rogneliard n'aime pas les voleurs, et si les PJ parviennent à la convaincre que les intérêts commerciaux de la Marche franche sont en jeu, il livrera l'identité d'Urion et sa description. En outre, l'honorable Skirfir Rogneliard soupçonne son voisin et concurrent **Grindion Pesot** de fricoter avec la **Guilde des Fifrelins** ; si les PJ lui paraissent sympathiques (ce qui est difficile) où s'ils lui font un cadeau (qui risque d'être cher), il fera courir quelques sous-entendus à ce sujet...

#### 4) *Les victimes des embuscades*

Deux marchands ciudaliens dont la caravane a été attaquée séjournent encore à **Bourg-Preux**. Il s'agit de **Beppo Soderini**, marchand d'épices, et de **Luigi Fumatore**, marchand de drap "associé" au sénateur **Sanguinella**.

**Beppo Soderini** se trouve à **l'Hospice du Jardin de la Déesse Douce** ; il est grièvement blessé, mais ses plaies sont en cours de guérison. Quatre jours avant le début du scénario, il a quitté **Bourg-Preux** pour rentrer à **Ciudalia** en compagnie d'un garde du corps et de trois commis. Il avait écoulé toutes ses épices contre une jolie somme et ("Grâces soient rendues au resplendissant !"), avait troqué la plus grosse partie de son bénéfice contre une lettre de change chez **Ebles Warnachaire**. Une heure après avoir quitté la ville, alors qu'il se trouvait non loin du village de **Fraimbois**, sa petite troupe est tombée dans une embuscade tendue par **Chicot l'Ebréché**. Ses commis et lui-même ont été lardés de flèches et de billes de fronde avant d'être attaqués par une dizaine de malandrins ("Au moins quarante, sans compter ceux qui restaient cachés dans les taillis", exagérera en toute bonne foi le marchand, encore sous le coup de la frayeur.) Tous ses serviteurs ont été tués et dépouillés, et lui-même a été laissé pour mort dans le fossé, après avoir été promptement délesté de ses bagages et de son argent. **Beppo Soderini** peut toutefois fournir une description assez précise de l'apparence des truands (des membres de la **Guilde des Fifrelins**) et, en particulier, de leur chef, **Chicot l'Ebréché**. Il a eu la chance d'être découvert peu de temps après par une patrouille de **Convoyeurs**, qui l'ont ramené à l'**Hospice de la Déesse Douce** pour y être soigné.

Si Beppo Soderini connaît déjà les PJ, sa réaction à leur égard variera en fonction des souvenirs qu'ils lui auront laissé. Il se montrera peu coopératif s'il sait qu'ils ont joué un mauvais tour à Rosso Dagarella, par crainte de représailles de la Guilde des Chuchoteurs... Tenter d'obtenir par la force des renseignements ne pourra qu'attirer le clergé de la Déesse Douce, qui s'empressera d'inviter les PJ à quitter les lieux. En revanche, promettre à Soderini de lui rapporter son argent volé (350 florins d'or...) pourra le rendre très bavard.

**Luigi Fumatore, quant à lui, peut être trouvé "Aux armes de Garches"**. Son histoire est moins tragique que celle de Beppo Soderini. Négociant influent de Ciudadalia, "client" du Sénateur Sanguinella, il convoyait quinze jours plus tôt deux chariots de soie d'outremer et de taffetas ciudalien, sous la protection de quatre commis et trois gardes du corps, des vétérans des Phalanges Sénatoriales. C'est en passant par un tronçon de la route qui traverse les collines de Vieufié, à environ cinq lieues de Bourg-Preux, qu'il est tombé dans une embuscade avec son convoi. Le lieu de l'embuscade est facile à retrouver : une vieille borne pluriséculaire du Royaume de Leomance, couverte de mousse, se trouve au bord de la route sur le lieu du traquenard.

Les brigands décrits par Messer Fumatore n'ont rien à voir avec ceux dépeints par le malheureux Soderini : il s'agit des écorcheurs d'Urion Bravache. Fumatore peut en faire une description assez précise, y compris de leur chef. Il ajoutera qu'il estimait leur nombre à une dizaine tout au plus. Mais les choses se sont mal passées pour les brigands ; les gardes du corps de Fumatore étaient de vieux briscards rompus au maniement des armes, et après un engagement assez violent, les écorcheurs reculèrent en laissant deux morts sur la route. Chose étrange, ils tentèrent de détruire la marchandise qu'ils n'avaient pu voler, en lâchant une bordée de flèches enflammées sur les deux chariots ; l'un d'eux s'est bel et bien embrasé, et Fumatore a perdu la moitié de son chargement de soie. Il a également perdu un de ses commis, et deux de ses gardes du corps ont été assez gravement blessés dans l'affaire. Quinze jours après l'attaque, Fumatore est toujours animé par une colère noire contre ses agresseurs ; si les PJ lui semblent dégourdis, il leur proposera une prime de dix florins d'or pour chaque tête de brigand...

#### 5) *Enquêter sur la Guilde des Fifrelins*

Les PJ peuvent se lancer sur la piste des Fifrelins pour plusieurs raisons. La plus évidente est que les Fifrelins sont des truands, et qu'ils ont donc de fortes chances d'être mêlés au brigandage local... Ils peuvent également avoir entendu des rumeurs sur les transactions entre Maître Pesot et des membres de la Guilde, ou ils peuvent avoir récupéré le témoignage du malheureux Beppo Soderini, qui décrit des truands ressemblant diablement à la pègre locale... (Et pour cause...)

Si les PJ ont des contacts avec la Guilde, ils peuvent essayer de se renseigner auprès d'un tire-laine comme Coquet Petit-Bras, voire auprès d'un margoulin comme Sicaire la Bricole. Aux PJ de se montrer diplomates : les Fifrelins sont soupçonneux, et n'apprécient pas du tout les fouineurs. D'un autre côté, la recrudescence de "brigandage non-homologué" les inquiète, et si les PJ ont l'habileté de présenter leur enquête comme un moyen de protéger les privilèges de la Guilde, il leur sera possible de soutirer quelques renseignements autour d'un pichet du "Gros brochet". Voici quelques rumeurs qu'ils pourront obtenir, non sans marchandages :

- Beaucoup de dirhems de Ressine et de deniers de Leomance circulent en ville depuis quelques semaines ; les deniers semblent être de vieilles pièces ; les deniers d'argent et de bronze sont souvent corrodés.

- A propos des dirhems, il faudrait se renseigner auprès de Chicot l'Ebréché ; il semble en avoir écoulé pas mal depuis une huitaine.

- Les deniers semblent être écoulés en quantité par un étranger qui loge " Aux armes de Garches " ; il s'agit d'un certain Borel l'Ecumeur, un flibustier assez connu sur le port de Ciudalia, qui mène une bamboche effrénée depuis plusieurs semaines.

- La Guilde n'a été impliquée dans aucune des attaques contre les marchands de Ciudalia ; les bruits qui affirment le contraire sont des calomnies. Le Maître-Larron a même passé à deux reprises la consigne de ne pas toucher aux ciudaliens pendant quelques temps. (Les Fifrelins loyaux sont de bonne foi en affirmant cela ; les gars de Chicot l'Ebréché, quant à eux, mentent avec assurance...)

- Les Margoulins et le Maître-Larron sont très inquiets à cause de la recrudescence du " brigandage non-homologué " ; ils craignent une manœuvre de certains Echevins (en particulier Melanchter). Ils imaginent que certaines notabilités pourraient payer des mercenaires pour créer un regain de criminalité, calomnieusement attribué aux Fifrelins dans le seul but de les discréditer auprès de la population et de faciliter des rafles.

