

Terres Extérieures

Volume 2

Mission à Miège



Terres Extérieures

Volume 2

Mission à Miège

un scénario OSR



PROPULSÉ PAR
Carton

Sommaire

Avertissements	5
Mission à Miège	6
Pré-tirés	80
Derniers mots	92

Mission à Miège

Avertissements

Le module que vous tenez entre vos mains a été publié à l'origine en 1986 par les éditions AMJ. À cette lointaine époque, l'association Auteurs & Maîtres de Jeu sévissait sur la région Parisienne.

Ce scénario est conçu pour un groupe de 4-8 aventuriers de niveau 2-3 et vous introduira dans les Terres Extérieures, un cadre de campagne où se déroulent toutes les aventures parues chez AMJ.

En ce mois de décembre 2024, un peu moins de 40 ans nous sépare de notre deuxième parution. Nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à y jouer que nous en avons eu.

Ce module peut être joué seul, tel quel.

Il peut aussi être pris comme suite de "La Baronnie de Morth" à la condition que les aventuriers se trouvent dans l'une des situations suivantes :

1. Tout le nord de la Baronnie est envahi et Mantge sur le point d'être assiégée.
2. Seule la ville de Morth est prise, le fleuve Seldon fait l'objet d'un blocus.
3. Toutes les situations intermédiaires peuvent convenir, pour autant que le blocus du fleuve soit effectif.





MISSION À MIÈGE

SCÉNARIO OSR

4-8 personnages niveau 2-3



scénario Efgé
plans Philippe Bienvenu, Efgé
illustrations Efgé, Jérôme Lereuley
couverture Dall-E
révision Dominique Laporte

© 1986, AMJ



PROPULSÉ PAR
Carton

Table des matières

SYNOPSIS.....	4
CHAPITRE I.....	5
GÉNÉRALITÉS.....	5
ARRIÈRE-PLAN POUR LE MJ.....	5
INTRODUCTION.....	5
CHAPITRE II.....	8
VOYAGE VERS MIÈGE.....	8
LE DÉPART.....	8
RENCONTRE AVEC L'ERMITE.....	9
RENCONTRE AVEC LES LUTINS.....	10
Carte générale.....	11
AUTRES INDICATIONS.....	12
LES POURSUIVANTS.....	13
INTERROGATOIRE DE PRISONNIERS.....	13
APRÈS PEZANCE.....	13
RENCONTRES ALÉATOIRES.....	14
DRAMATIS PERSONAE.....	14
Auhel.....	14
Le Déodant.....	15
Perhouëm.....	15
BELPHOR, Lion des montagnes.....	16
Lutins.....	16
Gobelins.....	17
Cavaliers Gobelins.....	17
Wargs.....	18
Tom.....	18
PIRATES.....	19
Les brutes des Pirates.....	19
KASPAR.....	19
Pohl & Draut.....	20
Ourkh.....	20
Guêpes géantes.....	21
Goules.....	21
Ours noirs.....	22
Hiboux géants.....	22
Loups.....	22
Blaireaux géants.....	23
Pieuvre des forêts.....	23
Tiques géantes.....	24
Horreurs sans nom.....	24
Carte du trajet jusqu'à Miège.....	25
CHAPITRE III.....	27
MIÈGE.....	27
GOUVERNEMENT DE MIÈGE.....	27
LES QUARTIERS DE MIÈGE.....	27
DIVERS.....	31
COMMERCE, ARTISANS.....	32
LES GUILDES.....	36
RENCONTRES.....	38
DRAMATIS PERSONAE.....	41

Zag.....	41
MOLNAR.....	41
Les gardes de la joaillerie.....	42
Rat Garou.....	42
PLACES & MONUMENTS, QUARTIERS DE MIÈGE.....	43
PLAN DE MIÈGE.....	44
CHAPITRE IV.....	45
INTRIGUES À MIÈGE.....	45
SITUATION À L'ARRIVÉE DES AVENTURIERS.....	45
RENSEIGNEMENTS DONT DISPOSE JACK.....	46
CONDITIONS DE LA RÉUSSITE DE LA MISSION.....	46
AIDE POUR LES JOUEURS.....	47
ZIEGLER.....	48
BERTHAUD.....	52
CONSULTATION D'UN SAGE.....	56
CONFÉRENCE DE KRISTIAEN.....	56
GVERNANDIL.....	60
JACK.....	62
LA BATAILLE DE MANTGE.....	67
ÉPILOGUE (PROVISoire).....	69
SUITE DE L'AVENTURE.....	69
DRAMATIS PERSONAE.....	70
Viroel & Nibea.....	70
Caril Kristiaen.....	70
Serpents constricteurs.....	70
Gvernandil.....	71
JACK.....	71
CHIEN MASTIFF.....	71
PIEUVRE ÉGOUTIER.....	72
LES GARDES.....	72
Carte des Terres Extérieures.....	73

SYNOPSIS

Morth est prise et mise en coupe réglée par des assaillants venus du Causse. Les troupes du baron ont succombé à la ruse et à la trahison. Tous ceux qui ont encore la volonté de se battre se sont retrouvés à Mantge, place forte du sud de la baronnie, également envahie par les réfugiés des autres villes de la province qui se sont enfuis devant l'agresseur. Nul doute que le siège sera mis devant la forteresse par l'ennemi, qui tient la rive nord de la rivière Aure, à une demi journée de Mantge.

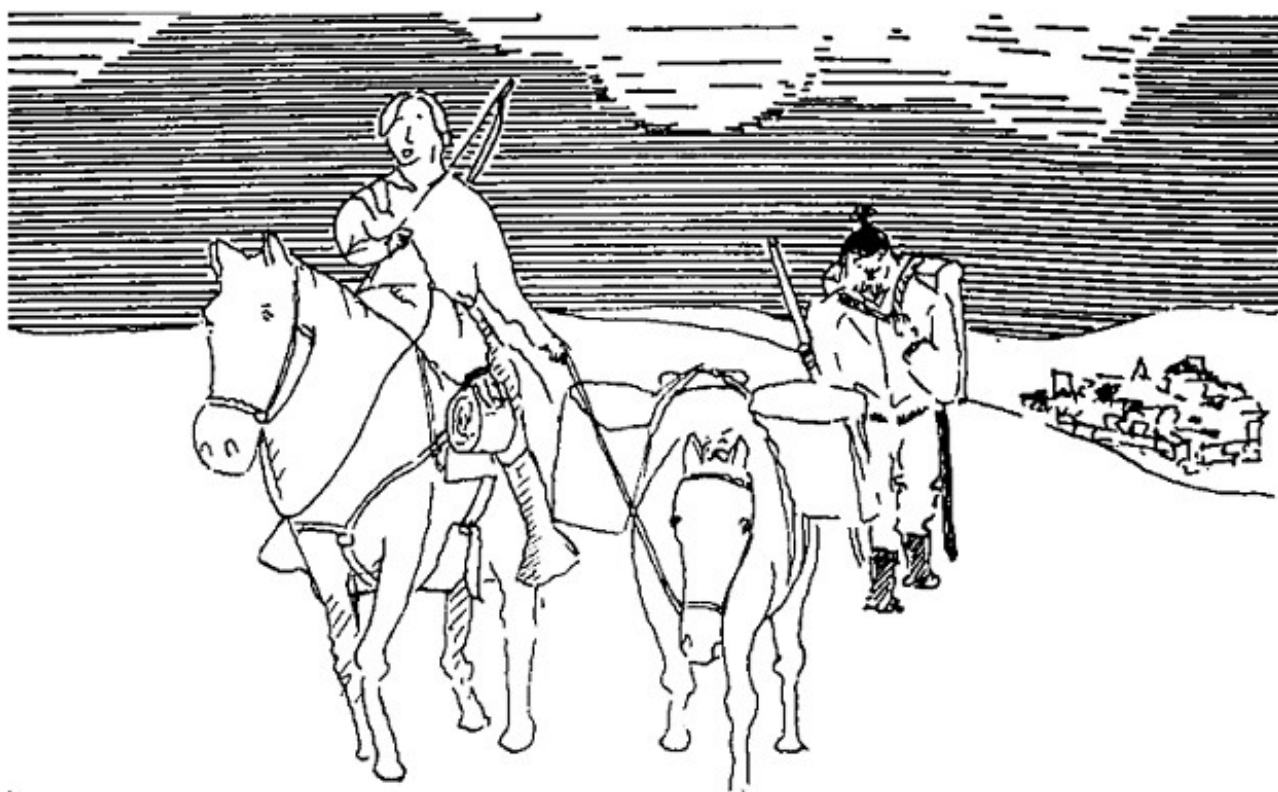
Malheureusement, Mantge est un cul de sac. Ses seules voies de communication la relient au nord de la province, actuellement sous la botte. Or la forteresse ne peut espérer soutenir indéfiniment un siège. Son seul espoir réside en une intervention rapide de son alliée, la ville de Miège. Pour cela il faut qu'un émissaire

porte à son suzerain, le comte de Miège, un appel au secours émanant du maître légitime de la Baronnie.

Des espions sont indiscutablement à l'œuvre à Mantge : tous les proches du Baron qui ont tenté l'aventure se sont fait prendre. Le fleuve Seldon et ses rives, voies naturelles vers Miège, sont étroitement surveillés.

Mais les espions ne pouvant surveiller tout le monde, la solution ne consiste-t-elle pas à confier discrètement la mission à un groupe d'aventuriers se trouvant là, parmi les réfugiés ? Un tel groupe aura peut-être plus de chances de déjouer la trahison, surtout s'il choisit de passer par l'intérieur des terres : 30 lieues (120km) en terrain inconnu.

Une fois arrivé à Miège, il ne restera plus qu'à remettre la lettre entre les mains du Bailli. Une mission simple... apparemment.



CHAPITRE I

GÉNÉRALITÉS

ARRIÈRE-PLAN POUR LE MJ

Pour le Maître de Jeu qui n'aurait pas fait jouer l'aventure précédente, les faits essentiels sont résumés ci-après :

Le Baron a été assassiné juste avant l'invasion de la Baronnie qui a débuté par l'ouverture par trahison des portes de la ville de Morth par des complices de l'envahisseur infiltrés dans la ville. L'auteur de l'assassinat est Vertubleu, un ancien tyran de la Baronnie, dont les seigneurs locaux s'étaient débarrassés en le faisant mettre en stase temporelle. Vertubleu a été réveillé et s'est entendu avec le "magicien noir" pour mettre la Baronnie en coupe réglée.

Une attaque de diversion sur Palant a détourné l'attention du fils du Baron qui, après la mort de son père, a pris le commandement. Éloigné de sa ville il n'a pu empêcher qu'elle fût prise et n'a eu d'autre solution que de regrouper ses troupes dans la forteresse de Mantge.

Tout le nord de la Baronnie et les villes de Morth, Palant et Eim sont aux mains de l'envahisseur qui a arrêté sa progression, pour l'instant, le long de la rivière Aune, à une demi-journée de marche de Mantge. Tout le monde s'attend à ce que le siège soit mis devant Mantge.

Les troupes d'invasion sont composées de soldats mercenaires suivis de troupes de pillards parmi lesquelles les orcs ne sont pas les derniers à pratiquer le meurtre, le viol et la torture.

Frère Bidoine est l'ancien directeur de conscience du Baron assassiné. Les aventuriers ont plus que probablement eu l'occasion de le rencontrer.

Le magicien noir, grand organisateur de l'invasion, n'apparaît nulle-part, personne ne sait quel rôle il a joué (à part vertubleu et quelques comparses qui ont quelques bribes d'information). Les aventuriers n'en ont jamais entendu parler et ne l'ont pas rencontré.

INTRODUCTION

POUR CEUX QUI N'ONT PAS JOUÉ LE MODULE PRÉCÉDENT

Le maître de jeu peut lire aux joueurs le texte qui suit, ou bien s'en inspirer pour mettre les joueurs et leurs personnages en situation.

Vous vous trouvez à Mantge, dernière ville encore libre de la Baronnie de Morth. Tout le nord de la province est aux mains de l'envahisseur. La rivière Aune est le dernier obstacle qui le sépare de Mantge et l'on s'attend à ce que, dès qu'il aura regroupé ses troupes et mis de "l'ordre" dans ses conquêtes, il la franchisse et assiège la dernière ville qui lui résiste.

Mantge et sa forteresse sont commandés par le fils du Baron qui a succédé à son père assassiné juste avant l'invasion.

Vous avez eu du mal à vous loger car les réfugiés ont tout pris d'assaut. De nombreuses familles couchent dans les rues, à la belle étoile. Leur afflux a provoqué une flambée des prix sans précédent. Certains, qui ont tout perdu, n'ont pas les moyens d'assurer leur subsistance. Les prêtres catholiques et les druides de Dagda font leur possible pour distribuer des vivres aux plus démunis.

Vous n'avez dû qu'à la protection de frère Bidoine d'obtenir une chambre dans une maison, à l'intérieur des remparts de la ville.

La situation est confuse, Mantge est un cul-de-sac et tous se sentent pris au piège : le fleuve Seldon est bloqué par des pirates qui interdisent toute navigation, et la route de Miège se trouve sur l'autre rive. Autour de vous on projette toute sorte de plans, mais très peu reçoivent un début d'exécution.

Sur le plan militaire la situation est claire : Geoffroy, le fils du Baron, vaincu à Morth, n'est pas en mesure de résister en rase campagne. Son seul espoir est de tenir le siège dans la forteresse pour y attendre les secours qu'il a demandés à Miège.

Une certaine agitation se fait jour chez les

réfugiés : il leur est interdit de pénétrer à l'intérieur de la cité et ils comprennent que, si le siège est mis devant la forteresse, ils seront pris entre les combattants.

Depuis quelques jours, jugeant la situation désespérée, vous avez décidé de quitter Mantge pour rejoindre Miège, environ 30 lieues (120km) au sud. Vous hésitez encore sur le chemin à prendre : au sud, à pied, par la rive droite, ou bien tenter la traversée du fleuve pour rejoindre la route. Vous attendez le retour d'un de vos camarades, parti avec un groupe voir si la traversée peut être tentée.

POUR CEUX QUI ONT JOUÉ L'AVENTURE PRÉCÉDENTE

Si les aventuriers se trouvent dans la Baronnie au moment de l'invasion, tout naturellement ils doivent se retrouver à Mantge, dans une situation à peu près identique à celle décrite pour ceux qui commencent maintenant l'aventure.

Le maître de jeu compte tenu des éventuelles différences, s'inspirera de ce qui est prévu pour ceux qui commencent l'aventure ici pour faire la liaison entre les deux modules.

DÉBUT DE L'AVENTURE

Le maître de jeu choisira un personnage de joueur pour accompagner le groupe de réfugiés qui a décidé de traverser le fleuve.

Il indiquera au joueur les résultats de ses observations en lui lisant le texte ci-après, ou bien on le lui faisant jouer.

« Ton personnage est parti avec un groupe de réfugiés qui avait décidé de traverser le fleuve.

Son but était d'observer comment se passerait leur tentative. Arrivés à destination vous avez pu constater la présence de nombreuses embarcations sur le fleuve. Estimant la traversée trop risquée, vous avez longé la rive, vers le sud. À la nuit le groupe s'est embarqué sur un radeau de fortune, profitant de l'absence de lune.

Malheureusement il semble que la tentative a échoué : si ton personnage a bien interprété ce qu'il a entendu, il doute qu'il y ait des survivants.

Les informations que ton personnage rapporte de son expédition sont :

- Il n'y a plus d'embarcation sur cette rive du fleuve.

- Le fleuve grouille de pirates.

- Les deux rives du fleuve sont également surveillées, même au sud. »

ENTRETIEN AVEC FRÈRE BIDOINE

Avant que les aventuriers partent pour Miège, un petit garçon viendra annoncer que frère Bidoine désire avoir un entretien avec l'un des aventuriers (le M.J. choisira celui qui est le plus loyal).

Suivant le petit garçon, l'aventurier pourra pénétrer dans la forteresse et frère Bidoine l'accueillera sur le pas de sa porte.

Après avoir fait entrer son invité et l'avoir fait asseoir, frère Bidoine lui proposera de se charger d'une mission pour le fils du Baron à Miège : remettre en mains propre, au Bailli de Miège une lettre lui demandant du secours. Il ajoutera que pour faciliter les choses, l'aventurier aura une lettre de créance le nommant ambassadeur extraordinaire auprès le Bailli de Miège.

Si l'aventurier accepte, il lui dira que tous les autres envoyés ont été tués et que très probablement l'ennemi est bien renseigné. Il conseillera de passer par la rive droite du fleuve et de se tenir à l'écart de ses rives.

Il remettra à l'aventurier une lettre, une carte, un document scellé, deux fioles contenant une potion de soins, un rouleau comportant un sort d'obscurité.

Le lendemain le petit garçon conduira les aventuriers jusqu'à la frontière sud de la baronnie (point marqué d'une cercle rouge sur la du trajet jusqu'à Miège). À partir de ce point les aventuriers disposeront de 5 semaines avant la chute de Mantge.

Le M.J. remettra au joueur choisi une copie de la lettre de Bidoine.



LETTRE DE BIDOINE

Le plan que je vous ai fait repose sur les indications de gens qui font régulièrement le voyage par la rivière.

La village de Junoin a semble t'il été occupé par les pirates.

Plus au sud, les collines qui bordent la rivière sont probablement le début des monts vallonnés dont on me dit qu'ils forment une chaîne orientée est-ouest. D'aucuns disent qu'il existe une passe à travers. Si vous ne la trouvez pas, il faudra contourner par l'ouest.

Une fois à Miège, prenez contact avec le marchand Ziegler pour faire enlever le sort sur le document que je vous remet. Ce document est scellé d'un sceau magique qui le détruira s'il est ouvert sans précaution. Il comporte votre lettre de créance auprès du bailli qui vous permettra d'obtenir rapidement une entrevue avec le comte. Vous devez remettre la deuxième partie du document en main propre au bailli.

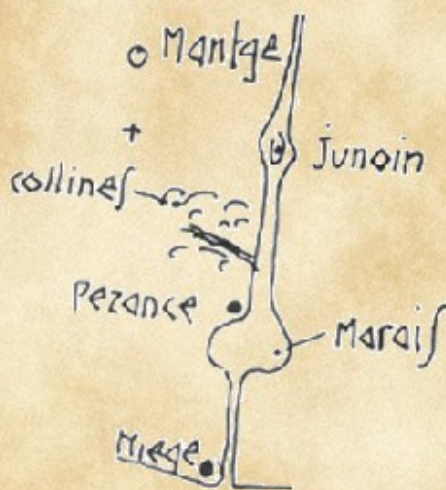
Si vous éprouvez des difficultés à Miège, faites vous aider par ceux qu commercaient avec Morth. Toute promesse raisonnable que vous pourriez leur faire en échange de leur aide sera intégralement honorée.

Je vous donne une liste de marchands avec qui nous sommes en relation de longue date.

Vous même serez richement récompensés si vous réussissez.

Demain matin, le jeune garçon vous accompagnera au point marqué d'une croix sur la carte. Il sera prudent de détruire la présente.

Tous nos espoirs reposent sur vous.



Marchands :

Bréhal
Mockel
Tugwal
Alrenoy
Francis



CHAPITRE II

VOYAGE VERS MIÈGE

LE DÉPART

Le lendemain de l'entrevue avec frère Bidoine, le petit garçon de la veille viendra chercher les aventuriers pour les conduire, comme convenu, à la frontière sud de la Baronnie en un endroit correspondant approximativement au cercle rouge indiqué sur le plan du MJ (carte du trajet).

Le voyage jusqu'à ce point prendra toute la matinée et une bonne partie de l'après-midi si les aventuriers sont à cheval, une journée et demi s'ils sont à pied et légèrement chargés. La distance parcourue est d'environ 8 lieues (32 km).

Les voyageurs seront munis de la carte donnée par frère Bidoine. Ils ne feront pas de rencontre désagréable.

Arrivé au point marqué sur la carte, le petit garçon quittera les aventuriers après leur avoir signalé l'existence d'un village à deux heures de marche au sud. S'il est questionné, il sait peu de choses sur ce village, à part le fait qu'il est habité par des gens qui préfèrent ne pas dépendre du bon vouloir du Baron. Ce sont probablement des cultivateurs, car certains d'entre eux venaient à Mantge vendre leurs produits au marché.

HARMEAU

Situé à l'orée de la forêt ce petit village de 150 habitants (voir carte du MJ) se nomme Harmeau. Il est habité par des paysans qui ne veulent pas payer l'impôt dû au Baron.

Il est préférable, par souci de discrétion, que les aventuriers évitent le village. Si telle est leur décision le MJ leur permettra de passer inaperçus (à moins qu'aucune espèce de précaution ne soit prise dans ce but).

Dans le cas contraire l'arrivée des aventuriers sera un petit événement dans le village : ils seront accueillis devant la palissade qui protège le village par une dizaine de paysans, armés de leurs outils de travail, et plutôt méfiants. Une fois acquis que les arrivants n'ont pas d'intentions malveillantes, les paysans se dégèleront et il sera possible, si les aventuriers le désirent, d'avoir un repas chaud et de dormir

à l'abri de la palissade du village.

RUMEURS : Les villageois savent peu de choses sur ce qu'il peut y avoir au sud, dans la forêt où ils ne vont que rarement, et jamais en profondeur, pour faire paître les cochons ou ramasser du bois à brûler. Ils ne manqueront pas, cependant, de rapporter toutes sortes de rumeurs concernant sorciers, ogres... Ils le feront en des termes tels qu'il sera clair qu'ils n'ont jamais vu ce dont ils parlent.