Il va sans dire que si les PJ enquêtent sur la Guilde des Fifrelins, ils vont rapidement éveiller l'inquiétude de Chicot l'Ebréché. Celui-ci tentera d'abord de les intimider : dans un lieu très animé (taverne, place de marché, rue commerçante...), un couteau viendra se planter à deux doigts d'un des PJ. Fiché sur la lame, ils trouveront un vieux fragment de parchemin, sur lequel une main hésitante a écrit le message suivant :

*"On aime pa lé fouyllemerde. Si vouzarrété pa de nous cherché dé poulx, la prochaine foie, ces dans vos zomoplastes que vou ressevrer un coutau.*

*La Guilde des Brigands de Grandchemin. "*

La " Guilde des Brigands de Grand chemin " est une invention de Chicot pour essayer de détourner l'attention des PJ des Fifrelins. Si les PJ ont la naïveté de se lancer sur cette fausse piste, Chicot ne les agresse pas davantage, se contentant de les faire surveiller de loin par ses hommes. En revanche, si les PJ continuent à s'intéresser aux Fifrelins, Chicot leur tend une embuscade dans une ruelle. Il les attaque en personne, avec un nombre de voleurs équivalent au nombre de PJ plus un voleur. Les truands attaquent par-devant et par derrière, ce qui accule les PJ au combat. Si les PJ prennent le dessus, laissez-les capturer un des voleurs, voire Chicot lui-même ; si les PJ semblent avoir le dessous, faites intervenir Sicaire la Bricole, Coquet Petitbras et un ou deux voleurs " loyalistes " du côté des PJ. De la même façon, un des hommes de Chicot ou Chicot lui-même seront capturés et parleront. Chicot ou ses hommes ne connaissent pas l'identité de Brancovan ; ils savent simplement qu'il les a payés en dirhems pour attaquer des marchands ciudaliens. Ils connaissent également l'existence d'une autre bande de brigands, celle d'Urion Bravache, et peuvent indiquer son repère, la vieille tour du Péage, sur les gorges de la Listrelle, dans les collines du Vieufé. Les hommes de Chicot croient (sur les mensonges de leur chef...) que leur mystérieux employeur leur versait une prime de 200 dirhems d'or par attaque - en fait, Chicot, seul contact de Brancovan, gardait le plus gros de l'argent pour lui, ne partageant que 200 dirhems entre ses hommes... Si c'est Chicot qui est capturé, il peut fournir une description plus précise de Brancovan, et révéler qu'il le rencontrait dans un salon particulier des " Armes de Garches ". Il essaiera également de racheter sa vie (et sa liberté) contre 400 dirhems d'or, prétendant que c'est tout ce qui lui reste comme butin (en fait, il possède 1000 dirhems, cachés sous une dalle du temple d'Ululata). Si Sicaire la Bricole a aidé les PJ, Chicot l'Ebréché sera égorgé sans cérémonie (après avoir été interrogé de façon

musclée pour savoir où il a planqué son magot...). Dans ces conditions, Chicot finira au fond du lac de Croquerive, et les PJ ne verront pas la couleur de son or...

#### 6) *La piste d'Urion Bravache*

Les PJ peuvent remonter jusqu'à la bande d'Urion Bravache de plusieurs façons :

- Messer Luigi Fumatore peut leur avoir indiqué le lieu dans lequel son convoi est tombé dans une embuscade. Il s'agit de la route de Ciudalia qui traverse les collines du Vieufié, à hauteur d'une antique borne de Léomance. Fureter dans les environs permettra de découvrir les ruines de la tour du Péage, sur les gorges de la Listrelle.

- Si les PJ ont éliminé la bande de Fifrelins renégats de Chicot l'Ebréché, celui-ci ou un de ses hommes a pu leur indiquer le repère de la bande d'Urion Bravache.

Aux PJ d'organiser l'assaut contre les écorcheurs d'Urion Bravache. Ils peuvent tendre un piège aux voleurs en organisant un faux convoi de marchands ciudaliens - s'ils savent se montrer convaincants, messer Luigi Fumatore est même prêt à leur fournir un chariot vide et deux commis... Ils peuvent aussi tenter d'attaquer les ruines de la Tour du Péage. De nuit, les écorcheurs d'Urion Bravache ont tendance à s'enivrer, ce qui facilite l'approche. (Voir " Les ruines de la Tour du Péage ")

Parmi les brigands, seul Urion connaît personnellement Brancovan, quoi qu'il ignore son identité. Il peut être source de renseignements précieux mais ne se laissera pas facilement capturer. S'il est pris, il essaiera de négocier sa liberté contre son butin et des renseignements - il peut ainsi révéler qu'il a rencontré son mystérieux employeur grâce à un vieux compagnon de flibuste, Borel l'Ecumeur. Si Urion Bravache est tué au combat, ses hommes tenteront de fuir, ou se rendront en cas de retraite coupée. Tout ce qu'ils savent, c'est que leur chef rencontrait leur employeur à Bourg-Preux, aux " Armes de Garches ".

#### 7) *" Aux armes de Garches "*

Les PJ peuvent se rendre dans la meilleure auberge de la ville pour deux raisons : soit pour rencontrer Borel l'Ecumeur, soit pour se renseigner sur le mystérieux employeur des diverses troupes de truands.

**Rencontrer Borel l'Ecumeur :** C'est on ne peut plus facile : Borel fait la fête du matin jusqu'au soir. Il est généralement ivre, paie une demi-douzaine de courtisanes et de laquais, et s'entend comme larrons en foire avec Eirin Main d'Argent, qui parasite ce riche parvenu... Si Borel apprend que les PJ le cherchent, il les invite à sa table sans façon, les régale des meilleurs vins et des plats les plus succulents, leur propose des filles ou de jouer (gros...). S'il est interrogé sur son or, il parle de ses campagnes de flibuste contre Rissime et du butin qu'il a accumulé. Si on lui demande s'il est à l'origine des dirhems qui circulent à Bourg-Preux, il rit aux éclats mais refuse d'en dire plus. Des PJ maladroits qui le menaceraient de le dénoncer à la Capitainerie comme complice des truands attaquant les marchands de Ciudalia s'attireront sa colère : il leur expliquera longuement qu'il s'est lui-même battu pour Ciudalia, et qu'il est prêt à faire rendre gorge à quiconque insinuerait qu'il pourrait nuire à la République. Il est d'ailleurs prêt à défier en duel un PJ trop insistant dans ses insinuations.

Si les PJ sont adroits, ils peuvent obtenir des renseignements à demi-mot ou des indices :

- En se renseignant auprès de Jobelin Muguet, l'aubergiste, ils apprendront que Borel paie en sous, en florins et parfois en deniers, mais jamais en dirhems.
- Borel lui-même affirme qu'il vient de faire la meilleure affaire jamais conclue, mais ne précise pas laquelle.

- Interrogé sur son passé, Borel peut évoquer vaguement sa vie de mercenaire, au service du " Clan Rourika ", en Ouromagne, et ses combats contre les grands vassaux de Bromael, en particulier contre les troupes du comte de Brochmail et du baron de Kaerlund.

Les PJ peuvent aussi jouer contre Borel ; celui-ci, s'il est suffisamment ivre, est prêt à parier n'importe quoi. Ils peuvent ainsi gagner des renseignements que Borel tairait dans d'autres circonstances - mais Borel demandera aux PJ de miser très gros, armes magiques ou plusieurs centaines de po, pour accepter un tel enjeu...

**Se renseigner sur l'employeur des brigands :** Ce type de renseignements peut être obtenu auprès de l'aubergiste, Maître Jobelin Muguet. Le digne Halfling connaît l'identité du Voïvode Brancovan (qui est un bon client, quoique discret), mais ignore ses relations avec les truands. Il répugnera donc à livrer ses informations ; pour le convaincre, il faudra le persuader de la collusion entre Brancovan et les brigands. Dans ce cas, Jobelin Muguet deviendra bavard. Il pourra apprendre aux PJ l'identité de Brancovan, et le fait qu'il vient assez souvent manger dans un salon privé de l'auberge. Il sait que Brancovan et que Borel se connaissent, puisqu'ils ont dîné un soir ensemble, plusieurs semaines auparavant. Il peut aussi ajouter que Brancovan a reçu plusieurs invités, des types souvent " louches " qui n'appartiennent pas à la clientèle de l'auberge. Enfin, il connaît Arioald, qu'il peut décrire et qu'il prend pour l'intendant de Brancovan - c'est Arioald qui passe généralement pour réserver un salon. Il connaît aussi l'adresse de Brancovan à Bourg-Preux : le " Goulot des Tourelles ", rue des Tourelles.

#### 8) Face à Brancovan

Les PJ ont deux alternatives pour approcher Brancovan : soit ils l'abordent frontalement, soit ils collectent davantage de renseignements (ou ils font l'un et l'autre...).

#### **Les PJ collectent des renseignements :**

- Auprès de soldats du Guet, ils peuvent apprendre que des types bizarres se rendent parfois au " Goulot des Tourelles " ; des gens encapuchonnés, qui semblent venir de l'extérieur de la ville. Mais jusqu'alors, ils n'ont provoqué aucun trouble.

- A l'Académie des Enregistrements, en graissant la patte de quelques scribes, ils peuvent apprendre qu'un certain " Arioald " a acheté la maison du " Goulot des Tourelles " deux mois plus tôt, au nom du Voïvode Brancovan de Rourika, gentilhomme d'Ouromagne.

- En se renseignant rue des Tourelles, dans le voisinage, les PJ apprendront que le nouveau propriétaire du Goulot des Tourelles semble très discret. Toutefois, la nuit, on entend parfois de drôles de cris animaux qui semblent venir de son écurie. (Ce sont les cris des Hybrides.) On a remarqué aussi une recrudescence du nombre de rats depuis quelques semaines, mais bien peu font le rapport avec l'arrivée de Brancovan. On connaît surtout Arioald de vue, mais on s'étonne de peu voir le Voïvode lui-même ou ses domestiques.

**Les PJ se présentent au " Goulot des Tournelles " :** (Voir " Le repère du Voïvode Brancovan, rue des Tournelles ")

Les PJ peuvent essayer de se présenter à la porte, de façon civilisée ; c'est Arioald qui leur ouvre, et qui les éconduit de façon méfiante. Le seul moyen pour les PJ d'entrer dans ces conditions, c'est de se faire passer pour des truands en quête d'emploi, en prétendant être recommandés par Borel l'Ecumeur, Urion Bravache ou Chicot l'Ebréché. Dans ce cas, Arioald les laisse monter dans la Grande Salle, au premier étage, où ils rencontrent Brancovan et ses gardes humains. Si le truand dont ils se réclament passe toujours pour vivant et libre, ils peuvent avoir une discussion avec Brancovan : celui-ci leur proposera alors le même marché qu'avec les autres

brigands, après les avoir sondés. Brancovan et Arioald sont toutefois inquiets, car aucun des truands n'est censé connaître leur repère - et au moindre faux-pas, ils s'attaquent aux PJ. En revanche, si les PJ se réclament d'un truand dont on sait qu'il est mort ou qu'il a été arrêté, Arioald, Brancovan et ses gardes attaquent les PJ dès qu'ils se retrouvent dans la Grande Salle. Arioald se bat jusqu'à la mort, mais Brancovan s'esquive dès que la situation semble tourner à son désavantage et s'enfuit par l'escalier qui descend dans la tanière des Hybrides, puis tente de fuir par les sous-sols et par le lac.

Si les PJ entrent par effraction dans le repère de Brancovan, traitez l'ensemble comme un Donjon classique. Dès qu'ils se doutent d'une attaque, Arioald et Brancovan tentent de gagner les sous-sols - le Voïvode pour prendre la fuite, Arioald pour défendre la Chapelle du Desséché. Sauf si les PJ se montrent particulièrement astucieux, laissez Brancovan prendre la fuite. Arioald, quant à lui, se bat jusqu'à la mort - il fera tout pour éviter d'être capturé vif, car il en sait trop sur le Chapitre d'Ivoire, et il est dévoué de façon fanatique à son culte.

#### 9) *La reconnaissance du Bailli Papelin*

Grugeot Papelin, pendant tout le scénario, n'est jamais très loin... Dissimulé par son savoir-faire de Voleur et par ses tours d'Illusionniste, il espionne les PJ... Il peut éventuellement leur donner un coup de main discret lorsqu'ils sont en mauvaise situation, mais ne se laisse jamais voir. Voilà de quoi aider les PJ... mais, ce qui est moins plaisant, voici aussi de quoi les embarrasser s'ils s'avisent de mentir au Bailli lorsqu'ils lui feront leur rapport final.

Si les PJ ont échoué, le Bailli se montrera compréhensif, mais ne leur versera pas un liard de plus que son avance. Si les PJ ont réussi - le repère de Brancovan contient suffisamment d'indices pour prouver que les attaques contre les marchands ciudaliens relèvent d'une tentative de manipulation - le Bailli se montrera enchanté et versera les 100 sous d'or promis... Mais il évoquera aussi les dédommagements que les Echevins doivent verser aux marchands volés, et exigera que les PJ rendent l'argent récupéré au cours du scénario... Si les PJ refusent, il menace de les accuser de recel, ce qui risque fort de les envoyer tout droit à la Tour du Gibet. En bon diplomate, il laissera les PJ l'escroquer d'un petit millier de pièces d'or, mais exigera le reste.

Une fois ce (douloureux) problème réglé, Grugeot Papelin annonce aux PJ qu'il parlera d'eux en termes choisis aux six autres échevins. En d'autres termes, on pourra faire de nouveau appel à eux pour des missions délicates...

Il va sans dire que le Bailli, après avoir chichement dédommagé les marchands ciudaliens sur les coffres de la Marche-Franche, conservera dans ses propres coffres l'argent récupéré par les PJ...

### III. Les décors

#### **Les ruines de la Tour du Péage**

Il s'agit d'une ruine dressée sur un piton rocheux, dressé au milieu des gorges de la Listrelle, dans les collines du Vieufié. A l'époque du royaume de Léomance, la route allant de Garches à Ciudalia enjambait les gorges sur deux ponts ; entre les deux ponts, au milieu de la gorge, avait été construite la tour. Elle servait à contrôler la route et à percevoir un péage pour le duc de Garches. Pendant la guerre des Grands Vassaux, après la chute de Chrysopée devant la Horde du Roi-Idiot, la compagnie des Preux détruisit les ponts pour couper la route aux envahisseurs. La tour est donc

abandonnée depuis des siècles, car la fondation de Bourg-Preux provoqua l'abandon de cette partie de la route.

De nos jours, l'arche brisée des deux ponts s'élance encore au-dessus des gorges ; les hommes d'Urion Bravache ont bricolé une passerelle de corde et de planches qui permet de joindre le piton de la Tour à la rive est. Sur le piton, la vieille route est encore visible, quoique envahie par les mauvaises herbes et les buissons. Un vieil escalier usé gravit un flanc rocheux au-dessus de la route et accède à l'arête escarpée où la tour se dresse. C'est un antique bâtiment rectangulaire, noirci, dont le sommet ébréché est envahi par choucas et corneilles. De l'extérieur, on ne voit guère que sa porte béante et ses meurtrières.

A l'intérieur, la tour dispose d'un Rez-de-chaussée et de deux étages. C'est un ancien corps de garde, qui ne dispose que d'une pièce par étage, et d'un antique escalier en colimaçon menaçant ruine.

**1. Rez-de-chaussée :** Deux brigands y mènent une garde très relâchée, assis sur des tabourets, buvant de la mauvaise bière et disputant leur butin aux dés. La pièce, ouverte à tous les vents par la porte et les meurtrières, est froide, obscure et humide. Elle empeste également l'urine, car elle sert de latrines aux écorcheurs.

**2. 1° étage : le repère de la bande :** Six écorcheurs se prélassent dans cette pièce : les murs sont tendus d'étoffes volées, des paillasses dotées de peaux et de couvertures garnissent le sol, et trois coffres contiennent les biens des brigands. Premier coffre : Un casque à nasal orné de runes et d'entrelacs (CA -1), une bourse contenant 75 florins d'or, deux carquois de 12 flèches lourdes. Deuxième coffre : cinquante toises de brocart ciudalien (Valeur : 10 po/toise). Troisième coffre : un beau sac à dos de facture elfique, divisant par 2 le poids porté (charge maxi : 20 kg, soit 40 kg effectifs).