Les villageois sont des gens ordinaires. Ils se battent avec leurs outils de travail : fourches (traiter comme des piques), faux (traiter comme un cimeterre).

Comme armes de jets ils disposent surtout de frondes et de deux arcs.

SUITES : La visite des aventuriers ne restera pas sans conséquences. En effet leurs poursuivants passeront également au village et apprendront des villageois (même si des consignes de silence ont été données : les poursuivants n'ont pas l'air très amènes) le signalement de tous ceux qui seront passés par le village et un compte rendu exact et détaillé de tout ce qui aura été dit et de l'équipement visible des aventuriers.

LA MAISON DANS LA FORÊT

Après une journée de marche dans la forêt les aventuriers rencontreront une charmante jeune femme en train de ramasser des fleurs dans une clairière (voir caractère ? sur la carte générale). S'ils se montrent aimables avec elle, elle les invitera dans sa maison, à quelques minutes de marche, vers le sud, pour boire du lait de brebis et manger des gâteaux de miel.

Si les aventuriers se montrent menaçants, ou s'ils tentent quelque passage à l'acte répréhensible. La jeune femme se contentera de disparaître instantanément, emportant avec elle quelque objet précieux.

Si par contre ils se montrent aimables et acceptent son invitation, elle les conduira à sa maison où ils pourront se restaurer. Pendant tout le temps de la collation, le compagnon de la jeune femme, un homme âgé, avec des cheveux gris, n'ouvrira pas la bouche.

Poclée (c'est le nom de la jeune femme) s'enquerra de ce qui les amène dans la forêt puis demandera à Auhel, son compagnon, de jouer un air de flûte. Elle dansera sur sa musique. La danse terminée elle demandera si l'un des aventuriers veut bien jouer un air de son pays. Elle précisera que la flûte est magique et qu'il n'y a pas besoin de savoir en jouer : il suffit de penser à un air et de souffler dedans. Si personne n'accepte de jouer, Poclée n'insistera pas, mais fera comprendre par son attitude qu'elle est déçue et ne tient pas en haute estime ces aventuriers qui n'ont même pas la reconnaissance du ventre.

Si l'un des aventuriers accepte d'essayer la flûte, il jouera un premier air (sans fausse note) sur un rythme lent, tandis que Poclée dansera sur sa musique, puis un deuxième, un troisième... pendant ce temps Auhel aura réuni ses affaires et, s'ils ne l'ont pas compris, expliquera aux aventuriers que leur compagnon est enchanté et qu'il restera à jouer pour Poclée. D'ailleurs pendant ce temps ni le joueur de flûte ni Poclée ne leur prêteront attention.

Les P.J. n'auront plus qu'à se lever et partir, abandonnant leur camarade. Ils n'auront ni la possibilité de prendre les affaires du personnage enchanté, ni celle de tenter de l'entraîner avec eux ou de se livrer à quelque violence : toute tentative de ce genre entraîne la disparition immédiate de Poclée, du joueur de flûte et de la maison, sans possibilité aucune pour les aventuriers de jamais la retrouver.

Auhel racontera que cela fait 10 ans qu'il jouait de la flûte pour Poclée et que, dans ces conditions le temps compte triple. Il ajoutera que la situation comporte quelques compensations agréables. Auhel a 35 ans, mais paraît en avoir 55. Le M.J. pourra proposer au joueur dont le personnage est resté dans la maison de prendre celui de Auhel.

Dans son sac à dos il possède des rations, une lanterne et trois flacons d'huile, une corde, un briquet, une couverture, deux cordes d'arc de rechange.

LE DÉODANT

Après l'épisode de la maison dans la forêt, le soir, les aventuriers entendront pour la première fois le Déodant. Auhel, s'il est là, expliquera qu'il s'agit d'une bête qui prend forme humaine et qui les suivra jusqu'à ce qu'elle ait l'occasion de dévorer l'un d'entre eux.

Si les aventuriers tendent l'oreille ils pourront

comprendre le sens des plaintes qu'ils entendent : la bête les supplie de bien vouloir la laisser goûter de leur chair, si délicieuse. Le M.J. prendra soin de détailler quelques unes de ces suppliques en termes de gastronomie laissant une possibilité d'interprétation en métaphore sexuelle.

Le Déodant n'attaquera pas les aventuriers en groupe. Il attaquera un personnage seul ayant perdu plus du quart de ses points de corps. À ce moment il attaquera féroce pour tuer et dévorer. Autrement la bête paraîtra plutôt lâche s'enfuyant et refusant le combat si les aventuriers essayent de l'attraper, ce qui risque de leur faire perdre leur avance sur leurs poursuivants.

Le Déodant suivra les aventuriers jusqu'à ce qu'il ait l'occasion d'en dévorer un ou tant qu'ils seront dans la forêt.

Ses plaintes les accompagneront et le M.J. prendra soin de faire sentir combien la bête désire la chair des personnages des joueurs et que ça la rend presque folle.

Note pour le MJ : Le Déodant accompagnera les personnages dans la forêt, il traversera la passe derrière et ne les abandonnera que quand ils sortiront de la forêt au sud de la passe.

RENCONTRE AVEC L'ERMITE

Au cours de leur voyage, s'ils piquent droit au sud, les aventuriers arriveront au pied d'une falaise qui constitue la limite du haut plateau qui précède les montagnes. Cette falaise doit être escaladée, elle ne permet pas le passage de chevaux, poneys, mules ou mulets. Ces derniers devront remonter le lit d'un des torrents qui ont creusé la falaise (voir lettre E sur la carte générale). Sur le haut plateau les P.J. rencontreront un ermite et son familier un lion des montagnes.

Les aventuriers seront surpris pour 1-5/1D6 par le lion qui surgira menaçant face à eux. Le M.J. profitera de l'instant de surprise des aventuriers pour faire arriver Perhouëm, l'ermite, qui calmera son lion et saluera les aventuriers.



Si les aventuriers s'entendent bien avec Perhouëm et lui offrent à boire et à manger, il leur apprendra que les oiseaux l'avaient prévenu de leur approche et, s'ils ne le savent déjà, qu'ils sont suivis. Les oiseaux ayant parlé de, "mouvements furtifs" dans la forêt. Il indiquera aux aventuriers comment trouver la passe qui permet de traverser les montagnes sans les gravir. Il leur parlera enfin des lutins et leur conseillera de se recommander de lui s'ils les rencontrent, car il arrive qu'ils jouent des tours pendables à ceux qui traversent leurs terres.

LA PASSE

Pn ne peut l'apercevoir que si l'on se trouve à une demi lieue de la lettre P – voir la carte générale – car son entrée est très étroite et ne se distingue du reste de la montagne que si l'on se trouve exactement dans son axe.

Les aventuriers la trouveront donc s'ils passent à proximité ou si Perhouëm leur a dit comment la trouver.

Si les aventuriers ne trouvent pas la passe et décident de contourner les montagnes, leurs poursuivants qui eux auront trouvé la passe, les rattraperont ou même les précéderont et auront ainsi loisir de leur tendre une éventuelle

embuscade.

Il peut difficilement être envisagé de traverser le massif montagneux autrement que par la passe ou en le contournant : il est très élevé et escarpé.

RENCONTRE AVEC LES LUTINS

Elle aura lieu juste avant que les aventuriers s'engagent dans la passe. Ils en apercevront un au moment où il traversera leur route. Bien qu'assez éloigné pour ne pas craindre une réaction violente, le lutin se mettra immédiatement à couvert.

Aussitôt après les aventuriers entendront une voix derrière eux demander "qui êtes-vous, étrangers, et que faites-vous ici" (il s'agira du lutin faisant usage de son pouvoir de ventriloquie.) Si les aventuriers répondent de bonne grâce aux questions qui leur seront posées et font référence à Perhouëm, le lutin leur apprendra que les gobelins font fréquemment des raids dans la passe et ses environs.

Si les aventuriers répondent aux questions mais omettent de parler de Perhouëm, il y a 50% de probabilité pour que le lutin jette un sort de confusion sur le groupe. Ce pourcentage montera à 85% si les aventuriers ont quelque geste hostile ou menaçant.

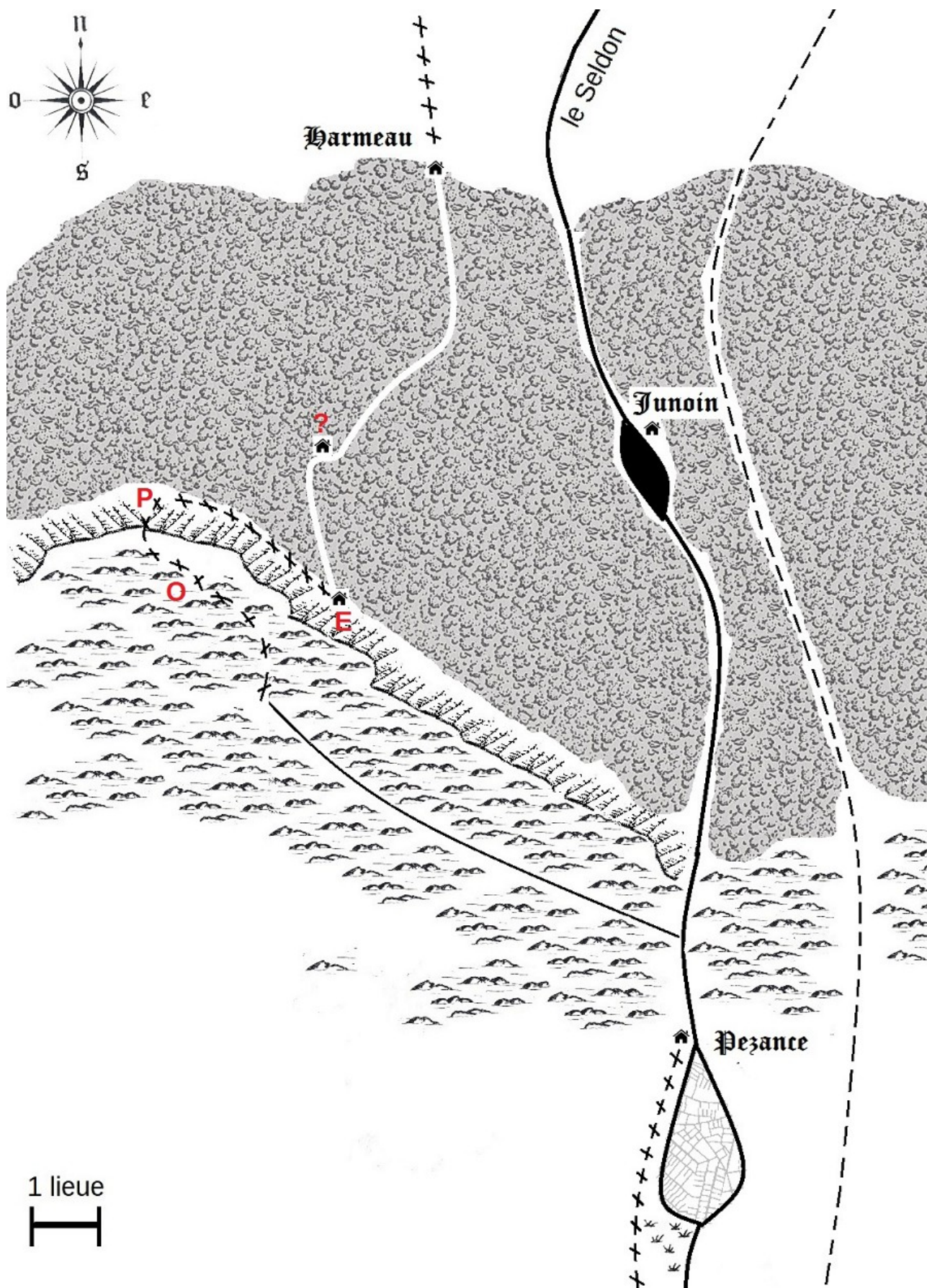
Si le lutin rencontré est attaqué, blessé ou menacé, il ira chercher du renfort et le groupe des aventuriers sera harcelé par 3D6 lutins qui s'évertueront à leur faire perdre du temps.

LES GOBELINS

Vers la fin de la passe les aventuriers seront attaqués par une troupe de 3d6 gobelins dont le tiers sera monté sur des loups de cauchemar (voir lettre O carte du MJ). Les gobelins montés seront munis de piques et effectueront une charge contre les aventuriers, suivis de leurs compagnons à pied.

L'attaque se concentrera sur l'aventurier qui leur paraîtra le plus faible afin de le tuer rapidement et de le dépouiller de son équipement. Si le groupe oppose une défense efficace, les gobelins s'enfuiront sitôt leur forfait accompli, sinon ils tenteront de tuer un deuxième aventurier et continueront tant qu'il leur semblera que le combat est à leur avantage.

Carte générale



AUTRES INDICATIONS

Il se peut que les aventuriers ne prennent pas le chemin recommandé par frère Bidoine : les conséquences de ce (mauvais) choix sont indiquées ici.

LES AVENTURIERS PASSENT À JUNOIN

Le village est indiqué sur la carte fournie par frère Bidoine, mais sans commentaires puisque les voyageurs ne sont pas censés y passer.

En fait le village est occupé par des pirates, mais qui ne se découvriront pas aux aventuriers : ils s'arrangeront pour que ceux-ci soient bien reçus par les habitants "légitimes" et se contenteront de surveiller de loin.

Un banquet sera offert et un somnifère dilué dans la bière. Les aventuriers endormis seront désarmés puis questionnés. Selon leurs réponses et l'humeur des pirates ils seront tués ou renvoyés vers Morth pour servir d'amusement aux orcs qui s'y trouvent.

Si cette façon de procéder n'est pas possible, les pirates s'arrangeront pour faire proposer un canot aux aventuriers : il sera saboté, son étanchéité étant assurée par un calfatage soluble dans l'eau. Après une heure de navigation l'eau commencera à monter dans le fond du canot qui deviendra de plus en plus lourd et difficile à manœuvrer.

Si les aventuriers, au lieu de rejoindre une des rives du fleuve dès qu'ils apercevront de l'eau au fond du bateau, essayent d'écoper, le canot sombrera rapidement, le processus étant très rapide.

Si les aventuriers essayent de rejoindre une des rives, le canot des pirates déguisés en villageois qui les aura suivis, tentera de s'interposer. Le but des pirates est de tuer sans risques les aventuriers une fois qu'ils seront dans l'eau.

En dernier ressort, si les aventuriers arrivent malgré tout à rejoindre une rive du fleuve, les pirates les affronteront à pied.

Un personnage observateur et compétent (un voleur ou un marin expérimenté) peut découvrir le sabotage s'il examine attentivement le canot et plus particulièrement le calfatage.

LES AVENTURIERS REJOignent LA RIVE DU FLEUVE

Si les aventuriers atteignent le bord du fleuve au nord de Pezance, il y a 10% de probabilité, +5% par heure passée le long du fleuve, pour que les aventuriers soient aperçus par quelque espion stipendié par les pirates.

Dans ce cas le M.J. devra veiller à bien noter à quel endroit se seront fait repérer les aventuriers : en effet l'espion ira prévenir à Junoin et les pirates descendront alors le fleuve en canot pour leur tendre une embuscade.

Compte tenu du courant, la vitesse d'un canot descendant le fleuve est légèrement supérieure à celle d'un homme à pied, peu chargé. Or la vitesse de déplacement des aventuriers, compte tenu du terrain, sera au maximum la moitié de cette dernière.

Compte tenu du temps qu'il faudra à l'espion pour aller à Junoin, puis aux pirates pour aller tendre leur embuscade, il se peut que les aventuriers aient atteint Pezance. Les pirates ne descendront pas le fleuve au delà d'un point situé à une heure au nord de Pezance.

LES AVENTURIERS TENTENT DE PASSER PAR LA RIVE GAUCHE

Pn est reporté au cas précédent. Les probabilités d'être repérés sont les mêmes, et l'embuscade sera tendue de la même façon. La route de Miège n'est jamais loin du fleuve.

LES AVENTURIERS PASSENT À PEZANCE

Dans le village, les pirates ont un correspondant qui donnera aux poursuivants des personnages des joueurs leur signalement exact, et tout ce qu'il aura pu apprendre (c'est à dire tout ce que les aventuriers auront fait ou dit dans le village).

LES PIRATES

Les pirates sont installés à Junoin où ils régissent discrètement le village d'une main de fer.

4 d'entre eux sont des orcs noirs, tandis que 6 sont humains, et ils sont dirigés par Tom, l'un des lieutenants du chef des pirates. Une tension palpable s'est accumulée au fil des jours entre les humains et les orcs, ces derniers ayant du mal à accepter d'être commandés par

une « face pâle ». Il ne faudrait pas grand-chose pour que cette situation dégénère en un règlement de comptes sanglant.

LES POURSUIVANTS

Dés leur départ de Mantge, les aventuriers seront poursuivis par un groupe qui tentera de les empêcher d'atteindre Miège. Ces poursuivants n'auront aucune information sur la constitution du groupe des aventuriers et d'un jour de retard sur eux, ceci dû au fait que le secret aura été assez bien gardé malgré tous les espions qui pullulent à Mantge.

Ces poursuivants suivront le chemin que les aventuriers seront censés suivre : Harmeau, puis droit au sud vers la passe. En passant à Harmeau les poursuivants questionneront les villageois.

Les aventuriers gagneront 4 heures sur leurs poursuivants s'ils trouvent facilement la passe grâce aux indications de Perhouëm.

Si les aventuriers ne laissent aucune traces de leur passage (ni feu, ni détritrus, ni trace de combats...), leurs poursuivants, dans leur incertitude, perdront beaucoup de temps à en chercher.

Ils se déplaceront alors aux 2/3 de la vitesse des aventuriers. Mais dès qu'ils auront eu confirmation de l'existence d'un groupe devant eux, ils forceront l'allure et se déplaceront alors 1/3 plus vite que les aventuriers.

Une fois les montagnes traversées, les poursuivants, s'ils n'ont pas rattrapé les aventuriers, continueront jusqu'aux abords de Pezance mais ne pénétreront pas dans le village : l'un des hommes d'armes continuera vers Miège pour prévenir Jack, tandis que les autres feront demi-tour.

Les poursuivants seront à pied et légèrement chargés, ils n'auront emporté que des vivres, leurs armes et une couverture chacun (il fait froid la nuit), et du petit matériel.

À Moins qu'ils se sentent plus forts que les aventuriers, les poursuivants éviteront une confrontation directe. Ils tenteront harasser le groupe par des embuscades, après l'avoir rejoint.

Le groupe des poursuivants est composé de 4 personnes :

- KASPAR voleur humain venant de Jalte (voir "La baronnie de Morth").

Si Kaspar a déjà été tué, donner un autre nom au personnage et baisser sa dextérité d'un point.

INTERROGATOIRE DE PRISONNIERS

Il se peut que les aventuriers se rendent maîtres d'un ou plusieurs opposants s'ils sont amenés à combattre. Selon qu'il s'agira de pirates ou de poursuivants, ils pourront obtenir des informations différentes s'ils les interrogent :

PIRATES

- Les pirates avant l'invasion avaient un camp sur le bord d'un affluent du fleuve, au sud de Morth.
- Leur chef s'appelle Silver ; Il est maintenant installé à Morth.
- Les autres pirates, une quarantaine en tout, s'occupent d'empêcher toute navigation entre Miège et la Baronnie.
- Ils ont participé, avec leur chef, à la prise de Morth. Ils pensent que Silver obéit à quelqu'un : probablement à Vertubleu (voir la "Baronnie de Morth").

POURSUIVANTS

- Les poursuivants habitaient Jalte, un village sur le Causse.
- Ils avaient été recrutés par un certain Kaspar, chef du village, qui dirige la poursuite.
- Ils ont participé à la prise de Morth avec leur chef.
- Après ils se sont installés près du pont de l'aune à une 1/2 journée au nord de Mantge.
- C'est là qu'on est venu les chercher pour monter le groupe de chasse.
- À leur connaissance leur chef, Kaspar, obéit à quelqu'un qui a pris le pouvoir à Morth (un certain Vertubleu ? - Si ce dernier n'a pas été empêché de nuire -).

APRÈS PEZANCE

Après Pezance, les personnages des joueurs ont le choix entre continuer à pied en suivant le fleuve ou acheter un canot et rejoindre Miège par le fleuve.

Au sud de Pezance il se trouve une zone où le fleuve se divise en de nombreux bras, bon

nombre d'entre eux sont morts et il est impossible pour quelqu'un qui ne connaît pas l'endroit de trouver le bon chemin : le courant étant très lent à cet endroit où le fleuve est étalé, on ne peut distinguer les bras morts de ceux qui ne le sont pas.

Si les aventuriers n'ont pas pris un guide il leur faudra 1-4 jours pour sortir de ce dédale. Noter que dans cette zone qui est marécageuse, les nuits devront être passées dans le canot.

Si les aventuriers choisissent de se déplacer à pied, ils n'auront pas de difficulté à atteindre Bléau, premier village se trouvant dans le comté de Miège. Ils y trouveront une route qui mène à la capitale qui se trouve à plus d'une demi journée de marche.

RENCONTRES ALÉATOIRES

Au cours de leur voyage, il est probable les aventuriers rencontreront sur leur chemin des créatures et/ou des personnages qui vivent leur vie dans la nature.

Pour toute la zone située entre Harmeau et Bléau, le M.J. effectuera un tirage par période de 4 heures, avec 1d10. Un résultat de 1 indiquant une rencontre dont le type sera déterminé sur la table suivante à l'aide du résultat du jet de 2d10.

2d10	Résultat
2 - 3	JOUR : 2 à 3 guêpes géantes NUIT : 2 à 3 goules type I
4 - 8	JOUR : 1 à 3 ours noirs. NUIT : 2-5 hiboux géants.
9 - 13	NUIT et JOUR : meute de 2 à 10 loups
14 - 18	JOUR : 2-5 blaireaux géants. NUIT : pieuvre des forêts.
19 - 20	JOUR : 3 tiques géantes. NUIT : 1-2 Horreurs sans nom.

DRAMATIS PERSONAE

Auhel

Roturier, humain, guerrier/3

Auhel est un personnage marqué par un long passé d'enchantement et de mélancolie. Âgé de 35 ans, il semble pourtant en avoir 55, un effet direct de sa vie dédiée à la musique pour Poclée, une jeune femme mystérieuse et envoûtante.

Il y a dix ans, Auhel a été attiré par Poclée dans la forêt, où il a découvert la flûte magique qu'elle lui a donnée. Cette flûte a le pouvoir de charmer ceux qui l'écoutent, mais elle est également à l'origine de son enchantement. Auhel a été contraint de jouer de cet instrument pour Poclée, perdant peu à peu son libre arbitre et sa notion du temps. Chaque minute passée à jouer pour elle se transforme en trois minutes de son existence, ce qui explique son apparence vieillie.

Auhel est un personnage complexe, tiraillé entre son attachement à Poclée et le regret de la vie qu'il a abandonnée. Bien qu'il ait accepté son sort, il est conscient de la perte de son libre arbitre et du monde extérieur. Sa loyauté envers Poclée est à la fois un acte de dévotion et une prison, le plaçant dans une position où il est à la fois complice de son enchantement et victime de ses propres choix.

C&S, 1st edition



Taille : 6'1", Poids : 170 dr
armure : 5 (cotte mailles)
armes : épée longue, arc court
BOD : 18, FAT : 12
Att : +15%
Par : -15%
Esq : -20%
coup : +1
WDF : x3

ORC d100

STR: 18 BOD: 32
CON: 17 FAT: 17
SIZ: 15 DB: +1D6
INT: 10 HP: +0
POW: 11 SAN: 55
DEX: 15 MOV: 6
APP: 10
BAV: 12

BRA: 14

PIE: 13

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
épée longue	1	60	+0	1d8+db
arc court	1	60	+0	1d10

Armour:

cottes de mailles AP/5

Skills:

Musique (Flûte) 75%, Perception 60%, Premiers secours 40%, Esquive 40 %.

Le Déodant

Prédateur rusé

Le Déodant est une créature inquiétante qui hante la forêt après l'épisode de la maison, prenant une apparence humaine vêtue de haillons pour suivre discrètement les aventuriers. Lorsqu'il se manifeste, ses plaintes révèlent son appétit vorace pour la chair humaine, mêlant inquiétude et tension à ses suppliques gastronomiques.

Il est surpris seulement pour 1/1d6. À part ses supplications, l'animal ne peut exprimer de pensée complexe.

C&S, 1st edition



Taille : 7'2", Poids : 230 dr
armure : 3 (cuir)
armes : griffes + morsure
BOD : 2
Att : +20%
Esq : -5%
3xWDF MMB2 (morsure)
2xWDF MMC3 (griffes)

ORC d100

STR: ~~BOD~~:
CON: 15 FAT: 15
SIZ: 19 DB: +1D6
INT: 04 HF: -

POW: 09

MOV: 7

DEX: 13

APP: var

BAV: 06

BRA: 07

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
griffes	2	60	+0	1d8+db
morsure	1	45	+0	1d4+1+db

Armour:

cuir AP/3

Skills:

Furtivité 80%, Évasion 75%, Perception 65%, Pister 60%, Écouter 50%.

Perhouëm

Ermite, humain, Druide de Danu/7

Perhouëm est vêtu d'une robe grise, ceinturée à la taille par une corde. Dans sa main, il tient un bâton noueux, symbole de sa connexion avec la nature. Amoureux de la bonne chère, il apprécie particulièrement le vin et la bière, et n'hésite pas à savourer les plaisirs de la table.

C&S, 1st edition



Taille : 6'1", Poids : 170 dr
armure : 0 (rien)
armes : bâton
BOD : 16, FAT : 15
Att : +18%
Par : -18%
Esq : -20%
coup : +1
WDF : x3

ORC d100

STR: 12 BOD: 29
CON: 14 FAT: 14
SIZ: 15 DB: +1D4
INT: 16 HP: +0
POW: 17 SAN: 85
DEX: 14 MOV: 6
APP: 10
BAV: 14
BRA: 13
PIE: 18

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
bâton	1	55	+0	1d8+db

Skills:

Herboristerie 75%, Survie forêt 65%, Perception 55%, Se cacher 45%, Écouter 55%.

BELPHOR, Lion des montagnes

Familier de l'ermite Perhouëm

Quand il saute sur une proie, il a 50 % de chance de faire un bash sur une victime de 2000 dr et moins et 25 % sur une victime de 2000 à 4000 dr.

Il défendra son maître s'il est attaqué et vice versa. Si les deux pattes avant "touchent", cela signifie qu'il est alors en mesure de se servir de ses pattes arrières pour causer des dégâts supplémentaires.

C&S, 1st edition



Poids : 600 dr
armure : 2
BOD : 50
Att : +25%
Esq : -20%
2xWDF MLB3 (morsure)
3xWDF MLC6 (griffes),
+1 coup

ORC d100

STR: 12 BOD: 12
CON: 12 FAT: 12
SIZ: 19 DB: +1D6
INT: 04 HF: -
POW: 13 MOV: 10
DEX: 19
BRA: 15

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
morsure	1	40	+0	1d10+db
griffes	2	60	+0	1d6+db
déchirure*	1	80	+0	2d6+db

*Si les deux griffes touchent la cible, Belphor s'accroche et déchire avec ses griffes arrière au round suivant tout en continuant à mordre, obtenant ainsi une attaque gratuite pour sa morsure lors de ce round de combat.

Armour:

peau AP/2

Skills:

Esquiver 20 %, Se cacher 20 %, Écouter 30 %, Perception 40 %, Pister 15 %.

Lutins

Petits êtres espiègles et malicieux

Les lutins ont la particularité de se confondre avec le paysage à tel point qu'ils sont quasiment invisibles.

Ils sont capables de jeter des sorts comme un magicien de niveau 3. Ils parlent l'elfe en plus de leur propre langue.

C&S, 1st edition



Taille : 1'6", Poids : 17 dr
armure : 0 (rien)
armes : dague
BOD : 6, FAT : 5
Att : +5%
Par : -
Esq : -20%
coup : -
WDF : x2

EDF : x2
vol. missile : x1
vol. matériaux : x3
durée : 2 x MKL
portée : 20' x MKL

ORC d100

STR: 03 BOD: 13
CON: 11 FAT: 11
SIZ: 02 DB: -1D6
INT: 12 HF: +0
POW: 16 MOV: 3
DEX: 15
APP: 10
BAV: 12
BRA: 08
PIE: 13

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
dague	1	30	+0	1d4+1+db

Skills:

Esquive 40%, Discrétion 50%, Perception 40%, Connaissance des forêts 50%, Langues 40%, Sabotage 30%.

Spells:

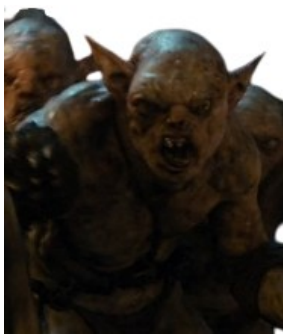
- ✓ Sorts de commandes :
 - niv. 1 : sommeil, charmer les personnes
 - niv. 2 : maladresse, spasmes musculaires
- ✓ Sorts d'illusions :
 - niv. 1 : mur de brouillard, image brouillée

- ✓ Sciences légendaires :
 - niv. 1 : bruits, voix

Gobelins

Les gobelins sont de petites créatures surnaturelles, souvent de la taille d'un enfant humain. Ils ont une peau verdâtre, des traits anguleux et des yeux brillants, ce qui leur confère un air malveillant. Ils vivent principalement dans des cavernes et des souterrains, formant des bandes pour se défendre et attaquer les voyageurs.

C&S, 1st edition



Taille : 4'10", Poids : 100dr
 Armure : 3 (cuir)
 armes : cimeterre + arc court
 BOD : 11, FAT : 6
 Att : -
 Par : -
 Esq : -
 coup : -
 WDF : x2

ORC d100

STR: 10 BOD: 11
 CON: 12 FAT: 12
 SIZ: 07 DB: +0
 INT: 10 HP: +0
 POW: 11 SAN: 55
 DEX: 13 MOV: 6
 APP: 04
 BAV: 07
 BRA: 10
 PIE: 09

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
cimeterre	1	45	+0	1d8+1+db
arc court	1	35	+0	1d8+1*

*Les flèches gobelines ont une conception cruelle et sont destinées à infliger le maximum de dégâts possible. De plus, elles sont souvent enduites de poison ; généralement une puissance de poison (POT) de 2D6.

Armour:

armure cuir + peau AP/3

Skills:

Évaluer 50 %, Combat à mains nues 50 %, Artisanat (forge) 45 %, Vision dans le noir 40 %, Esquiver 40 %, Écouter 45 %, Réparer (armes et armures) 35 %, Vigilance 45 %.

Cavaliers Gobelins

Gobelins, guerriers/3

Ils portent une armure de cuir noir, sont armés d'une pique et d'une épée courte qu'ils n'utilisent que s'ils sont à pied.

Leur tactique est de charger, suivis de leurs camarades à pied qui viendront au corps à corps, tandis qu'eux-mêmes prendront leurs distances pour effectuer une nouvelle charge.

En principe lors d'une charge les loups n'attaquent pas, mais si les coups des défenseurs sont dirigés contre eux et portent, il y a 15% de probabilités pour que le loup blessé attaque le personnage responsable de ses blessures. Dans ce cas il y a 10% de probabilité pour que le goblin qui le monte soit désarçonné. Si tel n'est pas le cas le goblin reprendra le contrôle de son loup au round suivant.

Si le goblin est désarçonné, lui et son loup combattront le personnage séparément.

C&S, 1st edition



Taille : 4'10", Poids : 100dr
 Armure : 3 (cuir)
 armes : cimeterre + pique
 BOD : 11, FAT : 6
 Att : -
 Par : -
 Esq : -
 coup : -
 WDF : x2

ORC d100

STR: 11 BOD: 18
 CON: 12 FAT: 12
 SIZ: 07 DB: +0
 INT: 10 HP: +0
 POW: 11 SAN: 55
 DEX: 13 MOV: 6
 APP: 04
 BAV: 07
 BRA: 10
 PIE: 09

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
cimeterre	1	45	+0	1d8+1+db
pike	1	35	+0	1d6+1+db

Armour:

armure cuir + peau AP/3

Skills:

Évaluer 50%, Esquiver 40%, Écouter 45%, Réparer (armes et armures) 35%, Vigilance 45%.

Wargs

Loups de monte

Grands et puissants, les Wargs ressemblent à un croisement entre une hyène géante et un loup géant, mesurant environ la taille d'un petit cheval. Ils sont recouverts d'une épaisse fourrure allant du blanc au gris argenté, en passant par le brun et le noir. Ils ont une réputation redoutable et on croit qu'ils peuvent briser la colonne vertébrale d'un homme avec leurs puissantes mâchoires. Leur force féroce est égalée par un intellect maléfique et une ruse qu'il ne faut jamais sous-estimer.

Les Wargs sont alliés aux Gobelins et aux Orcs depuis que le Seigneur des Ténèbres a élevé les deux espèces. Ils sont assez grands pour que les guerriers puissent monter sur leur dos, formant ainsi une cavalerie redoutable. De nombreux Wargs vivent côte à côte avec les Gobelins dans leurs cavernes, agissant à la fois comme des « chiens de garde » et des montures. D'autres Wargs, cependant, se trouvent à l'état sauvage et représentent une menace tant pour les Gobelins que pour les Peuples Libres, car ils considèrent tous comme des proies pour se nourrir.

C&S, 1st edition

Poids : 320 dr
armure : 2
BOD : 30
Att : +25%
Esq : -25%
5xWDF MMB2 (morsure)

ORC d100

STR: 10 BOD: 10
CON: 15 FAT: 15
SIZ: 22 DB: +2D6
INT: 07 HF: 0
POW: 11 MOV: 12
DEX: 14
BRA: 14

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
morsure	1	75	+0	1d8+db
griffes	2	85	+0	1d6+db
déchirure*	1	80	+0	2d6+db

*Si les deux griffes touchent la cible, le Warg s'accroche et déchire avec ses griffes arrière au round suivant tout en continuant à mordre, obtenant ainsi une attaque gratuite pour sa morsure lors de ce round de combat.

Armour:

peau AP/3

Skills:

Grimper 55%, Esquiver 55%, Se cacher 80%, Sauter 65%, Écouter 75%, Sentir 90%, Repérer 85%, Furtivité 75%, Suivre une piste 85%.

Tom

Lieutenant de Silver, Humain, guerriers/6

C&S, 1st edition

Taille : 5'11", Poids : 180dr
armure : 5 (cottes mailles)
armes : épée courte
BOD : 17, FAT : 15
Att : +20 %
Par : -20 %
Esq : -22 %
coup : +2
WDF : x4

ORC d100

STR: 14 BOD: 25
CON: 13 FAT: 13
SIZ: 12 DB: +1D4
INT: 11 HP: +0
POW: 11 SAN: 55
DEX: 13 MOV: 6
APP: 12
BAV: 11
BRA: 13
PIE: 11

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
épée courte	1	65	+0	1d6+db
dague	1	60	+0	1d4+1+db

Armour:

cotte de mailles AP/5

Skills:

Esquive 55%, Vigilance 50%, Intimidation 50%, Navigation 55%.

PIRATES

Racailles des fleuves, Humains, guerriers/3

C&S, 1st edition



Taille : 5'10", Poids : 180dr
Armure : 4 (brigandine)
armes : épée
courte (arbalète légère)
BOD : 14, FAT : 10
Att : +15 %
Par : -15 %
Esq : -18 %
coup : +1
WDF : x3

ORC d100

STR: ~~BOD~~:

CON: 12 FAT: 12
SIZ: 12 DB: +0
INT: 09 HP: +0
POW: 09 SAN: 45
DEX: 12 MOV: 6
APP: 09
BAV: 10
BRA: 12
PIE: 13

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
épée courte	1	50	+0	1d6+db
arbalète légère	1	50	+0	1d8+1

Armour:

brigandine AP/4

Skills:

Vigilance 40%, Navigation 45%.

Les brutes des Pirates

Orc Noir, guerrier/3

C&S, 1st edition



Taille : 6', Poids : 190dr
armure : 5 (cotte mailles)
armes : cimeterre
BOD : 15, FAT : 13
Att : +15%
Par : -15%
Esq : -5%
coup : +1
WDF : x3

ORC d100

STR: ~~BOD~~:

CON: 15 FAT: 15
SIZ: 13 DB: +1D4
INT: 08 HP: +0
POW: 08 SAN: 40
DEX: 13 MOV: 6
APP: 06
BAV: 08
BRA: 14
PIE: 11

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
cimeterre	1	50	+0	1d8+1+db
dague	1	45	+0	1d4+1+db

Armour:

cotte de mailles AP/5

Skills:

Esquive 40%, Vigilance 50%.

KASPAR

Envoyé du magicien noir, Humain, voleur/4

D'apparence, il s'agit d'un homme d'une trentaine d'années, à la chevelure brune coupée courte et portant une fine moustache. Il bénéficie de la protection du magicien Noir ; les 3 gardes du corps sont là pour assurer sa protection.

Kaspar a rencontré une seule fois le magicien noir. Ce dernier lui inspire une telle terreur qu'il n'en parlera pas, même si son silence doit lui coûter la vie. Si un personnage avait malgré tout le moyen de savoir ce qu'il cache, il apprendra que Kaspar a rencontré une fois le personnage qui l'a recruté et qu'il s'agit certainement d'un magicien puissant.

C&S, 1st edition



Taille : 5'8", Poids 160 dr
armure : 3 (armure cuir)
armes : épée courte
BOD : 11, FAT : 9
Att : +12%
Par : -12%
Esq : -15%
coup : -
WDF : x3

ORC d100

STR: 11 BOD: 22
CON: 11 FAT: 11
SIZ: 11 DB: +0

INT: 11 HP: +0
 POW: 09 SAN: 45
 DEX: 15 MOV: 6
 APP: 10
 BAV: 10
 BRA: 12
 PIE: 11

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
épée courte	1	45	+0	1d6+db
daguer	1	50	+0	1d4+1+db

Armour:
 cuir AP/2

Skills:
 Esquive 40%, Vigilance 45%, Déplacement silencieux 45%, Se cacher 40%, Sens de la rue 50%.

Pohl & Draut

Gardes du corps de Kaspar. Humains, guerriers/4Humains, guerriers/4

C&S, 1st edition



Taille : 5' 10", Poids 170dr
 armure : 5 (cotte mailles),
 bouclier
 armes : épée courte
 BOD : 19, FAT : 13
 Att : +20%
 Par : -20%
 Esq : -22%
 coup : +2
 WDF : x3

ORC d100

STR: 10 BOD: 10
 CON: 11 FAT: 11
 SIZ: 12 DB: +1D4
 INT: 09 HP: +0
 POW: 09 SAN: 45
 DEX: 13 MOV: 6
 APP: 10
 BAV: 10
 BRA: 13
 PIE: 11

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
épée courte	1	55	+0	1d6+db
daguer	1	40	+0	1d4+1+db

Armour:
 cottes de mailles AP/5

Skills:
 Esquive 40%, Vigilance 45%.

Ourkh

Garde du corps de Kaspar. Orc Noir, guerrier/4

C&S, 1st edition



Taille : 6', Poids : 190dr
 armure : 5 (cotte mailles),
 bouclier
 armes : cimeterre
 BOD : 20, FAT : 14
 Att : +20%
 Par : -20%
 Esq : -20%
 coup : +2
 WDF : x3

ORC d100

STR: 16 BOD: 28
 CON: 15 FAT: 15
 SIZ: 13 DB: +1D4
 INT: 10 HP: +0
 POW: 08 SAN: 40
 DEX: 13 MOV: 6
 APP: 06
 BAV: 08
 BRA: 14
 PIE: 13

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
cimeterre	1	55	+0	1d8+1+db
arc long	1	45	+2	2d6
daguer	1	50	+0	1d4+1+db

Armour:
 cotte de mailles AP/5

Skills:
 Esquive 50%, Vigilance 55%.

RENCONTRES ALÉATOIRES

Guêpes géantes

Prédateurs volants

La guêpe géante est agressive et attaque par instinct, souvent de manière surprenante, se servant de ses capacités de vol pour frapper et s'échapper. Elle vit généralement dans des zones chaudes et boisées, où elle construit des nids en hauteur dans des arbres ou sous des rochers. Elle peut également s'aventurer dans des cavernes ou des grottes sombres.

C&S, 1st edition



Poids : 50dr
armure : 3 (chitine)
BOD : 12
Att : +25%
Esq : -20%
3xWDF épée 5 L (piqûre)
Poison : 35 % de paralysie

ORC d100

STR: 10 BOD: 12
CON: 12 FAT: 12
SIZ: 04 DB: +0
INT: 04 HF: -
POW: 05 MOV: 12 (vol)
DEX: 14
BRA: 14

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
mandibules	1	60	+0	1d6+1+db
dard*	1	80	+0	1d4+db

*Si la guêpe géante réussit une attaque avec son dard, elle injecte un venin qui a un effet paralysant. La victime doit faire un jet d'endurance pour résister à l'effet du venin (VIR = CON de la guêpe). En cas d'échec, la victime sera paralysée pendant 1d6 heures. Le venin peut être neutralisé par un soin magique, une herbe spécifique ou un antidote.

Armour:

chitine AP/3

Skills:

Vol 75%, Perception 50%.

Goules

Charognard maléfique

Les goules sont de dangereux chasseurs doués d'un sens de l'odorat exceptionnel. Elles tendent des embuscades avec beaucoup d'efficacité et seul le jour les fait renoncer à leurs proies. N'ayant pas d'esprit, les goules sont résistantes à la magie qui tend à influencer sur l'esprit.

C&S, 1st edition



Poids : 250dr
armure : 4
BOD : 50 FAT : -
Att : +35%
Esq : -35%
Coup : 3
4xWDF MMC3 (griffes)
4xWDF MMB2 (morsure)

ORC d100

STR: 14 BOD: 28
CON: 15 FAT: 15
SIZ: 13 DB: +1D4
INT: 10 HF: 0
POW: 11 MOV: 6
DEX: 11
BRA: 12

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Hurllement*	1	100	+0	démoralise
griffes	2	30	+0	1d6+db
morsure**	1	30	+0	1d6+db

*Le hurlement d'une goule tétanise (portée = CON de la goule en yd) pendant 1d3 tours si le jet de bravoure est raté.

**La morsure d'une goule injecte une maladie qui transforme sa victime en goule. La VIR de cette maladie est égal à la CON de la goule. Si la personne mordue échoue son jet d'endurance sur la table de résistance, elle perd 1 point de CON chaque jour. Si la victime n'est pas soignée, elle devient une goule lorsque sa CON atteint zéro. En tant que goule, la STR de la victime sera augmentée de 1D6 et son INT tombe à 1D6+3. La victime ne gardera aucun souvenir de son existence précédente.