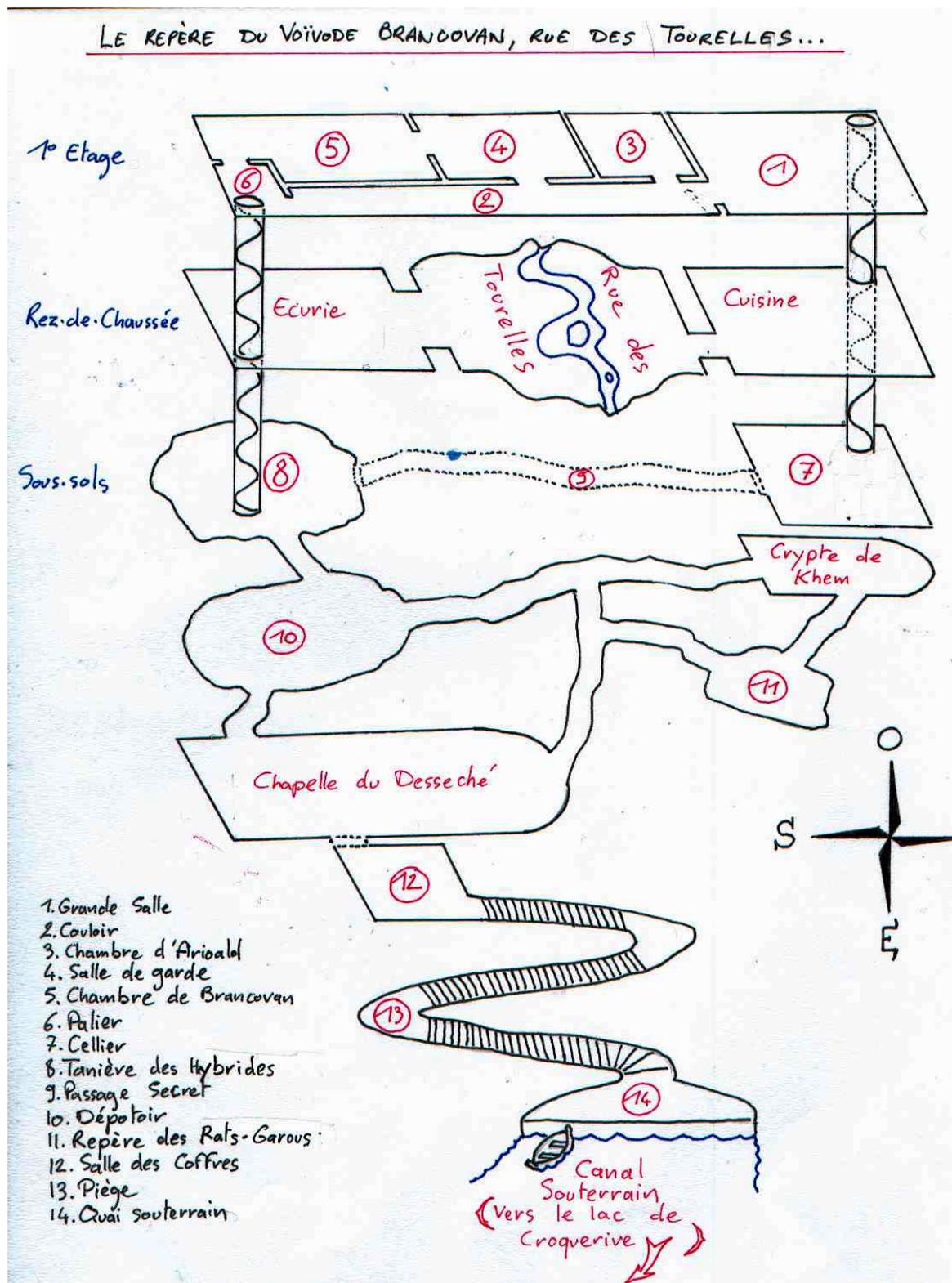
**3. 2° étage : le repère d'Urion Bravache :** Pièce ornée de peaux et de trophées d'armes. Urion dort dans un vrai lit, et, dans un coffre, dispose de 1200 dirhems d'or et de 400 florins d'or, ainsi que d'une vieille lettre chiffonnée :

*"Sire Urion,*

*Pour nos arrangements, il conviendrait que nous nous rencontrions bientôt. Nous pourrions nous voir Aux Armes de Garches, à Bourg-Preux. Je suis impatient de faire votre connaissance, compte tenu du rapport élogieux que messire Borel l'Ecumeur m'a fait de vos services. "*

La lettre est anonyme (elle est de la main de Brancovan).

## Le repère du Voïvode Brancovan, rue des Tourelles



La demeure occupée par Brancovan est couramment appelée " Le passage des Tourelles " ou " Le Goulot des Tourelles ". Située à peu près au milieu de la rue des Tourelles, cette maison est construite en travers de la rue, et c'est un porche assez bas

qui permet à la chaussée de passer sous son premier étage. Le rez-de-chaussée est construit en pierres de tailles ajustées, avec une maçonnerie solide qui évoque le travail nain. Le premier étage est construit en bois, avec des colombages ; les fenêtres y sont petites et carrées ; leurs vitres sont faites de carreaux en cul-de-bouteille. Deux portes donnent de chaque côté de la chaussée. Celle du sud est une porte à double battant, renforcée de têtes de clou martelées ; elle est fermée par une solide barre et donne sur l'écurie. Celle du nord est une petite porte au linteau bas ; elle est de chêne solide, renforcée de ferronneries, et est garnie d'un marteau de fonte représentant une tête de chien. Elle est fermée à clef par une grosse serrure, de bonne qualité (pas de modification au crochetage).

### **Premier étage :**

**1. Grande Salle :** Vaste salle, dotée de petites fenêtres sur les murs ouest et est, donnant sur la rue. Outre une petite cheminée sur le mur nord, la pièce est dotée d'une grande table de chêne, de grands bancs rustiques et d'un fauteuil imposant gravé de figures animales naïves (dans le style d'Ouromagne), dont le dossier est sommé de deux brochets sculptés têtes bêche. Des tapisseries et des peaux de bête couvrent les murs ; les tapisseries représentent essentiellement des scènes de bataille. Si les PJ sont attentifs, ils découvrent des armées où flottent les étendards de Leomance (Un astre biface, mi-visage mi-soleil sur fond azur), de l'Ordre du Sacre (Une main de Justice sur fond de Sable) et de Bromael (Deux masses croisées sur fond Sinople). Face à ces armées combattent des hordes où s'élèvent les enseignes de divers clans d'Ouromagne (la tête d'Ours du Clan Arthclyde, les trois Grues du clan Slovègue, les deux brochets du Clan de Rourika).

**2. Couloir :** Il s'agit d'un corridor étroit ; deux petites personnes peuvent y combattre de front, mais des hommes ne peuvent y combattre que face à face. Trois petites fenêtres donnent sur l'est, sur la rue des Tourelles. Plusieurs blasons représentant deux brochets Têtes Bêche sont accrochés sur le mur ouest.