Armour:

peau AP/3

Skills:

Escalade 60%, Esquive 45%, Dissimulation 35%, Saut 50%, Écoute 60%, Sens 40%, Repérage 50%, Furtivité 60%.

Ours noirs

Mammifère carnivore

Ils mesurent 6'8" (2m) de hauteur. Lorsque les deux pattes d'un ours touchent, il "étréint" son adversaire pour 3+3d6 points de dégâts supplémentaires. Les ours ne combattront que s'ils sont attaqués ou menacés sans échappatoire possible.

C&S, 1st edition

Poids : 450dr
armure : 3 (fourrure)
BOD : 50
Att : +15%
Esq : -15%
2xWDF MLC6 (griffes)
2xWDF MLB3 (morsure)
étréinte : 3+3d6 / tour

ORC d100

STR: 15 BOD: 15
CON: 15 FAT: 15
SIZ: 20 DB: +2D6
INT: 04 HF: -
POW: 10 MOV: 9
DEX: 11
BRA: 15

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
morsure	1	25	+0	1d10
griffes	2	25	+0	1d6+db

Armour:

fourrure AP/3

Skills:

Grimper 35%, Se déplacer silencieusement 35%, Chercher 35%, Percevoir 35%.

Hiboux géants

Chasseurs nocturnes

Le vol de ces prédateurs est absolument silencieux. Ils sont assez intelligents pour avoir leur propre langage (pas de concepts abstraits). Ils surprennent dans 75% des cas.

C&S, 1st edition

Poids : 150dr
armure : 2 (fourrure)
BOD : 15
Att : +10%
Esq : -25%
3xWDF MLC3 (serres)
2xWDF MMB2 (bec)

ORC d100

STR: 12 BOD: 26
CON: 15 FAT: 15
SIZ: 11 DB: +0
INT: 03 HF: -
POW: 11 MOV: 4/20 (vol)
DEX: 18
BRA: 10

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
bec	1	65	+0	1d6+db
serres*	2	60	+0	1d4+db

*Si l'oiseau réussit à utiliser ses serres pour attraper un adversaire, il peut ensuite utiliser son bec pour attaquer avec une bonus de +50% à la compétence.

Armour:

fourrure AP/3

Loups

Prédateurs en meute

Ils n'attaquent pas directement leurs proies, à moins qu'elles soient clairement affaiblies : ils les traquent et le font courir jusqu'à épuisement. Ils effectuent des simulacres d'attaque quand les victimes sont inattentives ou leur tournent le dos, qui se transforment en attaques réelles en l'absence de réaction.

C&S, 1st edition

Poids : 125dr
armure : 2 (fourrure)
BOD : 16
Att : +10%
Esq : -25%
3xWDF MMB2 (morsure)

ORC d100

STR: 13 BOD: 19
CON: 11 FAT: 11
SIZ: 08 DB: +0
INT: 04 HF: -
POW: 11 MOV: 10
DEX: 13
BRA: 11

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
morsure	1	30	+0	1d8+db

Armour:

fouurrure AP/2

Skills:

Esquiver 35%, Écouter 75%, Percevoir 90%,
Détecter 60%, Pister 80%.

Blaireaux géants

Fouisseur des forêts

Il s'agit d'une variété géante de blaireaux qui, à part sa taille, ne diffère en rien de la race normale. Ils défendent féroce leur territoire.

C&S, 1st edition



Poids : 125dr
armure : 1 (fourrure)
BOD : 35
Att : +10%
Esq : -20%
3xWDF MMC3 (griffes)
4xWDF MMB2 (morsure)

ORC d100

STR: 10 BOD: 10
CON: 12 FAT: 12
SIZ: 08 DB: +0
INT: 02 HF: -
POW: 07 MOV: 5
DEX: 11
BRA: 14

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
morsure	1	60	+0	1d6+db
griffes	2	50	+0	1d4+db

Armour:

fouurrure AP/1

Pieuvre des forêts

Maître du camouflage

Cet octopode dépasse les 7' (2m) quand il est dressé sur ses tentacules. Il peut courir très rapidement et grimper aux arbres.

Il attaque généralement en saisissant et en immobilisant sa victime avec ses tentacules puis en la mordant avec son bec pointu. Le monstre peut attaquer avec quatre tentacules, les quatre autres lui servant à se tenir debout et à se déplacer. Il peut aussi s'ancrer avec deux tentacules à un arbre ou un rocher et attaquer alors avec 6 tentacules.

Il arrive aussi que la pieuvre se laisse tomber depuis un arbre sur sa victime. Deux tentacules suffisent à immobiliser un personnage et, à moins que ce dernier arrive à se libérer en réussissant un STR CR-6, à l'attirer vers le bec qui frappera automatiquement une fois par round. Pour couper un tentacule il faut infliger 10 points de dégâts en un seul coup.

C&S, 1st edition



Poids : 650dr
armure : 2
BOD : 60
Att : +25%
Esq : -15%
3xWDF MLB3 (morsure)

ORC d100

STR: 33 BOD: 47
CON: 14 FAT: 14
SIZ: 33 DB: +3D6
INT: 05 HF: -
POW: 10 MOV: 10
DEX: 19
BRA: 10

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
bec	1	45	+0	1d10+db
tentacule	1	45	+0	1d6+db

Armour:

peau épaisse AP/2

Skills:

Dissimulation 70%.

Tiques géantes

L'insecte se laisse tomber sa proie pour lui sucer le sang. Un jet pour toucher réussi indique qu'elle s'est attachée à sa victime (qui s'en apercevra dans 20% des cas). Une fois attaché l'insecte draine 1-6 points par round jusqu'à atteindre 12 points, il se détache alors, se laisse tomber et rejoint son arbre. Toute personne mordue par une tique a 5% de probabilité d'attraper une méningite qui se déclarera au bout de 4-8 jours (migraines, forte fièvre), sera mortelle dans 60% des cas et, sinon, aura comme séquelles une baisse d'intelligence de 1-4 points. À moins que le personnage soit magiquement soigné.

C&S, 1st edition



Poids : 2dr
armure : 0
BOD : 5
Att : +15%
Esq : -
1xWDF MMB2 (morsure)

ORC d100

STR: 10 BOD: 10
CON: 10 FAT: 10
SIZ: 01 DB: -1d3
INT: 01 HF: -
POW: 05 MOV: 2
DEX: 06
BRA: N/A

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
morsure	1	25	+0	1d6+db

Horreurs sans nom

Pestilence infectieuse

Le monstre se manifeste en premier lieu par une pestilence difficilement soutenable et un bruit de feuilles mortes ratissées. Il prend une forme vaguement humanoïde à base d'un amoncellement de feuilles mortes, branches pourries, cadavres d'animaux en décomposition et tout un tas de choses pourrissantes qui tiennent ensemble, on ne sait comment. Le monstre ne peut être détruit par les armes ordinaires. Il est cependant sensible au feu. Il n'a ni esprit ni intelligence. Il s'agit plutôt d'un, instinct ou d'une volonté chtonienne. L'attaque du monstre ne produit pas de dégâts, il se borne à "toucher" avec une excroissance.

C&S, 1st edition



Poids : 500dr
armure : 0
BOD : 80
Att : +15%
Esq : -

ORC d100

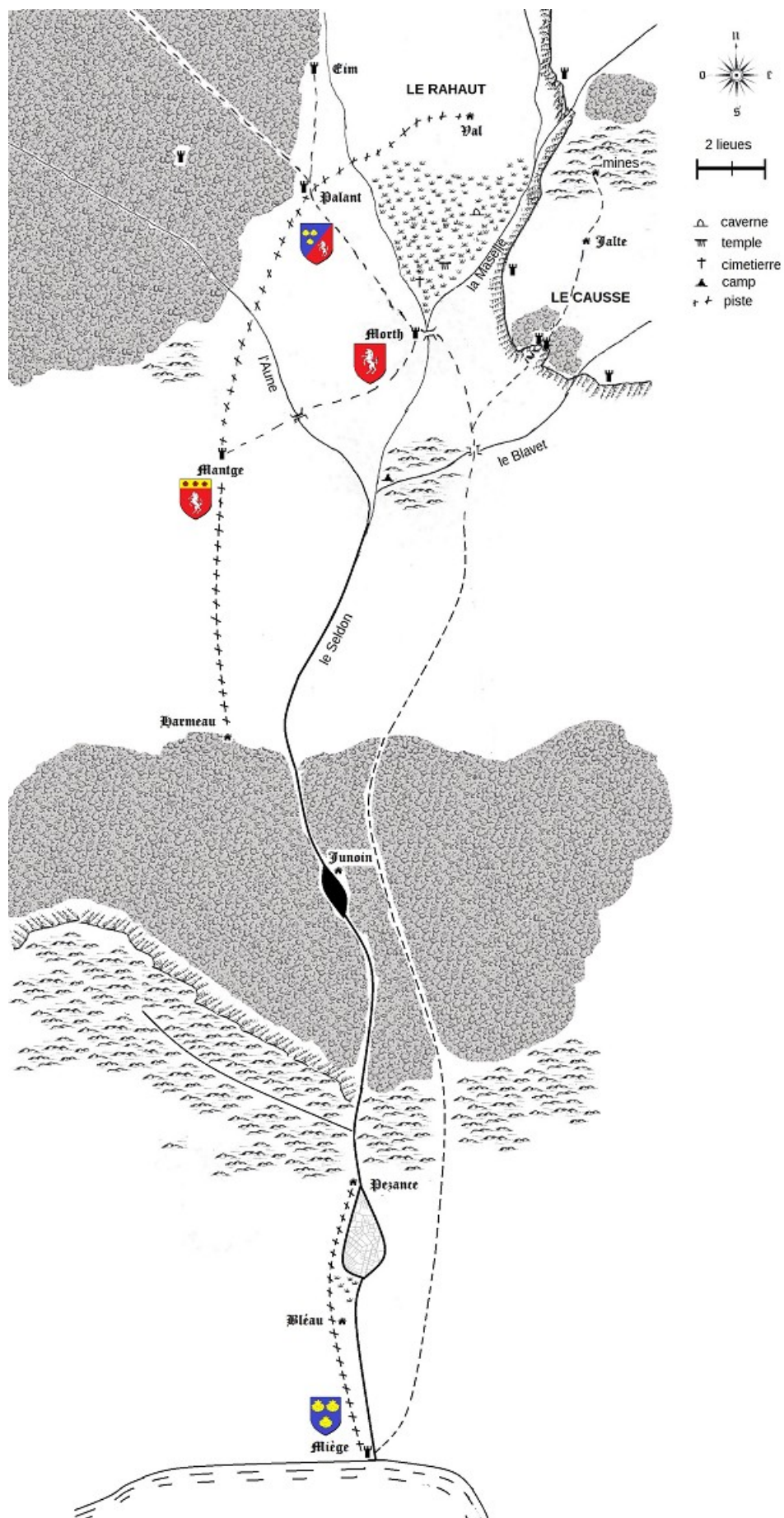
STR: 20 BOD: 51
CON: 18 FAT: 18
SIZ: 33 DB: +2D6
INT: N/A HF: 1
POW: 20 MOV: 8
DEX: 14
BRA: N/A

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
toucher*	1	40	+0	spécial*

*Dans 50% des cas, toute personne touchée commence à "perdre le moral" puis à s'affaiblir, et, en 5 à 10 jours, à mourir des suites d'une maladie qui semble être une putréfaction progressive des chairs. Cet effet peut être évité par des soins magiques.



Carte du trajet jusqu'à Miège





CHAPITRE III

MIÈGE

La grande cité de Miège est établie sur l'embouchure du fleuve Seldon sur la mer du sud (mer Suléane). Elle est à la fois tournée vers le nord (le commerce avec Morth a justifié la construction d'un port fluvial) et vers le sud et le large. La population de la ville est à 90% humaine, 6% demi humaine, et 4% de petites gens (Hobbits).



GOVERNEMENT DE MIÈGE

Comme son nom ne l'indique pas, le comté de Miège n'est pas sous l'autorité d'un comte : le père de l'actuel comte, homme de lettre et d'études peu soucieux d'exercer le pouvoir avait délégué le gouvernement du comté à un "Bailli". Ce dernier a pris de plus en plus d'importance et s'est dégagé de la tutelle et du contrôle du comte en titre. Yvain, l'héritier du comte a été abondamment pourvu par le Bailli en amis débauchés, maîtresses... pour éviter qu'il se prenne d'intérêt pour la politique, si bien qu'à la mort de son père le Bailli a pris la totalité du pouvoir et fait taire l'actuel comte en le menaçant de le priver de ses plaisirs et de révéler au public ses perversions.

Le bailli en exercice, Aldebrand DE MELNER, bénéficie du soutien des marchands de Miège. Grâce à une politique favorable aux échanges commerciaux, il a encouragé l'essor des foires locales en réduisant certaines taxes et en négociant des privilèges avec les seigneurs locaux. Afin de préserver la loyauté de la noblesse, il a réservé les charges importantes de l'administration du comté aux chevaliers et seigneurs, consolidant ainsi son influence et évitant les tensions avec les élites dirigeantes.

Cependant, l'opposition s'organise parmi les artisans et ouvriers des villes, qui perçoivent cette alliance entre le bailli et les marchands comme une menace pour leurs intérêts. Les corporations artisanales, bien structurées, commencent à manifester leur mécontentement face à cette montée en puissance des

marchands. Quant aux journaliers et valets, souvent réduits à des conditions de vie précaires, ils forment la base de la société et subissent les décisions des classes dirigeantes.

Dans l'ombre, des bandes de malandrins et de brigands proposent leurs services aux plus offrants, prêts à intervenir pour troubler l'ordre ou soutenir les ambitions de ceux qui cherchent à saper l'autorité du bailli.

LES QUARTIERS DE MIÈGE

LA CITÉ CLOSE

La prison a très longtemps été le seul bâtiment de cet îlot avant qu'elle soit transférée en ville et remplacée par le palais des Comtes de Miège.

Maintenant la cité close est surtout habitée par les nobles et les plus riches des bourgeois de Miège. Le passage du pont qui y mène est contrôlé et il faut un laissez-passer et se présenter sans armes pour que les gardes permettent la traversée. Les laissez-passer sont donnés à la capitainerie du port pour ceux qui demandent une audience au Bailli, sont convoqués au palais ou se rendent chez un habitant de la cité.

Les murs qui entourent la cité sont gardés jour et nuit et l'accès par le pont est interdit après le couvre-feu. Les troupes qui assurent la sécurité de la cité close sont logées dans le palais et sont fidèles au Bailli.

Le palais constitue en soi une place forte à l'intérieur de la cité. Il est habité par le comte et sa suite et par de Melner qui a ainsi constamment un œil sur lui.

Tous les matins, lors de l'ouverture des portes de la cité, se presse sur le pont la foule de ceux qui travaillent dans la cité mais n'y habitent pas, ainsi que des divers fournisseurs qui subviennent à ses besoins.

Note pour le MJ : le terme "bourgeois" désigne les membres de la classe urbaine qui vivent dans les villes. Contrairement aux paysans, qui travaillent la terre et vivent dans des zones rurales, les bourgeois sont

souvent impliqués dans le commerce, l'artisanat et d'autres activités économiques. Ils ont généralement plus de richesse et de privilèges que les paysans.

Les bourgeois peuvent être des marchands, des artisans, ou des membres d'autres professions libérales. Ils bénéficient souvent de certains droits, comme celui de posséder des biens, d'influencer la vie politique de la ville (grâce aux guildes) et de jouir d'une certaine autonomie par rapport aux seigneurs féodaux.

LA VIEILLE VILLE

C'est la partie la plus ancienne de la ville. Certaines maisons de pêcheurs remontent à des temps très anciens, d'autres disent que les murs de certaines maisons vers la pointe sud datent de la venue du Seigneur Noir.

Le quartier est habité par des marins et des pêcheurs qui ont leur bateau à l'extrémité sud du port qui a gardé sa destination première de port de pêche.

Les noctambules de Miège, qu'ils soient marchands, artisans ou voyageurs de passage, viennent souvent terminer leur soirée dans les tavernes du quartier. Ces établissements modestes sont connus pour leur soupe de poisson, qui, selon les habitants de la vieille ville, est réputée bien au-delà des frontières de la province.

Les maisons font rarement plus de deux niveaux (rez de chaussée et étage). Vers le phare et le long du quai des Suléans elles sont de plain pied (c'est là que se trouvent les bistrots de pêcheurs). Elles sont bâties en pans de bois et remplissage en maçonnerie, et couvertes en tuiles. Les rues sont étroites et ne permettent pas à deux charrettes de se croiser.

La criée aux poissons a lieu tous les soirs, quais des Suléans, quand rentrent les bateaux. Elle fait partie des attractions de la ville.

QUARTIER DU THÉÂTRE

Il tient son nom du théâtre en plein air dont il reste les ruines au pied de la colline des guetteurs au sud de la ville.

Sur le théâtre lui-même, on raconte en ville qu'il n'a pas toujours servi de décor à des pièces innocentes, que ses vieilles pierres ont vu des violences autres que théâtrales et que

pour ceux qui craignent les revenants. Il ne fait pas bon s'y promener la nuit.

Les maisons sont de construction plus récente que dans le quartier précédent. Le mode de construction restant le même, elles sont souvent plus élevées. Les habitants de ce quartier sont de petits artisans : tailleurs, cordonniers, selliers... etc. La plupart des rez de chaussée sont en fait des échoppes ou des ateliers. Beaucoup de ces artisans travaillent quasi exclusivement pour des boutiques plus luxueuses et mieux placées dans Miège.

Quand il fait beau, il est courant que ceux qui le peuvent s'installent sur le pas de leur porte pour travailler.

La rue du tonneau qui roule tient son nom, dit-on, d'un fait divers : une grande barrique aurait dévalé la rue en pente pour tuer sept personnes sur les quais Suléans.

La colline des guetteurs qui se trouve au sud du quartier et protège le théâtre du vent de mer, n'a jamais été bâtie. Il est de coutume, pour les habitants du quartier, de faire un pique nique sur ses pentes le premier jour du printemps.

QUARTIER DU PORT

Il a été bâti en même temps que la partie du port qui se trouve au nord du pont de la cité close et la halle aux légumes. C'est un quartier riche, la plupart des maisons ont été reconstruites en pierre de taille, mais en respectant le tracé primitif des rues.

C'est le quartier résidentiel de Miège, les maisons y ont pour la plupart quatre niveaux et sont habitées par les riches commerçants et négociants de la ville. Les magasins de la rue Grande sont les plus beaux de la ville et les cercles de jeux les plus huppés se trouvent dans ce quartier.

La seule chose qui chagrine les habitants du quartier est la prison. Elle attire, aux heures de visite, une population qui, aux dires des riverains, n'est pas des plus relevée. L'aspect même du bâtiment est plutôt sinistre.

L'activité sur le port fluvial s'est nettement ralentie depuis la chute de Morth. On voit souvent sur les quais de Morth de petits groupes d'hommes de peine sans travail, depuis qu'il n'y a plus de bateaux à décharger en provenance de Morth.

QUARTIER DU MARAIS

Il s'agit effectivement d'un ancien marais drainé et asséché. C'est un quartier d'immeubles de rapport souvent loués par appartements.

S'y trouvent les bains publics (qui ont attiré les prostituées) et la cité judiciaire qui en plus des tribunaux regroupe de nombreux services administratifs de la ville.

C'est également un quartier résidentiel, mais les habitants sont moins riches que ceux du quartier du port : ils louent la plupart du temps leur appartement.

La prostitution, bien qu'assez discrète, a entraîné l'installation de tavernes et de "maisons" qui font du quartier un des endroits les plus animés de la ville, le soir. La journée, le forum est toujours noir de monde : les affaires judiciaires sont souvent discutées sur la place avec les avocats et les scribes, et ceux qui vont aux bains ou en sortent s'attardent souvent pour saluer leurs connaissances.

C'est aussi un quartier de Miège où l'on peut jouer. Les cercles y sont moins luxueux et plus abordables.



QUARTIER DE L'ANCIEN FORT

L'ancien fort est devenu écuries. Tout personnage qui se respecte à Miège s'y doit d'y louer au moins une stalle. C'est là aussi que sont entretenus les chevaux des soldats de Miège, car une partie des écuries est militaire.

La vie du quartier tourne autour du cheval : sellier, maréchal ferrant, forgeron, fabricant d'attelages sont les métiers les plus courants. La plupart des chevaux de la ville se trouvent là car les maisons qui disposent de leurs propres écuries sont rares. C'est aussi à cet endroit qu'il faut se rendre pour vendre ou pour acheter un cheval.

Les maisons sont en général à deux niveaux et en pierre. Les couvertures en tuiles ou en bardeaux de bois, selon la richesse des occupants.

La place devant les écuries est toujours très animée et parcourue par des gens à cheval. C'est sur cette place que sont garés les chars, chariots et charrettes qui servent au transport des marchandises. Les deux tavernes de charretiers qui se trouvent sur place ont une réputation bien établie à Miège : on ne fait pas qu'y jurer, les combats de boxe y sont monnaie courante. On dit aussi que c'est là qu'il faut se rendre pour écouler la marchandise volée.

QUARTIER DES ENTREPÔTS

C'est souvent là que se vole la marchandise qui s'écoule dans la quartier précédent. Les entrepôts de la ville et des négociants les plus riches sont derrière des murs et militairement gardés par la garnison de la capitainerie. Mais de nombreux rez de chaussées font office de petits entrepôts tandis que l'étage sert de bureaux.

Le quartier est très peu habité et désert dès la fermeture des entrepôts de la ville. Y logent ceux qui sont chargés de la garde des marchandises la nuit et les portefaix qui la transportent le jour. On dit aussi que la guilde des voleurs y a son siège et y recrute la plupart de ses adhérents.

De temps en temps, la nuit, de véritables batailles rangées opposent des voleurs aux gardes des entrepôts privés. Il n'est pas rare que l'on ramasse des cadavres dans la rue au petit matin.

Les maisons du quartier sont construites en bois, comme les entrepôts. Les couvertures sont en bardeaux. Tout le quartier craint énormément les incendies. Il a déjà plusieurs fois été ravagé et dans chaque entrepôt il y a des seaux et du sable. L'usage du feu est sévèrement réglementé, mais il est rare que les contrevenants arrivent devant le juge : la plupart du temps ils ont été lynchés avant.

QUARTIER DE L'UNIVERSITÉ

C'est un quartier récent, pris sur les champs, qui étaient fertiles sur ce terrain alluvionnaire. D'ailleurs une bonne partie du terrain est encore cultivée. L'université est la plus grande et la plus célèbre du continent ; elle fait l'orgueil des Miégeois et les "intellectuels" jouissent d'un statut enviable.

Autour de l'université se sont installés des tanneurs fabricants de parchemin et de papier, des libraires, des sages qui ont enseigné sur rue, des clercs et scribes. On y trouve aussi quelques tavernes tapageuses peuplées d'étudiants et les fermes des paysans qui cultivent encore des champs.

Le "marécage" a la réputation d'être insalubre, et plutôt mal fréquenté la nuit.

En fait les enfants de paysans et ceux de la ville neuve, de l'autre côté, y viennent pêcher la grenouille en été et même s'y baigner quand le temps s'y prête. En pleine période de pêche à la grenouille, les enfants du quartier proposent des brochettes (une spécialité hobbit) à ceux qui en veulent et les Miègeois ont pris l'habitude d'y aller avec une outre de vin blanc. Cette coutume a porté tort aux Miègeois qui sont facilement traités de "mangeurs de grenouilles" par les autres.

VILLE NEUVE

C'est l'extension la plus récente de la ville. Ce quartier est peuplé de nouveaux arrivants, de ceux qui ont voulu s'éloigner de l'agitation et du bruit du centre. La plupart des maisons sont unifamiliales, à part les immeubles du boulevard du port qui sont des immeubles de rapport.

Les maisons ont souvent, sur l'arrière, un terrain de cultures maraîchères, et/ou de vergers où les habitants trouvent un complément de revenu. Le quartier est résidentiel et nombre de ses habitants vont travailler en ville dans la journée.

Les constructions sont disparates, allant de l'immeuble en pierre et tuiles à la maison bricolée en bois.

La seule chose notable, à part le fort qui défend l'entrée de la ville, est l'auberge de l'étoile cerclée, la seule qui dispose d'une écurie, et une des plus grandes (par la taille et le nombre de chambres) de la ville.

QUARTIER DU PONT

Sur la rive gauche, au débouché du pont sur fleuve, s'est développé un quartier nouveau autour du grand camp militaire qui abrite les soldats de Miège : de grandes maisons fortifiées de métayers et des maisons qui abritent ceux qui, sans être militaires, vivent du camp : Armuriers, rebouteux, forgerons, travailleurs du cuir... etc, ainsi que ceux qui ont la charge des

approvisionnements du camp, tant pour la nourriture que pour les équipements divers : tentes, couvertures, habits, meubles, ustensiles de cuisine... etc. Le tout représente des marchés importants et les pots de vins et la corruption sont monnaie courante.

Sur la colline qui domine le camp est construit le monastère qui abrite la commanderie de l'ordre religieux guerrier de l'Autel. Ce dernier a peu de contacts avec les habitants de la cité. Une fois par an une grande procession traverse le fleuve en bateau depuis le port de pêche pour se rendre au monastère. La cérémonie est célèbre et attire les curieux de toute la région.

QUARTIER DES JOURNALIERS

Ainsi nommé parce que c'est là que logent les tâcherons qui sont employés dans le chantier naval (les artisans qualifiés, mieux payés logent dans le quartier du pont).

Les maisons sont de construction précaire, les matériaux les plus divers ayant été employés pour les construire. Les familles nombreuses s'entassent là à 10 ou 15 par chambre, et les enfants pieds nus et peu vêtus passent leur journée sur la grande plage qui se trouve à l'ouest du quartier.

Le quartier se prolonge dans le fleuve par des constructions sur pilotis allant de bâtiments de plusieurs étages jusqu'à des sortes de caissons flottants supportant des baraques en bois. C'est un dédale de "canaux", de passerelles, d'échelles permettant les changements de niveaux... etc. L'espace sous les pilotis a été colonisé par le peuple Hobbit, réfugié et rescapé des guerres.

L'origine de ce quartier sur pilotis tient à une phrase malheureuse d'un ancien comte de Miège qui eut un jour l'imprudence de dire : "Tout ce qui a pied sur ma terre est sous ma juridiction". Quelques malins en conclurent que ce qui a pied sur le fleuve n'est plus sous la juridiction des comtes de Miège (et en particulier ne doit ni taxes ni impôts) et s'installèrent dans des maisons flottantes qu'ils se firent construire pour l'occasion.

L'affaire dura peu de temps car le comte ajouta "tous ceux qui ne sont pas sous ma juridiction sont étrangers et doivent demander un laissez-passer pour mettre le pied sur ma terre". Le statut d'étranger n'étant pas très favorable, les choses rentrèrent rapidement dans l'ordre. Le quartier sur l'eau resta et même se développa.

QUARTIER DES FLEURS

Appelé ainsi à cause des genêts qui semblent particulièrement se plaire : à cet endroit. Ils sont d'ailleurs l'objet des soins des habitants du quartier car ils en vendent des branches aux Miègeois désireux de fleurir les tombes familiales dans le cimetière voisin.

Les maisons de ce quartier sont de plain pied, petites et mal construites avec des matériaux de récupération les plus divers. Les chemins d'accès ne sont pas empierrés et quand il pleut l'ensemble se transforme en bourbier.

Les habitants sont pauvres, ils ont rarement un travail régulier. La plupart sont des cerfs qui travaillent dans les champs en été et vivent d'expédients et de petits travaux divers le reste du temps. Certains d'entre eux plus doués réalisent des sculptures sur pierre pour orner les tombes des riches défunts.



QUARTIER DE LA CORNICHE

Le quartier s'étend sur deux niveaux : le plus bas, le long de la route de la corniche, est dominé par les maisons qui se sont établies le long du chemin de l'oracle. Ces demeures, souvent de grande taille et bien construites sur plusieurs étages, forment un front continu sur un seul côté de la route.

Les habitants sont des bourgeois fortunés et parfois des membres de la petite noblesse, cherchant le calme et la discrétion. Le quartier est en effet très paisible et bénéficie d'une surveillance particulière : un guet nocturne, financé par les résidents les plus riches, patrouille régulièrement et veille à la sécurité des lieux une fois la nuit tombée.

Depuis les maisons construites sur les pentes du mont de l'oracle, la vue sur Miège est réputée être l'une des plus belles de la région. Cependant, le quartier suscite parfois des

soupçons parmi les habitants de la ville : certains disent que plusieurs de ces maisons abritent des ateliers et étuves (cabinets d'alchimistes) mystérieux.

Ces rumeurs sont alimentées par la présence du temple de l'oracle, situé à proximité, et surtout par les cavernes qui s'étendent sous le mont. Ces cavités, autrefois habitées comme en témoignent les peintures rupestres sur certaines parois, sont aujourd'hui un lieu de visite prisé des familles lorsque le temps est clément.

DIVERS

L'expansion de la ville et son enrichissement amenèrent à abandonner les maisons à un seul niveau au profit d'immeubles pouvant atteindre quatre étages.

Au départ, ces grandes maisons étaient la propriété de familles nobles, qui y logeaient leurs proches : cousins, cousines, ascendants, descendants et autres bâtards. Avec le temps, au gré des mariages, des partages et des héritages, bien que la propriété demeure indivise, il arrivait de plus en plus souvent que des personnes étrangères à la famille initiale cohabitent sous le même toit.

Les bourgeois, qui sont des membres de la classe urbaine en plein essor, ont souvent les moyens d'acheter des biens immobiliers, notamment des maisons ou des ateliers. Leur statut social et économique leur permet d'accéder à la propriété. Ils jouent un rôle important dans le développement de Miège et de l'économie, et la possession de biens immobiliers est un symbole de leur richesse et de leur influence.

Peu à peu, certains propriétaires ont commencé à demander des rentes aux occupants qu'ils hébergeaient, qu'il s'agisse de parents éloignés ou de nouveaux arrivants. Cette pratique, d'abord exceptionnelle, devint de plus en plus courante. Les plus riches propriétaires de Miège commencèrent alors à construire de nouvelles maisons, plus grandes, conçues non plus pour une seule famille, mais pour être louées à plusieurs foyers. Ces maisons abritaient alors différentes familles sous un même toit, avec chacune son espace de vie.

Aujourd'hui, dans les quartiers les plus prospères de Miège, les maisons sont fermées en permanence, les portes solidement

verrouillées. Pour entrer, il faut frapper à la porte avec un heurtoir, et c'est souvent un portier ou un valet qui vient ouvrir, surveillant soigneusement les visiteurs. Ces maisons sont souvent équipées de judas ou de petites ouvertures, permettant de voir qui se présente avant d'ouvrir la porte. Si un étranger se présente, il devra déclarer la personne qu'il vient voir, et le serviteur ira parfois vérifier avant d'autoriser l'entrée.

Par crainte des voleurs, surtout dans les quartiers riches, les fenêtres donnant sur la rue sont protégées par des grilles de fer, en particulier celles des rez-de-chaussée. Les maisons sont soigneusement gardées, et la sécurité est une priorité pour les familles aisées.

Dans les quartiers plus modestes, cependant, la sécurité repose moins sur des portiers et des grilles et plus sur la vigilance collective. Les portes restent souvent ouvertes, et les habitants du quartier, qu'ils soient à la fenêtre ou sur le pas de la porte, surveillent attentivement ce qui se passe dans la rue. Toute personne étrangère au quartier est immédiatement remarquée, et les curieux n'hésitent pas à poser des questions à quiconque pénètre dans une maison ou un immeuble.

À Miège, les maisons ne portent pas de numéros comme on pourrait le trouver dans nos villes modernes. Cependant, chaque habitant connaît bien la ville, et il est d'usage de désigner les maisons par leur emplacement relatif. Les plus anciennes familles ont souvent des demeures bien identifiées, parfois décorées de blasons ou d'enseignes qui permettent de les reconnaître. La ville se déploie du sud vers le nord et de l'ouest vers l'est, et les habitations sont ainsi repérées selon leur situation dans ces directions.

Note pour le MJ : pour vous repérer sur le plan, considérez que la numérotation va en croissant du sud vers le nord et de l'ouest vers l'est. Le côté de la rue est indiqué par une lettre : g pour gauche, d pour droit. Gauche et droite se trouvent quand on va dans le sens des numéros croissants.

COMMERCES, ARTISANS

La rue commerçante de Miège est le boulevard du port entre la rue grande et les écuries. C'est là que sont concentrés

les magasins les plus importants de la ville. Les plus luxueux se trouvent rue Grande.

Sans être exhaustifs, nous donnons ci-après la localisation et la description de quelques commerces qui pourraient être utiles aux personnages des joueurs.

AUBERGES

Auberge des voyageurs de mer

SITUATION : à l'angle du quai de Morth et de de la rue Grande, sous les arcades. Face à la ville close.

Elle est tenue par une famille de hobbits. La cuisine en est réputée être la meilleure de la ville. Les propriétaires brassent eux-mêmes une bière stout excellente.

Les prix sont élevés et l'auberge souvent complète :

01-55 : pas de chambre

56-65 : 1 chambre libre.

65-85 : 2 chambres libres.

86-00 : plus de deux chambres.

Les chambres sont à 1 lit et il n'y a pas d'écuries. Y descendent des nobles venus solliciter une audience du Bailli, de riches marchands et des personnes riches et bien éduquées

Pour que leur établissement ne soit pas la cible des tire-laine et autres rats d'hôtel, les hobbits payent la "protection" à la guilde des voleurs qui s'engage à rembourser tout vol qui se produirait dans l'établissement. Doit-on préciser que le coupable serait activement recherché ?

Le plat qui a fait la réputation de l'Auberge de voyageurs est l'anguille de mer en meurette, accompagné d'une infusion de mélilot bleu en guise de boisson. Le plat doit être commandé à l'avance pour que le cuisinier ait le temps d'aller pêcher les anguilles de mer dans le vivier, propriété de l'auberge, qui se trouve près du phare. Noter que l'autre nom de l'anguille de mer est murène.

Au petit lapin doré

SITUATION : Elle est accolée au mur sud-est des écuries. L'entrée se trouve sur la place.

L'auberge est dirigée par un homme, assisté de sa femme, qui se charge de la cuisine, et de sa fille, qui assure le service des clients. Le tenancier est également épaulé par un jeune homme robuste, formé au maniement des armes, qui occupe à la fois le rôle de serveur et

de gardien de l'auberge. Ce dernier veille à maintenir l'ordre, notamment lorsque les querelles entre les charretiers dégénèrent en rixes. Les clients le savent et en général préfèrent vider leurs querelles à l'extérieur.

L'auberge est propre et bien tenue. Elle est vaste et ses prix sont raisonnables. Il y a toujours de la place. Les écuries comptent 10 stalles et il y a un palefrenier pour s'occuper des chevaux.

S'y arrêtent des marchand venus de toute la province, des personnes venues en ville pour toutes sortes de raisons.

A midi la salle commune est bondée de gens qui travaillent dans le quartier : charretiers, écuyers, palefreniers... etc qui désirent être un peu plus au calme que dans les deux tavernes qui ouvrent également sur la place.

Auberge de l'étoile cerclée

SITUATION : Elle est à l'entrée de la ville, à l'angle du boulevard du Port et de la rue du Petit muscle. L'entrée se trouve face au mur sud du fort.

Elle est de la taille de la précédente, mais nettement moins bien tenue. Elle est aussi un peu moins chère. Il y a des stalles pour les chevaux mais pas de palefreniers, si bien que les voyageurs doivent s'occuper eux mêmes de l'entretien de leurs montures.

On y rencontre plus facilement qu'ailleurs des voleurs de la guilde. Sa clientèle est constituée de gens qui, pour une raison ou une autre préfèrent rester un peu à l'écart de la ville (à moins que le prix de la nuit ait été déterminant dans leur choix).

Le patron de l'auberge est un voleur, et si ses clients semblent avoir des possessions vraiment intéressantes (qu'il s'agisse d'objets magiques ou de "valeurs"), il est probable qu'ils recevront une visite nocturne et que leurs affaires seront fouillées.

Si il y à un voleur dans le groupe des aventuriers, et s'il se fait reconnaître du patron de l'auberge, non seulement il évitera ainsi les inconvénients d'une visite, mais il y aura 75% de probabilité pour que Zag les informe de la récompense promise à qui signalera leur présence en ville.



CERCLES DE JEU

Cercle de la main gauche

SITUATION : à l'angle de la rue Grande et du boulevard du Port, face à la prison (1d bd du Port).

C'est un cercle privé de jeux de hasard. L'accès de la salle de jeu est libre pour ceux dont l'aspect peut laisser penser qu'ils ont les moyens de perdre. Les armes doivent être laissées à l'entrée.

Le cercle est fréquenté par la classe supérieure de la ville (on dit que le comte y a ses habitudes, sous un pseudonyme). on y pratique jeux de dés, jeux de cartes, roulette et quelques autres spécifiques à Miège. Les mises ne sont pas limitées, mais la banque peut sauter car elle est tenue par des particuliers à chaque table de jeu. La maison prend 10% sur les mises qui doivent être faites avec les jetons fournis par elle.

Le contrôle de la régularité des opérations est exercé par les valets de la maison qui font également office de gardiens : 15 valets portant une fine chemise de mailles sous leurs vêtements et armés d'une épée courte et d'une dague. La guilde des magiciens garantit la sincérité du jeu : un certain nombre de magiciens, novices ou apprentis, se relayent pour détecter toute pratique magique illicite (c'est une source traditionnelle de revenus pour les magiciens débutants).

Les membres du cercle (pour être admis il faut être parrainé par trois membres, habiter la ville depuis 3 ans et justifier d'un revenu d'au moins 150 sous par mois) ont accès aux étages supérieurs et aux autres services : repas, cabinets particuliers, salles de réunion... On peut même y loger : quelques chambres sont réservées aux membres du cercle.

L'établissement occupe tout l'immeuble.

La pierre qui roule

Le cavalier fou

Ces deux établissements sont moins luxueux que le précédent. On y joue aux cartes et aux dés, les mises sont limitées et c'est la maison qui tient la banque.

La clientèle est d'une classe moins élevée. La surveillance des jeux est cependant normalement assurée et les opérations restent honnêtes.

La pierre qui roule se trouve rue du théâtre, tandis que le cavalier fou donne sur la place du Forum.

DIVERS

Au bon bec

SITUATION : Rue Grande (2g).

La boutique est tenue par un hobbit expansif. Il est spécialisé dans l'épicerie de luxe : vins et bières rares et de qualité, denrées d'importation lointaine, dont un excellent tabac coupé pour la pipe à 3 sous la blague (une blague pèse environ 150gr et permet de bourrer environ une trentaine de pipes).

Si un personnage engage la conversation avec le hobbit et s'il réussit un jet de charisme il y a 70% de probabilité pour que son interlocuteur s'engage dans une histoire confuse et passablement incohérente (durée du récit 1D100 minutes) à propos de dragons, de héros, de voleurs, de magiciens fous, tellement captivante que le personnage en oubliera de faire attention au temps qui passe. Le récit a 15% de probabilité chaque round d'attirer un auditeur supplémentaire, provoquant éventuellement un attroupement dans la boutique. Il y a également 10% de probabilité par round pour que le conteur dans son enthousiasme brise quelque objet ou bouteille. Dans ce cas son enthousiasme sera immédiatement douché. Il écourtera son récit et réclamera paiement des marchandises d'un air grognon.

Bijouterie joaillerie Molnar

SITUATION : rue Grande à l'angle de la rue du bateau bleu (4g).

Beltram molnar est le propriétaire. Toutes les pierres et tous les bijoux qui sont vendus là sont de qualité exceptionnelle. Molnar n'a pas d'accord de protection avec la guilde des voleurs car cette dernière a estimé le risque trop important. Molnar assure lui-même la

sécurité de sa boutique : il a à son service 8 guerriers. Ils sont bien payés et bien traités par Molnar et ne sont pas susceptibles d'être corrompus.

Chaque soir Molnar range pierres et bijoux dans une salle dont l'accès est une trappe secrète dans l'arrière boutique. La trappe est protégée par une inscription magique qui délivre 2d8 points de dégâts à qui tente de l'ouvrir sans prononcer le mot de commande. Ces opérations se passent sans témoins : après avoir jeté un sort de détection de la magie et vérifié que tout est normal, Molnar fait sortir les gardes et effectue le rangement. Les bijoux et pierres authentiques sont remplacés dans les meubles de présentation par des faux.

Quatre des gardes dorment dans la boutique la nuit. Quatre autres sont en permanence dans la boutique le jour, tandis que deux autres gardent la porte d'entrée, sur la rue, et vérifient que les clients entrent sans armes.

Tailleur de gemmes

SITUATION : Rue Petite (3d).

Il ne s'agit pas d'une boutique mais d'un, atelier. Il est tenu par un nain, Jir Khorun qui travaille pour Molnar.

Les gemmes à tailler sont apportées le matin par trois guerriers et reprises le soir.

Jir Khorun peut, si on le lui demande, accepter du travail de quelqu'un d'autre que Molnar, mais ce dernier a toujours priorité.

À l'invincible

SITUATION : Boulevard du port (4g).

À l'entrée de la boutique, un avis indique : ici, sire Evin qui tua un dragon acheta une épée.

Il s'agit d'une armurerie. On y trouve toute sorte d'armure à l'exception des armures de plates et de cuir. Les armures de plates doivent être commandées et exécutées sur mesures (délai variable, jamais inférieur à 90 jours).

On y trouve également toutes les sortes d'épées et de dagues. Les produits sont d'excellente qualité et valent 30% de plus que le prix habituel.

Le propriétaire de la boutique est Jael Authan un guerrier humain de 35 ans, membre de la guilde des guerriers.

Au dé d'or

SITUATION : Boulevard du port (10d).

Il ne s'agit pas d'un établissement de jeu, mais

de la boutique d'un tailleur (le dé de l'enseigne est un dé à coudre).

On y trouve tous les vêtements à taille humaine, en général de qualité supérieure. Si les vêtements recherchés doivent être à la taille d'un petit, il y a 30% de probabilité pour qu'ils soient en stock.

Le propriétaire est réputé être le meilleur pour ce qui est d'ajouter des cols, des poignets et des bordures de fourrures sur des vêtements luxueux. On y trouve aussi des robes de bocart, des tissus brodés d'or ou d'argent, des tissus de soie d'araignée... etc.

L'échoppe de Ged

SITUATION : boulevard du port (4d).

Seul un magicien peut en apercevoir l'enseigne et la porte laquée de noir. Le heurtoir est une boule de cristal tenue dans une main sculptée dans de la pierre noire.