**3. Chambre d'Arioald :** Une petite pièce obscure, dotée d'une fenêtre étroite ouvrant sur le mur ouest, dissimulée par une tenture noire assez sale. Elle ne contient qu'un lutrin, un coffre aux ferrures de cuivre et une paille. Au-dessus de la paille, un symbole du Desséché est accroché au mur (Une petite médaille de bronze verdi, représentant un crâne édenté). Le coffre est fermé à clef (Serrure piteuse, +30 % crochetage) : il contient une robe de cérémonie brune et noire, brodée de crânes édentés (robe du clergé du Desséché), une douzaine de chandelles, une bourse contenant 5 sous d'or et 20 deniers d'or et, dans un étui de vieux cuir, un parchemin contenant le sort clérical " Diable de poussière", niv. 2, p. 261. Le lutrin est garni d'un bougeoir, de plumes et d'encriers. A l'intérieur, des PJ curieux trouveront un paquet de parchemins vierges et une lettre inachevée :

*"A l'adresse de Monseigneur Servilio, Nécrophore de l'Oss. de M.,*

*Vénéérable,*

*Louons Notre Très Bas Seigneur Desséché ! Sa bénédiction s'étend sur le Chapitre d'I. et sur l'entreprise dont vous nous avez chargés. Dans mon précédent rapport, je vous ai annoncé que le Voïvode B. avait trouvé moyen d'échanger discrètement notre or contre des dirhems de Ressine. Notre agent a ensuite contacté divers malandrins des environs, et, conformément à vos instructions, les a payés en dirhems pour attaquer les intérêts ciudaliens. A la suite de plusieurs actes de brigandage, la Capitainerie s'est émue de ce regain de criminalité. Et vous aviez fait preuve de votre sagacité accoutumée : il y a quelques jours, des brigands ont été capturés par le Centenier Gaidéris et ont parlé sous la Question. Selon toute vraisemblance, le bruit selon lequel ils ont été payés en dirhems ne devrait pas tarder à se répandre. Encore*

quelques semaines, et il remontera jusqu'au Sénat de Ciudadalia. Tout porte à croire alors que le parti Belliciste (...)"

La lettre est interrompue sur ces mots.

**4. Salle de garde :** Trois paillasses sont disposées dans les coins ; dans un grand coffre, les PJ peuvent trouver trois bourses contenant chacune 1d6 deniers d'argent, trois couteaux de jet, deux couvertures mitées et une potion de soin. Si les PJ sont entrés en douceur, c'est la pièce où se trouvent les gardes de Brancovan.

**5. Chambre de Brancovan :** Grande pièce, assez claire car dotée de trois fenêtres donnant sur l'ouest. Un grand lit à baldaquin, des fourrures étendues sur le sol et des sièges bas garnis de peaux et de coussins en font une chambre confortable. Sur le baldaquin, les deux brochets du Clan de Rourika sont brodés. Dans un coin, un grand coffre orné de ferronneries. Il est fermé à clef (bonne serrure) : il contient deux pourpoints et cinq bliers taillés dans les oies les plus fines et les brocarts les plus éclatants (Valeur : 80 po/unité). Si les PJ sont entrés en douceur, c'est la pièce où se trouve Brancovan.

**Rez-de-chaussée :**

**#. Cuisine :** Salle basse, aux murs de pierre massive et aux plafonds de bois, soutenu par de larges poutres. Un grand âtre noirci occupe tout le mur ouest, deux tables occupent le centre de la pièce, et une multitude de pièces de viande séchée pend au plafond. Une grande saleté règne dans la pièce : marmites et gamelles sales s'accumulent sur les tables, des pichets renversés ou brisés ainsi que des épluchures jonchent le sol, et des rats filent à l'approche de quelqu'un. Un grand saloir occupe le mur est (que des PJ cupides risquent de prendre pour un coffre...) Au milieu du sel, avec des quartiers de bœuf et de porc, on a mis à saler quatre chats dépecés (des friandises pour les Rats-Garous...) Dans le coin nord ouest, une porte basse s'ouvre sur un escalier en colimaçon qui monte vers le 1<sup>o</sup> étage (1. Grande Salle) et descend vers le Sous-sol (7. Cellier) . Si les PJ frappent à la porte, c'est Arioald qui descend leur ouvrir ; s'ils crochètent la serrure, ils peuvent entrer incognito. S'ils défoncent la porte, Arioald file donner l'alerte aux gardes de Brancovan (4. Salle de Garde) , mais les PJ disposent de deux minutes avant d'entendre arriver les guerriers par l'escalier.

**#. Ecurie :** Salle basse aux murs de pierre massive et au plafond de bois, soutenu par des poutres épaisses. Dans les stalles se trouvent le cheval de Brancovan (Cheval moyen) et trois mules. Leur litière est pourrissante, et les mules n'ont pas été brossées depuis un moment. Les quatre animaux semblent particulièrement nerveux, comme si quelque chose les effrayait... Un escalier en colimaçon monte vers le 1<sup>o</sup> étage (6. Palier) et descend vers le Sous-sol (8. Tanière des Hybrides) . En venant de la rue, les PJ ne peuvent que défoncer la porte de l'écurie, car celles-ci sont fermées de l'intérieur par une barre solide. Dans ce cas, les gardes de Brancovan interviennent au bout d'une minute, en descendant du premier ; et les Hybrides se mettent à ululer de façon angoissante dans les profondeurs... Si les PJ sont entrés sans bruit dans l'écurie, seuls ceux qui tendent l'oreille peuvent entendre des rumeurs de grognements et de pépiements étranges provenant du Sous-sol (voix des Hybrides).

**Sous-sols :**

**7. Cellier :** Cave voûtée de pierres de tailles. Des quartiers de viande séchée pendent du plafond en quantité, quatre grands tonneaux sont alignés sur le mur sud ; deux contiennent du vin, le troisième de la bière, et le quatrième est vide. En fait, il sert d'entrée au passage secret menant à la Tanière des Hybrides. L'endroit est infesté de rats.

**8. Tanière des Hybrides :** Caverne grossière, en partie naturelle. De la paille pourrie est répandue sur le sol, ainsi que quelques vieilles couvertures moisies. L'endroit sent

le fauve. Dans quelques sacs, il est possible de trouver des quignons de pain moisissés, des flûtes d'os et des colifichets bricolés avec du verre coloré. Un examen attentif du mur nord permet de découvrir une fissure qui contient le mécanisme d'ouverture du passage secret. Une odeur de pourriture s'exhale du passage qui s'enfonce dans le mur est (*Vers 10. Dépotoir*). Les six Hybrides se montrent agressifs avec des étrangers, et les attaquent. Mais ils agissent plus par peur que par méchanceté ; si les PJ se montrent apaisants, ils acceptent de parlementer. Dès qu'un des leurs est tué, ils fuient en ululant dans les souterrains.

**9. Passage secret :** Un corridor étranglé, taillé à même la roche. Le plafond porte des traces noirâtres, indice du passage fréquent d'une torche ou d'une lampe. Des rats trottaient le long des murs. A mi-chemin entre les deux extrémités, des infiltrations nauséabondes gouttent depuis le plafond (le ruisseau de la rue des Tourelles passe au-dessus...) Arioald emprunte souvent ce passage pour chuchoter des paroles inquiétantes derrière la cloison qui donne sur la tanière des Hybrides, afin d'entretenir leurs craintes et leur sens de l'obéissance...

**10. Dépotoir :** Une large fosse circulaire occupe le centre de cette cave ; elle est remplie de trognons pourrissants, d'excréments, d'os rongés, de tessons de poterie et autres ordures... Une corniche fait le tour de la cave et permet d'accéder aux divers couloirs. Des frémissements parcourent parfois les ordures ; si un PJ a la mauvaise idée de descendre dans la fosse à ordures, il est attaqué par les six mille-pattes géants qui s'y terrent (*Bestiaire monstrueux*, p. 245).

**#. Crypte de Khem :** Une petite cave voûtée, qui empeste l'urine et grouille littéralement de rats. Une statue grossière est dressée contre le mur nord : elle représente Khem, le Père des Rats-Garous. Il s'agit de la statue d'un grand prêtre grimaçant, debout devant un chaudron ; il brandit une tête décapitée dans chaque main : celle d'un homme dans la main droite, et celle d'un gros rat dans la gauche. Au pied de la statue, une pierre plate fait office d'autel : trois têtes de chat et le cadavre d'un nourrisson y sont posés en offrande, en grande partie dévorés par les rats.