Pour tous les autres il s'agit simplement, et réellement, de l'entrée de l'immeuble du 4d boulevard du port.

Dans la boutique on trouve tous les composants pour les sorts jusqu'au 4ème niveau. Au delà la probabilité est de 75% moins 25% par niveau au delà du 5ème.

Un magicien est toujours seul dans la boutique, même s'ils sont deux ou plus à être entrés ensemble. Une fois sorti, un client (qu'il ait ou non acheté quelque chose) ne pourra voir à nouveau la porte que lorsque 30 jours se seront écoulés.

Personne ne peut entrer dans la boutique avec l'intention de tuer ou de voler. Si de telles intentions se font jour alors que le personnage est déjà entré dans la boutique, il se retrouvera immédiatement dans la rue, ayant tout oublié. Le personnage ne pourra plus jamais voir la porte.

Le visage du tenancier de l'échoppe est invisible : il porte une robe avec le capuchon mis, et dans le capuchon on ne voit rien. Il est acheteur de tout composant ou objet magique à l'exclusion des matériaux nécessaires à la confection des potions.

L'herbier de Miège

SITUATION : rue Vieille (3g).

L'herboriste qui tient cette boutique est un vieil homme d'environ 70 ans. La boutique est sombre, elle est pleine de bocaux contenant des herbes, des baies ou des racines. On y

trouve évidemment l'ail, l'herbe aux loups et la belladone.

Si un personnage prend la peine de discuter avec le tenancier, et s'il réussit un jet de baratin de difficulté dure, il y a 15% de probabilité que lui soit proposée une potion de guérison (eau de vie) au prix normal. S'il n'y a pas de potion le M.J. effectuera un tirage pour voir si le boutiquier apprend au personnage que l'ail est un puissant antiseptique s'il est broyé et maintenu contre la plaie par un pansement. L'effet est d'augmenter la vitesse de récupération des points de vie, les trois premiers jours.

Les probabilités augmentent de 5% à chaque visite du personnage jusqu'à ce qu'il ait obtenu potion ou recette, à condition que le jet de baratin ait été réussi la première fois. Il ne sera effectué qu'une fois, lors de la première conversation.

Le bazar d'Altha

SITUATION : Rue de l'île creuse (3g).

La boutique est tenue par un grand homme de peau noire qui parle avec un accent étranger. Il dit venir d'outre océan et avoir le monopole d'importation des objets magiques de son pays, qu'on ne peut donc trouver nulle part ailleurs.

On y vend des "objets magiques" très mineurs : Kaléidoscopes qui n'ont pas besoin de lumière pour fonctionner, montrant le combat d'un nain et d'un dragon, neige tombant éternellement sur un paysage dans une boule de verre, fœtus d'animaux fabuleux dans des bouteilles en verre, coquillages qui parlent ou font de la musique quand on les porte à son oreille, farces et attrapes diverses : verres des Danaïdes, boules puantes, objets bizarres dont l'usage est inconnu.

En cherchant bien et en insistant auprès du marchand, la seule chose d'utilité que les aventuriers pourront trouver sera des pierres de lumière. La lumière en sera cependant colorée en vert, bleu ou rose.

Si les aventuriers fouillent longuement dans le bric à brac (au moins une heure), chacun d'eux a 30% de chances de découvrir l'objet suivant :

Il s'agit d'une boîte en bois de dimensions 6"x6"x1" (15x15x3 cm). Le dessus est constitué par une plaque de verre et l'on voit à l'intérieur un labyrinthe dans lequel se trouvent un homme en robe et un minotaure. Si l'objet est montré à un magicien il y a 70% de probabilité pour que ce dernier ressente l'envie

irrépressible de l'acheter. Ultérieurement il sentira au moins une fois par jour le besoin de contempler l'objet. À chaque fois la probabilité pour qu'il remarque un changement d'expression ou d'attitude des personnages augmentera de 5%. Un sort de détection de la magie fera apparaître l'objet comme étant magique.

Un sort de destruction de la magie détruira la boîte et fera apparaître grandeur nature et bien vivants, le personnage en robe et le minotaure.

En admettant que les aventuriers aient l'occasion de parler au personnage en robe, celui-ci racontera que venu à Miège d'un autre pays pour démasquer un magicien mauvais, alors qu'il se promenait dans la rue, il s'est soudain retrouvé dans un labyrinthe, poursuivi par un minotaure. Selon lui la chose datera de quelques heures, en fait de plus de dix ans, comme il s'en apercevra s'il retourne à l'auberge où il a laissé ses bagages.

LES GUILDES

Toutes les professions sont organisées en guildes, certaines ouvertement, d'autres de manière plus discrète ou complètement occulte.

Certaines guildes sont illégales, c'est le cas de la guilde des voleurs ou de celle des assassins.

GUILDE DES PROFESSIONS

Les guildes organisent les conditions dans lesquelles peuvent être exercées les professions, la plupart du temps avec un numerus clausus. Les guildes professionnelles se sont réunies pour offrir certains services à leur adhérents, au sein de la maison des corporations.

On trouve à la maison des corporations des salles de réunion, des services de clerks qui assurent le secrétariat des guildes, une salle de restauration où peuvent être pris des repas à des prix de faveur, quelques chambres qui peuvent être louées à des amis ou des relations d'affaires des membres. C'est là que sont délivrées les autorisations d'exercice des professions.

LA MAISON DU GUERRIER

Ceux qui font profession de guerre, indépendants, c'est à dire ceux qui ne sont pas engagés comme soldats par une autorité officielle, se sont organisés en guilde et occupent un immeuble entier Rue du

Griffon vert, non loin de la capitainerie du port.

C'est là que l'on va recruter des gardes du corps, si l'on est un personnage important, des mercenaires pour une tâche donnée (la guilde vérifie la légalité du travail proposé).

Les guerriers qui trouvent du travail par l'intermédiaire de la guilde lui reversent une partie de leurs gages.

La maison du guerrier offre des armes courantes à des prix compétitifs, ainsi que des armures, loue quelques chambres pour les guerriers de passage, loue une salle d'entraînement et un entraîneur pour ceux qui le désirent et offre enfin les services d'un ecclésiastique attaché à la guilde.



LA GUILDE DES VOLEURS

Bien entendu, elle est illégale, au moins officiellement. La milice est censée en rechercher activement les adhérents. Et ceux qui sont pris sont lourdement condamnés.

Dans la réalité le pouvoir politique a trouvé plus simple d'arriver à un accord tacite avec la guilde : cette dernière a la garantie de sa survie en tant qu'institution occulte, même si individuellement les voleurs continuent à être pourchassés et mis en prison. En échange, la guilde se garde d'avoir des activités au niveau politique (et même sert d'indicateur si elle a connaissance de complots), régule les activités de ses adhérents, s'arrange pour que les hauts personnages n'aient pas à s'en plaindre. Tout le monde, bien sûr, niera l'existence d'un tel accord et il n'y en a aucune trace tangible. Il s'agit d'un simple état de fait qui a été mis au point verbalement au cours de rencontres entre de très hauts personnages.

L'intérêt de la guilde étant de laisser croire au bon peuple et aux bourgeois que la police est

bien faite, il peut arriver qu'elle s'arrange pour qu'un voleur étranger à la ville soit pris sur le fait (15% des cas de voleurs qui prennent contact avec elle). Dans ce cas la justice en profite pour "faire un exemple" et condamner lourdement le malheureux pour qu'il ne soit pas dit qu'elle fait preuve de faiblesse coupable.

En cas de "bavure", c'est-à-dire de vol commis chez un haut dignitaire, un prévôt, ou dans un établissement sous la protection de la guilde, celle-ci intervient discrètement pour veiller à ce que les biens dérobés soient restitués à leurs légitimes propriétaires. Il va sans dire que l'auteur de l'incident s'expose à de sévères "réprimandes" de la part de la guilde.

Les voleurs trouvent à la guilde : des outils spéciaux, des plans de maisons, la composition de leur garde, des associés, des conseils professionnels, des entraîneurs spécialisés, un réseau de planques et de filières d'évasion, faux témoins rétribués.

C'est également la guilde qui répartit les postes de travail aux marchés, à la sortie des églises ou des temples... etc. Seules deux personnes de la guilde savent qui en est le maître : Pip Wilson, surnommé touchetout, et Colin Mergeval, dit Tristebûche.

Pip Wilson est honorablement connu en ville pour être le fondé de pouvoir d'un des plus riches marchands. Il a un très bel appartement rue du Bateau bleu, dans le quartier du port. Étant donné son métier il est souvent amené à se déplacer et voit beaucoup de monde. Il est chargé de la gestion opérationnelle de la guilde : recouvrement des cotisations, recherche de renseignements, recel des objets volés, gestion des planques... etc.

Seuls deux ou trois voleurs de la guilde, dont le maître, savent ce qu'il en est à son sujet. Colin Mergeval est un employé modèle de l'administration de la ville. Il habite une soupenne dans un immeuble de la rue du Tonneau qui roule, près des quais Suléans. Une ou deux personnes, dont un officier de la milice – client du même établissement que lui –, savent que c'est lui qui joue les papas gâteaux sous le nom de "machin" dans une maison close près des bains publics. Il est chargé de la gestion financière de la guilde : placer les fonds, payer les sages, les magiciens, les faux témoins, tenir la comptabilité... etc. Outre Pip Wilson, seul son assistant, muet comme une tombe, connaît ses activités au sein de la guilde.

Le nom du maître de la guilde est un secret bien gardé et pour éviter au Maître de jeu de trop parler, ce qui pourrait lui valoir de sérieux ennuis, il ne sera pas dévoilé ici.

GUILDE DES ASSASSINS

Celle là est très-très illégale et activement recherchée par tout ce qui compte à Miège comme prévôts, miliciens... etc. Tous trouvent dans cette tâche une collaboration discrète de la guilde des voleurs.

Cette dangereuse guilde se cache en fait à l'intérieur même de la guilde des voleurs : tous les assassins en font partie. Ils ne cherchent pas à y prendre le pouvoir : la semi légalité (ou semi-illégalité) de la guilde des voleurs fait une heureuse transition avec la clandestinité totale de la guilde des assassins. Le paravent est trop commode tel qu'il est.

Le nom du maître de la guilde vaut une fortune à la guilde des voleurs, à la prévôté, chez le Bailli... Mais personne ne le sait. Aucun assassin pris par la prévôté n'a vécu assez longtemps pour être interrogé.

Nul ne sait jusqu'à quel niveau de la guilde des voleurs les assassins ont pu s'infiltrer. Il court des rumeurs selon lesquelles le maître de la guilde des voleurs serait un assassin.

Les assassins contactent eux-mêmes ceux dont ils pensent ou savent qu'ils auraient besoin de leurs services. Ils s'arrangent toujours pour le faire de telle façon qu'il ne soit pas possible de reconnaître quelqu'un pour celui qui est contacté.

LA GUILDE DES MAGICIENS

En l'occurrence la chose a peu de rapport avec une guilde. Les plus grands magiciens du continent, craignant chacun son voisin, se sont réunis pour codifier les relations admissibles entre chacun d'entre eux et le pouvoir politique. Ceci afin d'éviter que soit réglé par la guerre un différend. Une sorte de code déontologique a été mis au point et chacun s'assure que son voisin l'applique.

Les sept magiciens concernés se réunissent régulièrement pour régler litiges et contestations.

On dit que ce sont eux qui tiennent l'échoppe de Ged. (Ce qui leur permet de vérifier que quelque disciple n'est pas en train de les dépasser).



RENCONTRES

RENCONTRES ORDINAIRES

Ces rencontres ont lieu le jour. À chaque instant de la journée il y a dans les rues des gens qui vaquent à leurs occupations. Le nombre de personnes qui se trouvent dans la rue est fonction du quartier :

- quartiers b,c,d,e,f : 3d10 -3
- quartiers g,h,i : 3d10 -6
- quartiers j,k : 3d10 -9
- quartiers l,m : 3d10 -12

Traiter les nombres négatifs comme 0 (personne dans la rue).

La nuit toutes les rencontres sont extraordinaires.

Les personnes qui se trouvent dans la rue le jour sont à 90% humaines et dans 95% des cas habitent Miège.

- Ouvriers du chantier naval
- Dockers
- Marins de commerce
- pêcheurs.
- Soldats.
- Artisans.
- Métayers.
- Maraîchers.
- Valets.
- Commerçants

- Écoliers ou étudiants, femmes ou enfants.

RENCONTRES EXTRAORDINAIRES

Vous pouvez utiliser les tables de rencontres de votre jeu, faire la vôtre ou utiliser la suivante :

JOUR	NUIT	RENCONTRE
00-01	00-03	Rats garous.
02-03	05-10	Gang de recrutement forcé.
04-15	11	Noble et son escorte.
16-25	12	Ecclésiastiques et sa suite.
26-35	13	Magicien et sa suite.
36-45	14	Guerrier et sa suite.
46-66	15-35	Patrouille de la milice.
67-70	36-45	Voleur et ses complices.
71-75	46-56	Groupe de fêtards ivres.
76-80	57-80	Groupe de truands.
81-85	81-95	Prostituée.
86-95		Femme de la haute société.
96-00	96-00	Assassin.

Effectuer le tirage tous les 3 tours le jour, tous les 6 tours la nuit. La rencontre a lieu pour 1/1d10.

RATS GAROUS

La rencontre a lieu avec 1-4 de ces créatures, sous forme humaine le jour, sous forme de rats géants (85%) la nuit dans les endroits isolés. Ils se déplacent silencieusement et surprennent pour 1-4/1d6.

NOBLE ET SON ESCORTE

Ce peut être un homme (50%) ou une femme. Un homme sera un guerrier de niveau 2 à 4. Il ou elle sera accompagné d'une escorte de 3 à 6 guerriers de niveau 2 à 3.

ECCLÉSIASTIQUE ET SA SUITE

La rencontre aura lieu avec un ecclésiastique de niveau 2 à 7, accompagné de 1-6 ecclésiastiques de niveau inférieure : 1 à 6. Dans 60% des cas l'ecclésiastique sera attaché à l'une des églises de la ville. Dans les autres cas il s'agira de moines de la communauté des Dominicains (5%) ou d'ecclésiastiques de passage.

GANG DE RECRUTEMENT

Il s'agit d'un groupe de 2 à 16 marins ou soldats

de niveau 1 conduits par un guerrier de niveau 3 à 5. Selon les circonstances (jour ou nuit, monde dans la rue ou non...) ils maîtriseront le personnage en l'assommant, en l'invitant à boire (une bière droguée), ou simplement en l'entourant et en insistant lourdement pour que le personnage s'engage dans l'armée ou dans la marine selon les cas. Seuls les personnages jeunes sont visés.

Tout personnage ayant été assommé ou drogué se retrouvera dans l'un des forts de Miège et y sera retenu 3 jours pleins (on lui fera commencer l'entraînement) avant que ses protestations aboutissent à sa libération.

MAGICIEN ET SA SUITE

Il s'agira d'un magicien de niveau 6-7 accompagné de 1-6 disciples de niveau 1-3.

Dans 55% des cas le magicien sera résident de Miège.

GUERRIER ET SA SUITE

La rencontre aura lieu avec un guerrier de niveau 4-7 accompagné de 1-6 guerriers de niveau 1-3.

PATROUILLE DE LA MILICE

Elle est composée de 8 soldats de niveau 1-2 accompagnés d'un lieutenant de niveau 5-6. La nuit, quelles que soient les circonstances, la patrouille arrêtera les aventuriers pour les contrôler et les questionner. Elle les accompagnera à l'endroit où les aventuriers auront déclaré se rendre.

VOLEUR ET SES COMPLICES

Le voleur sera de niveau 2-7 et sera accompagné discrètement de 2-4 enfants. Selon l'apparence des personnages (richesse, nombre... etc) il tentera ou non d'en voler un. Dans ce cas les enfants effectuent une opération de diversion (en se battant par exemple et en bousculant le personnage visé) pendant que le voleur effectuera sa tentative (Bonus éventuel si la diversion marche -au jugement du M.J.).

GROUPE DE FÊTARDS IVRES

Le groupe sera composé de 4-9 personnes, dans 30% des cas appartenant à la haute société. Les professions et le niveau peuvent varier au choix du M.J. selon les cas le groupe peut adresser des quolibets aux personnages des joueurs, se montrer provocant ou déclencher directement une bagarre.

Si la bagarre se limite à une lutte à mains nues,

il y a 60% de probabilité quels que soient les vainqueurs, pour que le groupe de fêtards se prenne d'amitié pour les P.J. et les invite à terminer la tournée des grands ducs avec eux (dans ce cas 90 % pour que la tournée se termine au poste de la milice où ils seront retenus jusqu'à avoir retrouvé un état voisin de la sobriété).

À cette occasion des relations durables pourront être nouées entre les deux groupes.

UN GROUPE DE TRUANDS.

Leur aspect est sale et peu engageant . Ils ont matraques et dagues sous leurs robes. Leur nombre varie de 7 à 12. Selon leur réaction (au choix du M.J. ou au hasard) et les circonstances, ils peuvent tenter d'assommer ou tuer les P.J. pour les dépouiller.

UNE PROSTITUÉE.

Il peut aussi s'agir d'une courtisane. Elle sera accompagnée de deux chevaliers servants qui couvriront sa fuite en cas de mauvaise rencontre. La courtisane sera la maîtresse de quelque haute personnalité de la ville et sera connue de l'officier de la patrouille de la milice. Les chevaliers servants seront guerriers de niveau 4-6.

S'il s'agit d'une prostituée ordinaire, son protecteur ne sera jamais loin et interviendra si quelque chose tourne mal.

UNE FEMME DE LA HAUTE SOCIÉTÉ.

Elle circule dans une chaise à porteur précédée de deux valets qui font dégager le chemin et bousculeront les aventuriers s'ils ne cèdent pas suffisamment rapidement le passage. Elle est suivie d'une escorte composée de 4-8 guerriers de niveau 1-2 conduits par un guerrier de niveau 4-6. En cas d'altercation la chaise continuera son chemin tandis que l'escorte s'attardera pour bastonner les importuns.

UN ASSASSIN.

La rencontre aura lieu avec un assassin de niveau 5 à 10. Si jack a passé un contrat avec la guilde des voleurs (voir "intrigues à Miège") et si le signalement des personnages à été donné, il y a 70% de probabilité pour que l'assassin soit au courant et les reconnaisse.

S'il a un doute (si le signalement ne correspond pas exactement) il essaiera de s'assurer qu'il s'agit bien des personnes recherchées, puis les suivra ou fera une tentative d'assassinat selon le contrat qui aura été passé avec la guilde des voleurs.

LA DAME AUX ŒUFS

Une vieille légende Miégeoise fait état de la dame aux œufs. On raconte qu'une vieille femme parcourt les rues de la ville en proposant des œufs aux passants (la légende dit qu'elle s'approche de celui à qui elle veut vendre un œuf en tendant l'œuf dans sa main et en disant "ma poule a pondu pour toi, mon petit").

Elle ne vend qu'un œuf et le vend au prix d'une livre. Le personnage peut décider d'acheter ou non, mais il ne doit pas marchander, car s'il le fait la dame aux œufs refusera de vendre, même si le personnage propose après plus que le prix initial.

Une fois l'œuf acheté, le personnage doit le faire cuire dans l'eau du fleuve, avec une racine de mandragore, jusqu'à ce qu'il soit dur. En l'écalant il trouvera alors une inscription sur le blanc de l'œuf. La légende dit que ces inscriptions donnent un conseil ou préviennent d'un danger, sans jamais se tromper.

La dame aux œufs a donné naissance à une série d'expressions populaires du genre :

- *"je ne suis pas devin, va te faire cuire un œuf."* Réponse de quelqu'un à qui l'on pose une question à laquelle il ne peut pas répondre.
- *"Seul l'œuf le sait"* équivalente à Dieu seul le sait.
- *"Il a acheté la poule aux œufs durs"* se dit de quelqu'un qui dispose d'un monopole.
- *"Tête d'œuf"* désigne les sages qui aident les puissants à estimer les conséquences de leurs décisions.

Le maître de Jeu prendra bien soin de faire entendre ces expressions aux personnages des joueurs et leur fera expliquer la légende par un P.N.J s'ils demandent des explications.

Si les P.J. essaient de savoir quelle réalité recouvre la légende, les réponses seront tirées au hasard avec 1d6 :

- 1 C'est une blague pure et simple.
- 2-4 C'est parfaitement authentique.
- 5 Seul l'œuf le sait.
- 6 C'est une invention de gens qui essaient de vendre des œufs 1 sou.

La légende a donné en effet naissance à une

escroquerie qui consiste, pour une vieille femme, à se faire passer pour la Dame aux œufs pour tenter de vendre un œuf ordinaire 1 sou.

Le M.J. fera escroquer au moins une fois les P.J. avant de se servir de la Dame aux œufs s'ils sont en panne ou fourvoyés.

RELATIONS

Les relations que les aventuriers peuvent se faire lors des rencontres peuvent avoir une grande importance pour la suite du jeu :

- S'ils peuvent, par exemple, faire la connaissance d'une personne habitant la cité close, cela peut leur fournir un prétexte pour s'y rendre sans avoir à citer leur mission.
- S'ils peuvent faire la connaissance d'un officier de la milice, cela peut leur faciliter les choses pour rendre visite à un camarade emprisonné.
- S'ils font la connaissance d'un magistrat cela peut leur apporter des conseils fort utiles en cas de démêles avec la justice de Miège, notamment celui de demander un jugement de Dieu si une cause paraît perdue.