**11. Repère des Rats-Garous :** Une petite pièce creusée à même la roche. Les deux couloirs qui y mènent sont fermés par des portes délabrées, fermées à clef (Serrures piteuses, +30% crochetage). Deux paillasses pourries et un petit coffre occupent le taudis, du reste jonché d'ordures et de crottes de rat. Le coffre n'est pas fermé à clef, mais il est piégé : une personne qui l'ouvre sans précautions crève une poche de spores empoisonnés, infligeant 1d4 points de dégâts à toute personne proche du coffre. A l'intérieur, les PJ trouvent des tuniques crasseuses, une bourse contenant 25 deniers d'argent, des dés en os pipés (ils font 6 au lieu de 1...) et une potion de rapidité (*GdM*, p.194).

**# Chapelle du Desséché :** Cette vaste crypte accueille une grande statue du Desséché : adossée au mur nord, il s'agit de la représentation grandeur nature d'une haute silhouette maigre, drapée dans une grande robe, la tête couverte par un capuchon ne permettant pas de discerner le visage, et serrant sur elle son manteau avec une serre scrofuleuse, prolongée de griffes acérées, qui est un cauchemar à elle seule. Chose étrange, qu'on ne remarque jamais dans un temple du Desséché, la statue est entourée de deux étendards de Léomance (Astre biface, mi-visage mi-soleil sur fond azur) - une marque distinctive du Chapitre d'Ivoire. Devant la statue, une table bancale couverte d'une nappe sale fait office d'autel. Plusieurs rats saignés et un gobelet d'étain plein de sang séché font office d'offrandes. Dans le mur est, un bas-relief assez récent représente Ocann le Dévoreur : un être décharné, au visage elfique déformé par un rictus de haine démente, vêtu de haillons et chargé de bijoux barbares, qui lève la main droite en signe de bénédiction. Ce bas relief est en fait une porte secrète qui mène à la salle des coffres, que l'on ouvre en appuyant sur les yeux d'Ocann. Cette porte est piégée : on peut désamorcer le piège en appuyant sur la

main levée d'Ocann le Dévoreur. Si le piège n'est pas désamorcé, les narines d'Ocann crachent un jet de gaz pestilentiel lorsque la porte est ouverte, provoquant la perte de 1d6 points de Vie pour le personnage qui a actionné le piège et de 1d2 points de Vie pour les personnes proches.

**12. Salle des coffres :** Une petite pièce aux murs de pierre taillée. Elle ne contient que deux grands coffres renforcés de ferronneries et dotés de bonnes serrures (pas de modifications). Le premier coffre est à moitié plein : il contient 5400 dirhems d'or. Le second est vide, mais contient un parchemin roulé dans un coin. La comptabilité suivante y figure :

“Achat de 10.000 dirhems d'or à Borel l'Ecumeur : 20.000 deniers d'or  
Recrutement de Nill Huit-Doigts : 200 dirhems d'or  
Recrutement d'Urion Bravache : 200 dirhems d'or  
Prime pour attaque contre convoi ciudalien (versée à Nill Huit-Doigts) : 1.000 dirhems d'or  
Recrutement de Chicot l'Ebréché : 200 dirhems d'or  
Prime pour attaque contre convoi ciudalien (versée à Urion Bravache) : 1.000 dirhems d'or  
Prime pour attaque contre convoi ciudalien (versée à Nill Huit-Doigts) : 1.000 dirhems d'or  
Prime pour attaque contre convoi ciudalien (versée à Chicot l'Ebréché) : 1.000 dirhems d'or”

Dans le mur nord, une porte fermée à clef (mauvaise serrure, +15% crochetage) donne sur l'escalier descendant vers le quai souterrain.

**13. Piège :** Au-dessus du deuxième virage de l'escalier descendant vers le quai souterrain, une trappe maintient dans une cavité du plafond une énorme sphère de pierre. La sixième marche du dernier escalier est piégée : marcher dessus ouvre la trappe, et la pierre roule le long de l'escalier jusqu'au quai, puis tombe à l'eau, pulvérisant les barques éventuellement amarrées. Toute personne percutée encaisse 2d10 points de Vie.

**14. Quai souterrain :** Un vieux quai de pierre, qui donne sur un canal souterrain. Deux barques y sont amarrées en temps normal ; s'il prend la fuite, Brancovan en utilisera une. Après environ trois cents mètres incurvés vers le sud-est, puis vers l'est et vers le nord-est, le canal débouche sur le lac de Croquerive, sous un ponton proche de la Place du Marché. Un PJ de grande taille y a pied ; des personnes plus petites doivent nager. Dans tous les cas, quelqu'un en barque avance plus vite qu'un nageur ou que quelqu'un marchant avec de l'eau jusqu'au cou.

#### IV. Les PNJ

##### **Voïvode Brancovan de Rourika**

**Guerrier Niveau 5 (PX : )**

**Alignement : Neutre Mauvais**

**Force : 15                      Dextérité : 16**

**Constitution : 14**

**Intelligence : 13      Sagesse : 9**

**Charisme : 16**

**PV : 36**

**TACO : 16**

**CA : 6 (Justaucorps de cuir)**

**Spécialisations martiales :**

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

**Dague (Facteur vitesse 1 ; dégâts 1d4/1d3)**

**Compétences diverses :**

**Equitation : 12**

**Parler vulgaire : 13 (La langue maternelle de Brancovan est l'Ourlandais)**

**Chasse : 7**

**Lecture/Ecriture : 14**

**Portrait Physique :** Brancovan est un quadragénaire de taille moyenne, mince, de type slave. Il a des cheveux de jais, de longues moustaches tombantes, les yeux

légèrement bridés et les pommettes hautes. Il dégage un rayonnement serein, vaguement mystérieux, qui le fait passer pour beaucoup plus intelligent qu'il n'est - quoiqu'il soit loin d'être stupide... Il s'habille avec de magnifiques pourpoints de velours armoriés à ses couleurs (deux brochets affrontés), de longues bottes à bouts pointus, des toques de fourrure et jette sur ses épaules de longs manteaux de brocart fauve doublé de peau de renard.

**Portrait Moral :** Brancovan a un objectif prioritaire : reprendre les armes à la main son fief de Rourika. S'il travaille pour le Chapitre d'Ivoire, ce n'est pas par dévotion pour le Desséché, mais uniquement pour rassembler les fonds nécessaires à la reconquête de ses terres et, accessoirement, gagner de puissants alliés. Il ne s'investit donc pas personnellement dans l'opération de Bourg-Preux ; comme la rumeur commence à circuler que les attaques contre les marchands ciudaliens sont payées en dirhems, il estime qu'il a déjà rempli sa mission et il ne compte pas s'exposer si les choses tournent mal. Bref, il a peu de raisons d'affronter les PJ, et tentera plutôt de fuir si ceux-ci semblent avoir l'avantage. Il pourra, par la suite, reparaître dans des scénarios ultérieurs et former un "vieil ennemi" récurrent pour vos joueurs...

### **Arioald, Embaumeur du Chapitre d'Ivoire**

**Prêtre Niveau 3 (XP : 270)**

**Alignement :** *Loyal Mauvais*

**Force :** 10     **Dextérité :** 12

**Constitution :** 12

**Intelligence :** 14     **Sagesse :** 15

**Charisme :** 13

PV : 20

TACO : 20

CA : 10

**Spécialisations martiales :**

- Cimeterre (Facteur vitesse 5 ; Dégâts 1d8 - 1d8)

**Sortilèges mémorisés :**

**Pouvoir :** Terreur (Voir sort p.211)

**Niveau 1**

Invisibilité aux morts-vivants p. 255 -

Détection de la magie p. 254 - Bénédiction  
( *Sous la forme inversée d' "Imprécation"* )  
p. 253

**Niveau 2**

Marteau spirituel p. 263 - Wiverne de garde p. 265

**Compétences diverses :**

Léonien : 14

Histoire ancienne : 13

Religion : 15

Lecture/écriture : 15

Sinaséen : 14

**Portrait Physique :** Arioald est un petit homme boiteux, au visage disgracié car une taie blanchâtre lui couvre l'œil droit et son menton est si fuyant qu'il semble se perdre dans sa pomme d'adam. Il porte une robe informe en grosse toile grise, et jette sur ses épaules une vieille cape délavée au capuchon repris ; il dissimule sous ses vêtements son médaillon sacré. Il s'exprime avec une voix nasillarde et plutôt haut perchée ; cependant, en dépit de sa laideur (ou à cause d'elle), il peut émaner de lui un rayonnement de ruse ou de méchanceté assez inquiétant...