Le maître de jeu prendra soin de bien tenir compte des caractéristiques APParence et POUvoir (CHARisme) des personnages de joueurs quand ils rencontreront des personnages pouvant avoir de l'importance pour eux.

Les personnages de joueurs pourront faire la connaissance d'habitants de la cité close s'ils vont jouer au "cercle de la main gauche" (voir le § "cercles de jeu").

Il y a deux chances sur trois pour que le noble ou la femme de la haute société du paragraphe "rencontres extraordinaires" habitent la cité close.

Un magistrat ou un avocat pourront être rencontrés prenant leur repas à l'auberge des voyageurs de mer.

Un officier de la milice sera rencontré en patrouille dans les rues, tandis qu'un personnage important de la prison de Miège pourra être rencontré aux bains publics.

DRAMATIS PERSONAE

Zag

Patron de l'auberge de l'étoile cerclée, humain, voleur/2

Il possède évidemment un double de toutes les clés de l'auberge. Ses compétences de voleur sont : se déplacer sans bruit, repérer les pièges et les désamorcer 25%.

C&S, 1st edition



Taille : 5'8", Poids 160 dr
armure : 0 (rien)
armes : dague, feuille de boucher (équivalent à une hache à main)
BOD : 9, FAT : 7
Att : +10%
Par : -10%
Esq : -10%
coup : -
WDF : x3

ORC d100

STR: 11 BOD: 22
CON: 11 FAT: 11
SIZ: 11 DB: +0
INT: 12 HP: +0
POW: 12 SAN: 60
DEX: 14 MOV: 6
APP: 09
BAV: 10
BRA: 11
PIE: 09

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
hachoir	1	40	+0	1d8+db
dague	1	45	+0	1d4+db

Skills:

Déplacement silencieux 50%, Repérer les Pièges 25%, Désarmer les Pièges 25%, Escalade 40%, Persuasion 35%, Acrobaties 30%, Observation 40%, Esquive 30%.

MOLNAR

Humain, Magicien/6

Molnar est un homme d'environ 50 ans. Il a un visage sévère dénué de barbe ou de moustache. Il a fait des études de magicien et pratique cet art dans le but de protéger sa boutique. Tous les soirs il appose une fermeture de sorcier sur la porte secrète.

C&S, 1st edition



Taille : 5'10", Poids 160 dr
armure : 0 (rien)
armes : -
BOD : 14, FAT : 13
Att : +18%
Par : -18%
Esq : -20%
coup : +1
WDF : x3

EDF : x2
vol. missile : x2
vol. matériaux : x6
durée : 3 x MKL
portée : 35' x MKL

ORC d100

STR: 07 BOD: 28
CON: 10 FAT: 13
SIZ: 15 DB: +1D4
INT: 16 HP: +150
POW: 16 SAN: 75
DEX: 11 MOV: 6
APP: 10
BAV: 12
BRA: 14
PIE: 07

Spells:

- ✓ Sorts de détection :
 - niv. 1 : détecter l'alignement, détecter la magie
 - niv. 2 : détecter les ennemis, détecter les poisons
- ✓ Sorts de commande :
 - niv. 1 : sommeil
 - niv. 2 : suggestion
- ✓ Sorts d'illusion :
- ✓ niv. 1 : détecter et dissiper les illusions I
- ✓ Sorts de sciences légendaires :
 - niv. 1 : transe
 - niv. 2 : verrou canonique, silence
- ✓ Sort de magie élémentaire :
air comprimé, fléchettes de foudre

Les gardes de la joaillerie

Humains, guerriers/4

C&S, 1st edition



Taille : 5'11", Poids 180 dr
armure : 4 (brigandine)
armes : épée courte, dague
BOD : 14, FAT : 12
Att : +18%
Par : -18%
Esq : -20%
coup : +1
WDF : x3

ORC d100

STR: 13 BOD: 27
CON: 14 FAT: 14
SIZ: 13 DB: +1D4
INT: 11 HP: +0
POW: 12 SAN: 60
DEX: 13 MOV: 6
APP: 10
BAV: 10
BRA: 12
PIE: 11

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
épée courte	1	55	+0	1d6+db
dague	1	55	+0	1d4+1+db

Armour:
brigandine AP/4

Skills:
Écouter 40%, Vigilance 50%, Esquive 40%.

Rat Garou

Lycanthrope des égouts

C&S, 1st edition



Taille : 5'10", Poids 160 dr
armure : 0 (rien)
BOD : +10%
Esq : -25%
Coup : +2
3xWDF MMB2 (crocs)

ORC d100

STR: 10 BOD: 25 (31)
CON: 14 (20) FAT: 14 (20)
SIZ: 11 DB: +0
INT: 11 (06) HF: -
POW: 13 MOV: 6 (8)
DEX: 12 (18)
APP: 09
BAV: 09
BRA: 11
PIE: 04

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
morsure	1	30	+0	1d6+db*

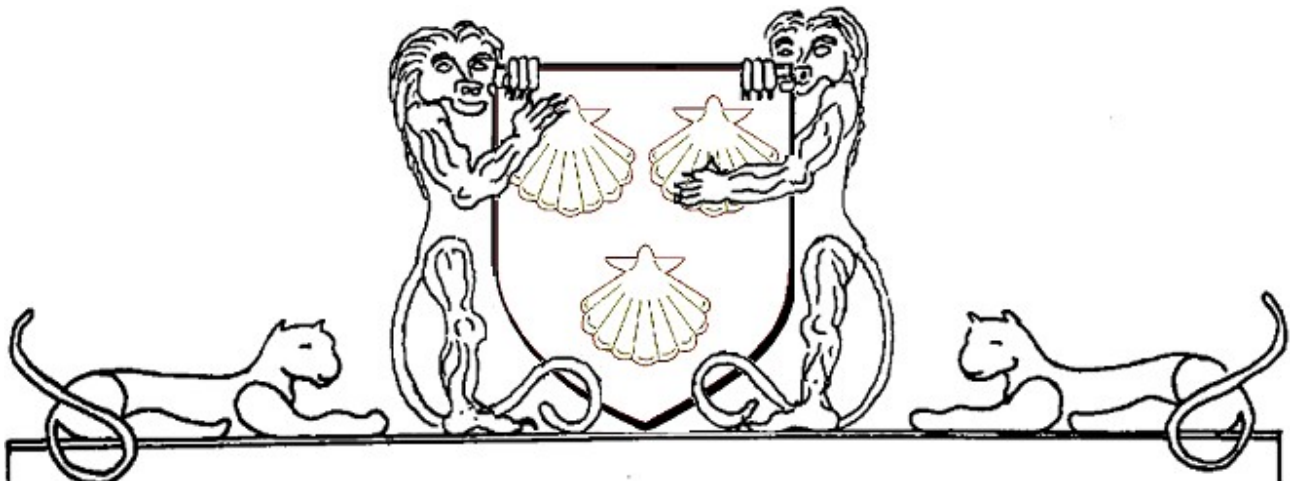
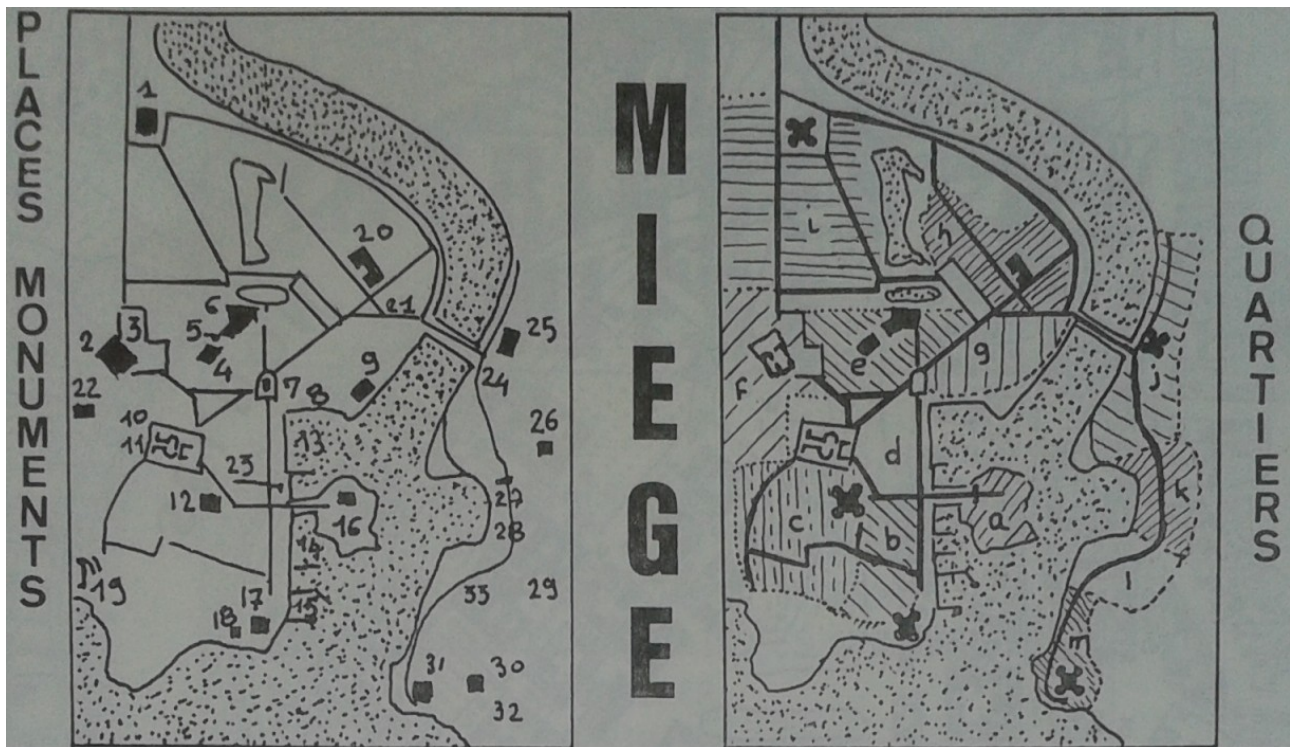
* La lycanthropie est une maladie qui se transmet généralement par la morsure. Sa VIR est égale au score de CON non modifié de la créature.

Armour:
seules les armes magiques ou en argent peuvent les blesser.

Skills:
Déplacement silencieux 60%, Grimper 50%, Se cacher 40%.

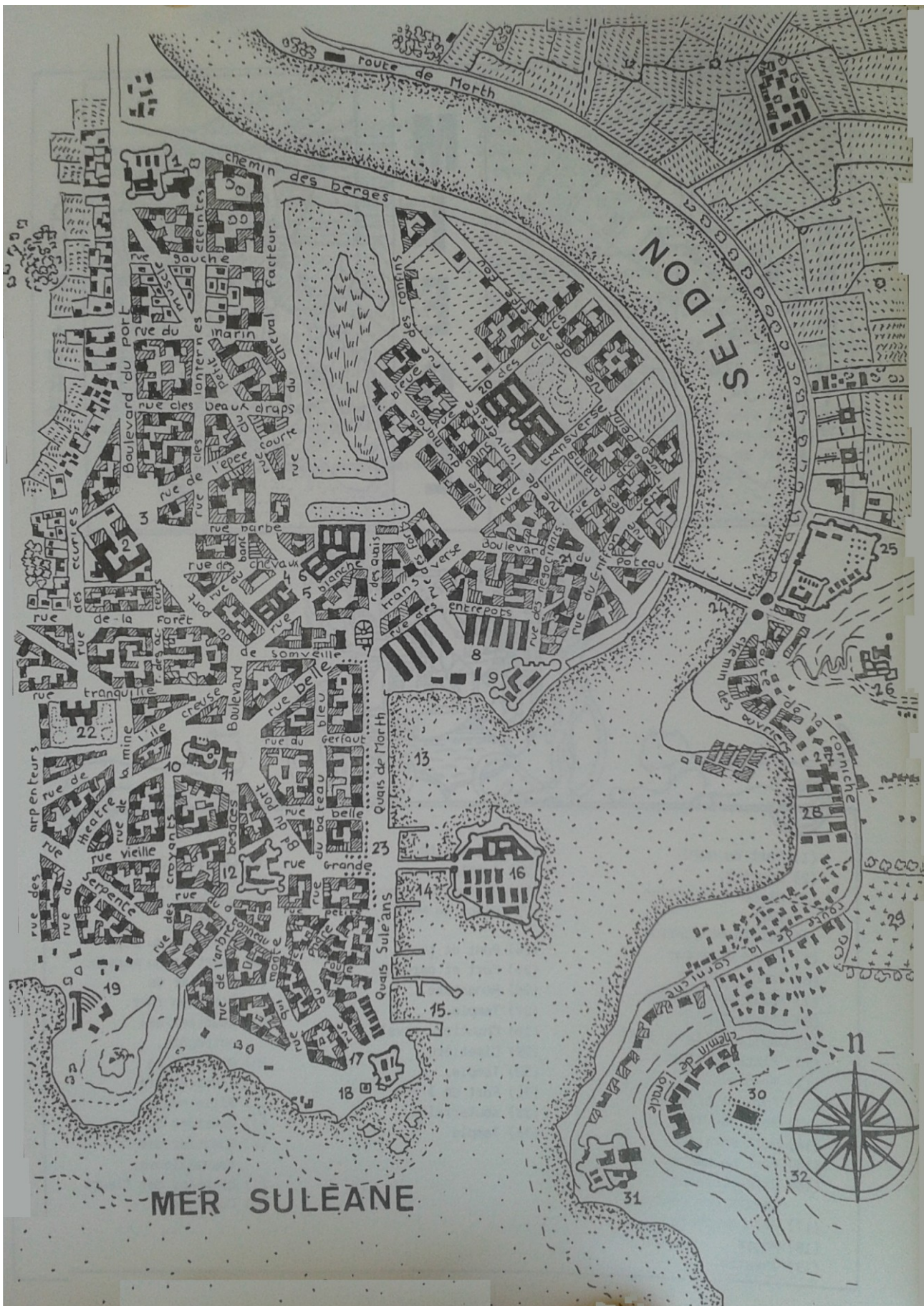


PLACES & MONUMENTS, QUARTIERS DE MIÈGE



- | | | |
|--------------------------------------|------------------------------|-------------------------------|
| (1) Fort du nord | (17) Fort du phare | (33) Temple |
| (2) Écuries | (18) Phare | (a) La cité close |
| (3) Place de l'ancien fort | (19) Théâtre | (b) Vieille ville |
| (4) Palais de justice | (20) Université | (c) Quartier du théâtre |
| (5) Place du forum | (21) Temple | (d) Quartier du port |
| (6) Bains publics | (22) Maison des corporations | (e) Quartier du marais |
| (7) Halle aux légumes | (23) Place du marché | (f) Quartier de l'ancien fort |
| (8) Entrepôts | (24) Pont et tours | (g) Quartier des entrepôts |
| (9) Capitainerie du port | (25) Fort et garnison | (h) Quartier de l'université |
| (10) Place du temple | (26) Monastère | (i) Ville neuve |
| (11) Temple | (27) Temple | (j) quartier du pont |
| (12) Fort et prison | (28) Chantier naval | (k) Quartier des travailleurs |
| (13) Port fluvial | (29) Cimetière. | (l) Quartier des fleurs |
| (14) Port maritime | (30) Temple. | (m) Corniche |
| (15) Port de pêche | (31) Fort de l'eau. | |
| (16) Cité close et palais des comtes | (32) souterrains. | |

PLAN DE MIÈGE



CHAPITRE IV

INTRIGUES À MIÈGE

SITUATION À L'ARRIVÉE DES AVENTURIERS

Le magicien noir qui est à l'origine de la chute de Morth (voir "La baronnie de Morth") sait parfaitement que ses activités contreviennent aux accords passés entre les magiciens de Miège. Il se doute bien que s'il employait quelque puissante magie pour aboutir à ses fins, cela ne manquerait pas d'attirer l'attention de ses collègues Miégeois, et il craint leur réaction.

Il a donc envoyé sur place son âme damnée, Jack, l'assassin de Jalte, qui depuis a gagné de l'expérience, avec pour mission :

1. d'empêcher toute personne en provenance de Morth ou de la Baronnie d'entrer en contact directement ou non avec le comte de Miège et/ou son entourage.
2. d'empêcher à tout prix une intervention militaire destinée à secourir le Baron.

Les moyens qu'il a donnés à Jack pour ce faire sont essentiellement financiers : or et pierres précieuses pour acheter aides et complicités. À Jack lui-même il a donné pour sa protection personnelle un anneau permettant de "retourner à l'envoyeur" les sorts qui sont directement dirigés contre lui.

Lorsque les aventuriers arriveront à Miège, Jack aura été très actif et la situation sera la suivante :

1. Jack s'est installé un repaire dans la ville même, sur la rive droite (voir le § "Le repaire de Jack").
2. Il a recruté pour le défendre une bande de "nervis" dans les bas-fonds et y a installé : quelques pièges (payés fort cher)
3. Il a logé (repéré) Ziegler dont il sait qu'il s'agit d'un agent du Baron, et le fait surveiller, pensant à juste titre que beaucoup de choses passeront par ce personnage.
4. Il a recruté Kristiaen, un étudiant, pour des tâches de propagande : rédaction et

copie du pamphlet "pas d'aide pour le tyran" dirigé contre le Baron de Morth, organisations de réunions à l'université. Kristiaen est payé pour ça et a demandé que lui soit installé un piège dans son atelier (voir "Le pupitre éventreur").

5. L'action de Kristiaen lui a valu la sympathie active du professeur Gvernandil qui l'a aidé à rédiger le pamphlet et qui, du coup, s'est trouvé en relation directe avec Jack. Ce dernier lui a demandé de découvrir la nature d'un objet qu'il a ramassé un jour après un entretien avec le magicien noir.
6. Jack s'est assuré par le chantage, la menace et la séquestration, la collaboration d'un magicien de faible niveau, Pomordun, qui pratique à distance des envoûtements sur le Bailli de Miège à l'aide d'une statuette de cire. Le résultat, relativement bon, est de troubler le Bailli et de l'empêcher cependant une décision. L'envoûtement est trop faible pour durer très longtemps. Pomordun est tenu enfermé et gardé dans l'ancre de Jack.
7. Jack est en cours de négociation avec la guilde des voleurs, à qui il compte "sous traiter" les activités d'espionnage et de surveillance, dont il voudrait se libérer. En attendant il est suffisamment introduit dans les bas-fonds de Miège pour pouvoir quasi-instantanément recruter quelques mauvais garçons pour des tâches ponctuelles.
8. Enfin Jack a mis sur pied un réseau d'informateurs qu'il a recrutés aux endroits stratégiques :
 - a) Il a fait la tournée de toutes les auberges de Miège et promis une récompense à qui lui signalera :
 - l'arrivée de personnages en provenance Morth.
 - Toute personne qui parlerait de Morth, de frère Bidoine, du Baron, de Mantge...

Il fait la tournée des auberges à intervalles réguliers.

- b) Il a fait la même chose au bureau des huissiers de l'université, en ajoutant de lui signaler toute personne qui tenterait de prendre des renseignements sur Kristiaen.
- c) En dernier lieu il a un observateur rémunéré à la capitainerie du port qui lui signalera toute demande de laisser passer pour la ville close dont le motif citerait : le Baron, Bidoine, Morth...etc.



RENSEIGNEMENTS DONT DISPOSE JACK

À l'arrivée des personnages à Miège, Jack n'a aucun renseignement les concernant. Si ils ont tué tous leurs poursuivants, Jack ne pourra disposer ultérieurement que des renseignements qu'il pourra recueillir par lui-même ou par l'intermédiaire de l'organisation qu'il a mise en place.

Si les aventuriers ont laissé un seul de leurs poursuivants en état d'arriver à Miège il le fera avec une journée de retard sur les aventuriers (à moins que les circonstances du voyage dictent un autre délai), et donnera à Jack les renseignements qu'il aura pu glaner lors de la poursuite :

- Si les aventuriers ont évité les villages qui se trouvaient sur leur route (Harreau, Junoin, Pezance) et s'ils ne se sont pas laissés rattraper, le seul renseignement que Jack aura est qu'un émissaire du Baron est en route et qu'il n'a pu être rejoint (donc qu'il est probablement arrivé en ville). Ceci décidera Jack à faire le tour des auberges le lendemain dans la matinée.
- Si les aventuriers sont passés par l'un des trois villages, le signalement exact

de tous ceux qui y auront été vus sera connu et tous leurs propos auront été rapportés. (Le M.J. prendra bien soin de tout noter lors du passage des aventuriers dans le ou les villages.)

- Même chose si les aventuriers ont été confrontés avec leurs poursuivants.

Dans tous les cas Jack entreprendra la tournée des auberges de Miège au maximum 2 jours après l'arrivée des aventuriers.

CONDITIONS DE LA RÉUSSITE DE LA MISSION

Les aventuriers peuvent interpréter de deux manières la mission qui leur a été confiée :

- L'une, restrictive, consiste à estimer la mission remplie une fois lettre de Bidoine remise au Bailli de Miège.
- L'autre, extensive, consiste à estimer que le but de la mission est d'obtenir une expédition de secours de la part du Bailli.

Quelle que soit leur conception les aventuriers ne peuvent réussir que si :

1. Ils arrivent à faire ouvrir le document de frère Bidoine, à présenter la lettre de créance au Bailli et à lui remettre la lettre du Baron.