**Portrait Moral :** Ancien Miteux des Landes Grises, dont le clan a été décimé par une horde d'orques en maraude, Arioald a été recueilli tout enfant par le clergé du Desséché. Eduqué à l'ossuaire de Morneuil, c'est un adorateur fervent du Desséché, et un agent fanatique du Chapitre d'Ivoire. La mort et la souffrance ne lui font pas peur, puisque sa religion est

doloriste... En dépit de son aspect insignifiant, c'est donc un adversaire extrêmement dangereux, puisqu'il est prêt à faire offrande de ses blessures et de sa mort à son Dieu ! En outre, Arioald est assez rusé : si les PJ le rencontrent (ce qui arrivera tôt ou tard), Arioald leur préparera plus d'un coup tordu. A vous d'improviser selon la situation : l'Embaumeur peut faire courir de fausses rumeurs, brouiller les pistes, ou, en cas d'affrontement, sait utiliser les Rats-Garou et employer ses sorts (marteau Spirituel ou Wiverne de Garde) de façon très tactique. Il peut tendre plusieurs pièges aux PJ dans les sous-sols du "Goulot des Tourelles". Toutefois, il ne reculera pas au-delà du sanctuaire du Desséché ; il mourra plutôt que de laisser profaner l'autel du Dieu.

### **Gardes de Brancovan (Akaki, Svern, Micha)**

**Guerriers niveau 1 (PX : 15)**

**Alignement : Neutre Mauvais**

PV : 5

TACO : 20

CA : 8 (Armures de cuir)

Spécialisations martiales :

Masse d'armes (Facteur vitesse 7 / dégâts 1d6+1 - 1d6)

Hache d'armes (Facteur vitesse 7 / dégâts 1d8 -1d8)

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

**Portrait Physique :** De grands gaillards hirsutes, vêtus d'armures ravaudées et de loques reprises, qui ressemblent davantage à des vagabonds qu'à des mercenaires.  
**Portrait Moral :** Il s'agit de guerriers du clan des Terres-Rases, une tribu de Miteux de la région de Morneuil. (Les Miteux sont les descendants des survivants du Cœur du Royaume, restés dans les Landes Grises après les ravages provoqués par la Guerre des Grands vassaux ; retournés à une vie à demi sauvage, métissés de sang orque, souvent tarés à cause d'une forte consanguinité, la plupart sont tombés sous l'emprise du Chapitre d'Ivoire... Les Miteux sont peu connus à l'extérieur des Landes Grises, sinon comme des troupes de brigands.)

### **Hommes Hybrides**

**Dés de Vie 2 (PX : 65)**

**Alignement : Neutre Loyal**

PV : 8

TACO : 19

CA : 5 (Cuir naturel et esquive)

Spécialisations martiales :

Griffes/Crocs (Facteur vitesse 1 / dégâts 1d4)

Gourdin (Facteur vitesse 4 / dégâts 1d6 -1d3)

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

Capacités spéciales :

Camouflage : 80% (un tour de préparation)

**Portrait Physique :** Il s'agit de créatures contrefaites, d'un aspect extrêmement repoussant. Elles sont trapues, difformes, associant des traits goblinoides (teint olivâtre ou verdâtre, crocs, bras simiesques) à d'autres reptiliens (pupilles verticales, peau parfois squameuse) ou encore humains (certains regards, un ou deux doigts...) et animaux (touffes de fourrures, cornes embryonnaires). Les Hommes Hybrides sont vêtus de loques reprises, et portent des bijoux à base d'os, de pierres et de verroterie.

**Portrait Moral :** Il s'agit de Miteux dégénérés, issus de la consanguinité et des séquelles de sortilèges qui imprègnent les Landes Grises. Ils servent d'esclaves aux hommes et aux rats-Garous du clan des Terres-Rases. Considérés comme des parias,

brutalisés dès leur enfance, ils sont assez craintifs. S'ils se montrent agressifs, il s'agit plus d'une réaction de panique que d'hostilité ; ils peuvent même se montrer amicaux avec des PJ particulièrement diplomates et pacifiques.

### **Rats-Garous ( Musard et Carognet)**

**Dés de Vie 3+1 (PX : 270)**

**Alignement : Loyal Mauvais**

PV : 16

TACO : 17

CA : 6 ( Quelques pièces d'armures & esquive)

Spécialisations martiales :

Morsure (Facteur vitesse 1 / dégâts 1d3)

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

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

Capacités spéciales :

- Immunisé aux armes normales ; vulnérable à la magie, aux armes en argent et aux armes au minimum +1 - 1% de chance multiplié par le nombre de points de vie ôtés de communiquer la lycanthropie (rat-Garou) à un adversaire blessé (même par armes).

**Portrait Physique :** Pour sortir ou visiter le Voïvode dans sa maison, Musard et Carognet ont une apparence humaine : celle de deux gringalets chétifs, au nez aigu, dotés d'une petite moustache clairsemée. Dans les sous-sols, il prennent une forme hybride : celle d'un petit humanoïde velu, à queue et tête de rat. Tous deux sont vêtus de hardes crasseuses et de gambisons renforcés par quelques pièces de métal.  
**Portrait Moral :** Musard et Carognet sont des descendants des cohortes d'Hommes-Rats qui servirent sous la bannière de Khem, dans la Horde du Roi-Idiot. L'Archonte avait employé ses pouvoirs les plus noirs pour créer ces lycanthropes, et les Rats-Garous continuent à le révéler comme leur Divinité tutélaire. Musard et Carognet sont membres du Clan des Terres-Rases ; ils sont considérés comme de puissants guerriers par le Clan, et ils font partie de ses chefs. Leur vénération pour Khem en fait des serviteurs fanatiques du Chapitre d'Ivoire (puisque Khem est l'un des Archontes du Chapitre). Ils sont assez rusés, s'entendent bien avec Arioald, et peuvent se révéler être des adversaires particulièrement retors.

### **Mille-Pattes Géants**

**Dés de Vie - (PX : 35)**

**Alignement : Aucun**

PV : 2

TACO : 20

CA : 9

Spécialisations martiales :

Morsure (Facteur vitesse 1 / dégâts 0 ; toute morsure injecte un poison qui peut paralyser pendant 2d6 heures ; le venin étant de faible virulence, tout PJ mordu bénéficie d'un bonus de +4 à son Jet de Sauvegarde)

**Portrait Physique :** De gros mille-pattes répugnants, de la taille d'une couleuvre, au corps segmenté, dotés de 112 pattes crochues, émettant une odeur nauséabonde.  
**Portrait Moral :** Monstres vifs mais complètement stupides. Ils n'attaquent qu'en embuscade - en l'occurrence, si les PJ ont l'idée saugrenue de fouiller dans la fosse à ordures... Particulièrement agressifs, il leur arrive de s'attaquer mutuellement.

## **Borel l'Ecumeur**

**Guerrier Niveau 4 (PX : 120)**

**Alignement : Neutre**

**Force : 16                      Dextérité : 12**

**Constitution : 14**

**Intelligence : 9              Sagesse : 9**

**Charisme : 16**

**PV : 25**

**TACO : 17**

**CA : 7 (Armure annelée)**

**Spécialisations martiales :**

Epée longue (Facteur vitesse 5 ; dégâts 1d8+1 / 1d12+1)

Hache de marine (Facteur vitesse 7 ; dégâts 1d8+1 / 1d8+1)

Coutelas de marine (Facteur vitesse 1 ; dégâts 1d4+1/1d3+1)

**Compétences diverses :**

**Expertise maritime : 12**

**Navigation : 9**

**Portrait Physique :** Borel l'Ecumeur est un grand escogriffe sec, au visage tanné de soleil et balafre par plusieurs méchantes cicatrices. Il a les yeux gris, un sourire carnassier et la voix forte du capitaine habitué à hurler des ordres dans le chaos des abordages. Grâce à son butin, il s'est procuré une garde-robe extravagante : camisas de soie fine, justaucorps de brocart surchargés de perles et de broderies en fil d'or, heuses et ceinturon de cuir repoussé, ornés de boucles d'argent ciselé... Comme il passe le plus clair de son temps à banqueter, il ne porte pas d'armure, mais juste son épée longue et son coutelas. Ce n'est qu'en cas de coup dur - ou de combat singulier, qu'il prend armes et armure.

**Portrait Moral :** Borel est euphorique ! Il ne revient toujours pas de sa bonne fortune, et mène la vie qu'il a toujours rêvé de mener : jeu, luxe et débauche. Du coup, il est aimable avec à peu près tout le monde, avec une exubérance débridée... Le personnage paraît bruyant et sympathique, mais le vieux loup de mer est toujours prêt à se réveiller, et mieux vaut ne pas trop le taquiner.

## **Urion Bravache**

**Guerrier Niveau 3 (PX : 175)**

**Alignement : Neutre Mauvais**

**Force : 15                      Dextérité : 12**

**Constitution : 14**

**Intelligence : 8              Sagesse : 10**

**Charisme : 14**

**PV : 20**

**TACO : 18/17 avec son cimenterre de Ressine**

**CA : 6 (Armure d'écailles)**

**Spécialisations martiales :**

Cimenterre damasquiné de Ressine +1 (Facteur vitesse 4 / dégâts 1d8+1-1d8+1)

Hache de jet (Facteur vitesse 4 / dégâts 1d6-1d4)

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

**Compétences diverses :**

**Expertise maritime : 12**

**Navigation : 8**

**Portrait Physique :** Urion Bravache est un gaillard courtaud, trapu, à la trogne marquée et volontaire. Il est chauve (son crâne est cuit et recuit par le soleil), il porte une mauvaise barbe de quelques jours et il lui manque une oreille. Un anneau d'argent perce sa narine gauche (valeur : 5 po). Il porte une vieille armure d'écailles rafistolée par plusieurs pièces de métal d'origines disparates, et un ample pantalon taillé dans la soie la plus fine, maintenant raidie de crasse. Un beau baudrier de cuir ouvragé lui barre la poitrine, auquel il suspend son cimenterre damasquiné. Un vieux coutelas de marine et une hache de jet sont glissés dans son ceinturon. Il aboie plus qu'il ne parle, en postillonnant et en jurant effroyablement.

**Portrait Moral :** Urion Bravache est un vieux mercenaire, qui a pas mal bourlingué sur mer et sur terre. C'est un soudard porté sur l'argent facile et le brigandage, dénué

de jugeote et de scrupules. Il s'entoure de brutes de son acabit et tente de gagner de quoi boire et trousseur les filles aussi bien en brigandant qu'en proposant ses services de mercenaire.

### **Ecorcheurs d'Urion Bravache (Serviano, Kern, Gerrardt, etc...)**

**Mercenaires (PX : 15)**

**Alignement : Neutre Mauvais**

**PV : 5**

**TACO : 20**

**CA : 7 (Armure annelée/ Cuir clouté)**

**Spécialisations martiales :**

Epée large (Facteur vitesse 5 / dégâts 2d4 / 1d6+1)

Epieu (Facteur vitesse 5 / dégâts 1d6-1d8)

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

**Portrait Physique :** Des gaillards aux mines sinistres, efflanqués ou trapus, rictus mauvais aux lèvres et trognes sillonnées de cicatrices. La plupart portent de vieilles armures de cuir clouté ou annelé, recousues et maculées de vieilles taches. Leurs vêtements aux teintes fanées, souvent crasseux, semblent venir de diverses origines, mêlant les fourrures d'Ouromagne aux tartans de Bromael, les velours de Ciudadalia aux soieries de Ressine. Leurs accents cosmopolites témoignent aussi de leurs diverses origines géographiques.

**Portrait Moral :** Des mercenaires de bas étage, qui aiment le vin, les filles, l'argent facile. Et les bonnes bagarres, surtout quand ils ont l'avantage du nombre...

### **Chicot l'Ebréché**

**Voleurs Niveau 3 (PX : 175)**

**Alignement : Chaotique Mauvais**

**Force : 10**

**Dextérité : 16**

**Constitution : 12**

**Intelligence : 9**

**Sagesse : 10**

**Charisme : 9**

**PV : 16**

**TACO : 19 / 18 au tir**

**CA : 6 (Pourpoint de cuir)**

**Spécialisations martiales :**

Arc court (Facteur vitesse 6 / dégâts 1d6-1d6)

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

Attaque sournoise +4 ; Dégâts X 2

**Compétences de voleur :**

Vol à la tire : 25%

Crocheter : 25%

Pièges : 15 %

Dépl. silencieux : 40%

Se cacher : 35%

Détecter bruits : 25%

Grimper 80%

Lire langues inconnues : 0%

**Compétences diverses :**

Combat aveugle : NA

Saut : 12

**Portrait Physique :** Chicot l'Ebréché est un gaillard grand et malingre, au visage osseux et aux dents cariées. Il a l'habitude d'arborer un grand sourire un peu faux (qui montre ses chicots, d'ou son surnom), et possède l'exaspérante habitude de s'adresser à ses interlocuteurs à la troisième personne ("Qu'est-ce qu'y veut, çui-là ?" , "Y va bien, aujourd'hui ?" , "Y devrait s'occuper d'ses affaires..." , etc...) Il porte d'ordinaire une saie et un capuchon de drap noir, un vieux pourpoint de cuir fatigué,

des chausses grisâtres reprises et de vieilles bottes. Outre la dague qu'il passe à sa ceinture, il en dissimule une deuxième, en argent, dans sa botte droite.

**Portrait Moral :** Chicot l'Ebréché est un médiocre qui se surestime, et qui a décidé de suivre ses propres règles plutôt que de rester un "honnête" voleur de la Guilde. Toutefois, il voit un peu plus loin que ses acolytes ; son ambition n'est pas seulement de faire du butin en "oubliant" de rendre compte à la Guilde des Fifrelins. Il compte en fait utiliser l'argent gagné en attaquant les caravanes de marchands ciudaliens pour acheter un certain nombre de truands de la guilde et s'appuyer sur eux pour renverser le Maître Larron. S'il est acculé, il risque de se montrer très dangereux, car il a conscience que la Guilde ne lui pardonnera pas sa trahison.

### **Tire-Laines de Chicot l'Ebréché**

**Voleurs Niveau 1 (PX : 65)**

**Alignement : Chaotiques Mauvais**

**Force : 12                      Dextérité : 16**

**Constitution : 12**

**Intelligence : 9              Sagesse : 10**

**Charisme : 9**

**PV : 16**

**TACO : 20/19 au tir**

**CA : 8**

**Spécialisations martiales :**

**Fronde (Facteur vitesse 5 / dégâts 1d4-1d4)**

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

**Attaque sournoise +4 ; Dégâts X 2**

**Compétences de voleur :**

**Vol à la tire : 25%**

**Crocheter : 25%**

**Pièges : 15 %**

**Dépl. silencieux : 20%**

**Se cacher : 15%**

**Détecter bruits : 25%**

**Grimper 60%**

**Lire langues inconnues : 0%**

**Compétences diverses :**

**Saut : 12**

**Portrait Physique :** Des gaillards furtifs vêtus de tuniques, de saies et de capuchons gris ou brun terne. L'air fuyant et fourbe...

**Portrait Moral :** Ce sont les "gars" de Chicot l'Ebréché. Ils n'ont rien contre la Guilde des Fifrelins, mais leur notion de la loyauté est toute relative, et comme Chicot leur permet de gagner plus d'argent actuellement, ils oublient leurs devoirs vis-à-vis des Fifrelins. Quitte à jouer du couteau pour se débarrasser des témoins gênants. Du reste, il ne s'agit pas de gaillards suicidaires, et si la situation tourne clairement au vinaigre, ils seront prêts à redevenir de fidèles larrons de la Guilde...

© La Cour d'Obéron, 2000