Si les aventuriers visent une réussite pleine et entière, il leur faudra obtenir une intervention "utile", c'est à dire permettant de sauver Mantge. Il leur faut donc réussir dans un délai donné : Mantge en effet tombera 5 semaines après leur départ. Si on compte une semaine de voyage pour venir à Miège, une semaine pour préparer l'expédition et une semaine de navigation pour retourner à Morth, il ne reste aux aventuriers que deux semaines pour réussir, d'où la deuxième condition :

2. La décision d'intervenir doit être obtenue au maximum trois semaines après le départ des aventuriers de Mantge.

Pour obtenir cette intervention, il faudra que les envoûtements de Pomordun aient cessé et donc que les aventuriers aient découvert l'ancre de Jack et se soient débarrassés de ses complices. Ce qui donne la troisième condition :

3. Les pratiques magiques de Pomordun doivent avoir cessé.

Si les conditions 1, 2, 3, sont remplies, l'expédition a lieu à temps et Mantge est sauvée. Dans ce cas, en plus d'une récompense "royale" pour chaque aventurier, l'émissaire choisi par Bidoine sera anobli et il lui sera promis un fief dans la Baronnie (la forêt de Palant pour un elfe, la mine de Jalte pour un nain, la seigneurie de Jalte pour un humain) pour le jour où il aura les moyens de soutenir le train de vie d'un seigneur.

Si seule la condition 1 est remplie, le bailli décidera l'intervention, mais trop tard et Mantge sera tombée quand les secours arriveront. Le Baron et frère Bidoine ayant été tués lors de la chute de la forteresse, ils ne seront pas en mesure de donner la récompense promise. C'est un échec partiel de la mission.

Si seule la condition 3. est remplie, le résultat sera le même que précédemment, le Bailli débarrassé des influences néfastes de Pomordun finira par se décider à intervenir, mais, en l'absence d'un appel du Baron, trop tard pour sauver Mantge.

Si aucune des conditions n'est remplie, il n'y aura pas d'intervention de secours. Les relations entre Miège et le nouveau maître de Morth finiront par être normalisées.



AIDE POUR LES JOUEURS

Les joueurs, ou leur personnages, peuvent être aidés dans leur mission par des P.N.J.

Le maître de jeu s'il veut suggérer une action, donner un conseil ou prévenir les joueurs, pourra se servir de la dame aux œufs (voir le § "rencontres") pour faire passer ses messages.

Bidoine a joint une liste de commerçants qui sont susceptibles d'aider les personnages de

joueurs, leurs intérêts étant convergents.

La liste était composée de 5 noms :

- NOHALE (humain) Chemin des valets.
- MOCKEL (humain) rue des clercs.
- STIMOV (humain) rue vieille.
- TANEN (semi Elfe) rue gauche
- FAHDI (humain) chemin de l'oracle.

Nohale et Mockel se trouvaient à Morth lors de sa chute et n'ont pas reparu.

Stimov est en voyage d'affaire et ne sera pas de retour avant un mois.

Restent Tanen et Fandi. Il y a 10% de chances pour qu'ils trahissent les aventuriers si Jack vient les voir.

Auprès d'eux les aventuriers pourront obtenir :

- Une discrète aide financière.
- L'adresse de Ziegler.
- Une cache pour ceux qui ne savent plus où aller (Tanen a un entrepôt rue du Griffon vert et Fandi un bateau quai de Morth).
- Une intervention auprès d'un juge pour lui faire accepter un jugement de Dieu.
- Le conseil d'aller voir un sage pour faire ouvrir le document de Bidoine.
- L'adresse des ecclésiastiques .

Auprès de ces derniers, les aventuriers pourront obtenir : un logement et des repas gratuits et en principe à l'abri de la curiosité de Jack, des soins courants, des conseils pleins de sagesse.

Une fois qu'il aura présenté sa lettre de créance, l'émissaire choisi par frère Bidoine aura rang d'ambassadeur auprès du Bailli de Miège. À ce titre il sera logé dans la cité close, il lui sera fourni deux domestiques pour s'occuper de son logement et, s'il le demande, une aide financière.

Les personnages obtiendront auprès de leur guilde une aide raisonnable sauf pour les voleurs si Jack est arrivé à un accord.

Si un voleur sollicite son adhésion à la guilde des voleurs (et si celle-ci n'a pas besoin d'un bouc émissaire) avant qu'elle soit arrivée à un accord avec Jack, et si elle se rend compte qu'il est justement le personnage recherché, la guilde rompra les pourparlers avec Jack et préviendra le voleur en termes vagues et sans

dévoiler l'identité de celui qui le recherche.

Si l'accord entre Jack et la guilde a été conclu avant que le personnage sollicite son admission, la guilde le préviendra qu'elle a un contrat contre lui et lui laissera une avance de 4 heures avant de communiquer à Jack les renseignements qu'elle aura obtenus.

Si la guilde admet le personnage de voleur sans s'apercevoir qu'il s'agit de l'un des personnages qui font, ou vont faire, l'objet de l'accord avec Jack, l'on peut se trouver dans la situation où la guilde a un contrat contre l'un de ses adhérents. Dans ce cas le contrat avec Jack sera dénoncé, sans qu'il soit avancé d'explication, et le personnage ne sera mis au courant de rien. En d'autres termes la guilde adoptera une attitude complètement neutre.

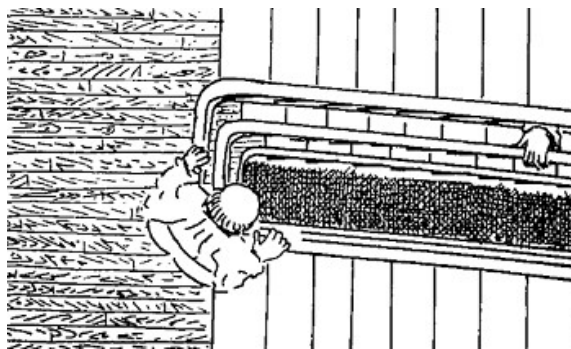
ZIEGLER

PREMIÈRE VISITE À ZIEGLER

Ziegler habite rue du bateau bleu (9g), dans le quartier du port (la rue du bateau bleu est parallèle aux quais de Morth. Les aventuriers trouveront facilement son adresse, soit en la demandant à la guilde des professions, soit en s'adressant à des commerçants de Miège, soit enfin en demandant à un officier de la prévôté.

Ziegler est surveillé par des agents de Jack : dans sa rue en permanence se tient un mendiant (1-2/1d6), un enfant qui joue à la balle avec des chiffons roulés en boule (3-4/1d6), un repasseur couteaux ambulant (5-6/1d6). Le M.J. ne les décrira aux joueurs que si ceux-ci déclarent examiner qui se trouve dans la rue, il y a en effet peu de chances pour que le(s) personnage(s) de joueur(s) ait son attention attirée par le guetteur, sauf s'il est seul dans la rue (le M.J. effectuera un tirage pour savoir combien de personnes se trouvent dans la rue : 3d10-3). Ziegler habite au troisième étage, il sera chez lui quand le ou les personnages de joueurs viendront le voir.

Les entrées dans l'immeuble de Ziegler sont contrôlées par un portier à qui le ou les personnages devront indiquer qui ils viennent voir. Il y a 70% de chances pour que l'agent de Jack l'entende. Si les visiteurs sont plus de deux, l'attention du guetteur sera éveillée et il s'arrangera pour entendre qui ils demandent au portier.



Ziegler aura une longue conversation avec son ou ses visiteurs et donnera les informations suivantes :

1. Il est surveillé et les personnages de joueurs risquent d'être suivis en sortant de chez lui.
2. Des gens dont il ne sait pas qui ils sont font circuler à l'université un pamphlet "pas d'aide pour le Tyran" qui attaque violemment la personne et la gestion du Baron de Morth.
3. Il est dangereux de rester à l'auberge : toutes sont surveillées. Il vaut mieux que les aventuriers aillent demander asile à la petite communauté de moines (ordre de St Dominique) qui se trouve dans une maison de la rue des lanternes éteintes (au 13d).

Ziegler donnera au personnage chargé de la mission la clef d'entrée de l'immeuble de la rue des Écuries (3d). La cour de ce pâté d'immeubles est ouverte sur la Rue des Acteurs, ce qui permet en entrant par la rue des écuries, en terrant la porte derrière soi, et en sortant par la rue des acteurs, de déjouer une filature.

Rendez-vous sera donné aux personnages pour le lendemain midi, car Ziegler n'est pas en mesure de contacter avant la personne qui enlèvera le sceau. Il refusera de conserver chez lui le document de frère Bidoine, considérant que c'est trop risqué.

Au moment où ses visiteurs le quitteront, Ziegler leur dira ceci :

"Si vous étiez en difficulté, et si je n'étais pas là, cherchez la solution sous le beurrier." Il ne donnera aucune explication supplémentaire si on lui en demande, se contentant de dire : "cherchez le beurrier, je ne peux en dire plus".

En fin d'après-midi, Ziegler se rendra à la bibliothèque de l'université -après avoir semé ses suiveurs- où il rencontrera Berthaud qui lui demandera de se trouver à son appartement de

la Rue du Marais (10d) le lendemain à midi trente pour "ouvrir un document".

CONSÉQUENCES DE LA 1ÈRE VISITE À ZIEGLER

Si le ou les visiteurs de Ziegler n'ont pas été repérés par le guetteur de Jack, c'est à dire si :

- Le guetteur n'avait pas leur signalement (parce que Jack ne l'a pas, sinon il le donne à tous ses informateurs).
- Le guetteur ne les a pas entendu demander Ziegler.
- Les visiteurs étaient moins de trois.

Alors la visite n'aura pas de conséquences pour Ziegler et les aventuriers.

Si au contraire la visite a été notée par l'espion de Jack, il en résultera que :

- L'espion donnera à Jack le signalement des visiteurs.
- En fin d'après-midi, lorsque Jack aura été mis au courant, il embauchera deux truands qu'il chargera de "questionner" Ziegler (Voir le § "la mort de Ziegler").

L'APPARTEMENT DE ZIEGLER

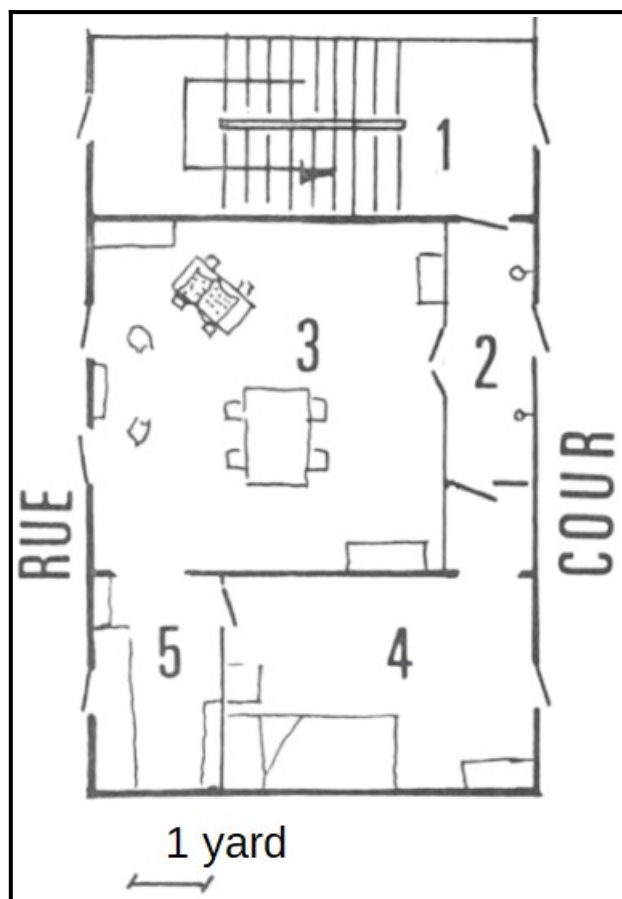
Comme déjà indiqué, il se trouve au 9g Rue du Bateau Bleu. Pour monter chez lui, au troisième étage, il faut d'abord franchir la porte de l'immeuble, soit en la crochétant -ce qui ne passera pas inaperçu s'il y a du monde dans la rue-, soit normalement en actionnant le heurtoir et en disant au portier que l'on vient voir Monsieur Ziegler.

Ziegler est célibataire. Dans la journée une vieille femme, Rose, s'occupe de son ménage et lui fait la cuisine. Elle n'habite pas sur place et rentre chez elle, dans le quartier des fleurs, sur la rive gauche, où elle a une chambre.

L'immeuble de Ziegler comprend un grand appartement au rez de chaussée occupé par un greffier du palais de justice, le premier étage est occupé par un commerçant propriétaire d'une épicerie, le deuxième étage est divisé en deux appartement occupés l'un par un capitaine de navire à la retraite, l'autre par un clerc comptable au chantier naval. Le voisin de palier de Ziegler est parti en pèlerinage.

Le portier a une loge au rez-de-chaussée mais sa famille habite deux des mansardes du dernier étage ; les autres sont occupées par un étudiant et une jeune fille ou service du greffier du rez-de-chaussée.

L'APPARTEMENT



1. Palier du troisième étage. Il est éclairé par une petite fenêtre donnant sur la cour. La porte de Ziegler est celle de droite quand on monte.
2. La porte d'entrée donne sur un couloir éclairé par une petite fenêtre donnant sur la cour. La porte au fond du couloir donne sur la chambre à coucher (4), la grande double porte sur la pièce principale. Deux porte-chandelles sont fixés au mur de part et d'autre de la fenêtre.
3. C'est la pièce principale. Sur le mur est deux fenêtres ouvrent sur la rue, de part et d'autre d'une grande cheminée. À droite en entrant, contre le mur, se trouve un petit bureau à cylindre dans lequel Ziegler range ses livres comptables et son courrier professionnel (il est négociant en blé).

Dans la partie droite de la pièce un grand lutrin porte un livre ouvert (c'est un livre de comptes). Contre le mur nord est appuyé un meuble dont la partie basse sert de coffre à liqueur (dedans se trouvent deux flacons d'un alcool courant de bonne qualité et un service

en cristal). La partie supérieure du meuble forme bibliothèque et contient quelques ouvrages portant sur la manière de cultiver le blé, les diverses qualités de blé... etc.

La partie gauche de la pièce est occupée par une table et quatre chaises. Un bahut contenant la vaisselle et le linge est appuyé contre le mur sud. Deux fauteuils encadrent la cheminée.

4. C'est la chambre de Ziegler. Une petite antichambre, sans meuble, y donne accès. La chambre elle-même est meublée d'un lit en bois à une place avec sommier, matelas, draps de lin et édredon en plume de canard. Une penderie contient les vêtements de l'occupant : robes, manteaux, sous-vêtements, une veste d'armure en cuir pour un humain de taille 5' 8" (1,70m).

Sur la table de chevet se petite lampe à huile et, dans le compartiment réserve à cet effet, un pot de porcelaine, vide. S'il est examiné de près on pourra voir qu'il y a des runes écrites dessus. Un sort permettant de détecter la magie fera apparaître que l'ustensile est magique. Le texte est "pour enlever : chaîne, pour fumer : champs". L'explication de l'objet est simple : il s'agit d'un pot de chambre magique qui évite à son propriétaire le désagrément des mauvaises odeurs et d'avoir à se déplacer pour le vider. Le contenu, précieux pour les cultures, peut être restitué en disant le mot de commande : "champs" (il vaut mieux dans ce cas tenir le pot retourné sur une fosse à purin. Ceci est l'usage normal. Un personnage rusé peut avoir l'idée de s'en servir corne d'un sac de contenance. L'objet peut en effet stocker ce qui se trouve dedans quand on prononce le mot de commande : "chaîne". Sa capacité maximum est de 110 gallons (1/2 m³) en volume, ou 800 dr. (400kg) en poids. Lorsque la capacité maximale est atteinte, le pot se vide de tout son contenu.

5. C'est la cuisine. Elle n'est pas fermée et donne sur la pièce principale. Il y a un foyer, sur un plan de travail, des rangements avec des ustensiles de cuisine et des vivres secs : farine, haricots, fèves, fruits secs ; une jarre avec de l'huile d'olive. Un garde manger

grillagé pendu à l'extérieur contient un fromage de chèvre entamé, une bouteille de vin, trois œufs et un petit beurrier. Sous le beurrier est collé un morceau de parchemin sur lequel est écrit : "Berthaud, bibliothèque de l'université".

Au plafond pend un jambon enveloppé dans un linge, côté du plan de travail un grand tonneau ouvert contient 44 gallons (200 litres) d'eau.

LA MORT DE ZIEGLER

Dès que Jack est prévenu du fait que Ziegler a reçu de la visite, il embauche deux voyous dans les bas-fonds de la ville.

Le soir même les deux brutes, Viroel et Nibea, agresseront Rose, la femme de ménage, à son retour du travail, et lui voleront la clé de l'immeuble de Ziegler. Le lendemain, Rose, blessée, n'ira pas travailler et ne s'apercevra pas du vol de la clé.

Viroel et Nibea se présenteront chez Ziegler le lendemain vers Tierce (environ 10h). Étant entrés avec la clé de l'immeuble, ils n'auront pas été aperçus par le portier. Ils maîtriseront Ziegler et le tortureront pour savoir qui sont, et où habitent, ses visiteurs de la veille.

Malheureusement les deux voyous doseront mal leurs sévices, et Ziegler mourra avant d'avoir parlé. Bien embêtées les deux brutes remettront de l'ordre dans l'appartement, cacheront le cadavre dans la penderie puis s'en iront, en tirant la porte de l'appartement sans la fermer. Ils se rendront au rendez-vous qu'ils ont avec Jack, à midi, dans une auberge de Miège, l'Auberge de l'Étoile Cerclée. Ils quitteront l'appartement au bout d'une heure et seront de retour, avec Jack, à Sexte (environ 12h).

Si les trois ne sont pas dérangés, ils fouilleront l'appartement et Jack trouvera le papier sous le beurrier. Il le mettra dans sa poche. La fouille ayant duré un moment, ils quitteront définitivement l'appartement un peu moins d'une heure après Sexte, en fermant la porte à clef.

Jack paiera les deux brutes dans la rue et ils se sépareront : Jack rejoindra son antre, tandis que ses deux hommes de main iront boire, puis jouer leurs gains.

DEUXIÈME VISITE À ZIEGLER



Si les visiteurs n'ont pas été repérés la veille, ils le seront à coup sûr cette fois-ci, déclenchant avec un jour de retard les événements décrits au paragraphe précédent "La mort de Ziegler".

Si, au contraire, les visiteurs ont été repérés la veille il y a toutes les chances pour qu'il y ait interférence avec Jack et ses complices :

- En effet si les aventuriers arrivent à l'heure à leur rendez-vous, ils trouveront la porte ouverte et l'appartement vide. S'ils entrent pour fouiller ou attendre Ziegler, ils entendront arriver Jack et ses complices. Ils pourront décider de se cacher pour surprendre les arrivants (le M.J. accordera la surprise), ou de se cacher pour profiter du fait que les arrivants fouillent la grande pièce pour s'éclipser discrètement. Si les aventuriers tombent nez à nez avec Jack et les deux autres il y a automatiquement combat.

S'il y a combat et que Viroel et Nibea sont tués ou maîtrisés, Jack s'enfuira il ne participera au combat qu'une fois qu'il aura la certitude que celui-ci ne peut plus mal tourner pour lui.

- Si pour une raison ou une autre les aventuriers ne sont pas à l'heure au rendez-vous, plusieurs cas doivent être envisagés :
 1. Ils arrivent et repartent avant que les tueurs frappent chez Ziegler (à Tierce). Ziegler ne pourra que leur dire de revenir à Sexte. Cependant il acceptera qu'ils laissent le document de Bidoine sur la table, s'ils le désirent. Les deux assassins ne s'en préoccupent pas quand ils viendront, mais Jack, lui, le prendra.
 2. S'ils arrivent avant les tueurs et sont encore là quand ces derniers frappent à la porte (à Tierce), il y aura combat, car les brutes chercheront à éliminer tous les témoins. S'ils sont tués, Viroel et Nibea n'étant pas venus à leur rendez-vous, Jack viendra faire un tour dans la rue vers 13h30. Il ne tentera pas d'entrer dans l'immeuble, il se contentera de passer devant, interrogera son espion, se mêlera à la foule et

écouter les conversations s'il y a un attroupement.

3. S'ils arrivent alors que les tueurs sont à l'œuvre, le cas est équivalent au précédent, s'ils frappent à la porte et demandent Ziegler. S'ils entendent du bruit et décident d'attendre dehors qu'ils sortent pour les suivre, le M.J. se basera sur les indications données au paragraphe "La mort de Ziegler" pour décrire les actions de Viroel et Nibea.
4. Si les aventuriers arrivent après 11h et avant 12h15, les circonstances sont à peu près équivalentes au cas où ils arrivent à l'heure, sauf qu'éventuellement ils auront le temps de découvrir le cadavre de Ziegler, le mot sous le beurrier, et de repartir avant que Jack n'arrive.
5. Si les aventuriers arrivent entre 12h15 et 12h45, selon qu'ils décideront d'entrer ou d'attendre dehors, on se reportera à l'un des cas précédents.
6. Si les aventuriers arrivent après 12h45 l'appartement est vide, sa porte fermée à clef, Ziegler mort, Jack et le mot du beurrier envolés.

Si la visite des aventuriers n'a pas été notée la veille, ils trouveront Ziegler vivant. Ce dernier les emmènera chez Berthaud, à midi, et le document sera ouvert. Cependant, à moins que Ziegler évite de rentrer chez lui, la deuxième visite ayant entraîné la réaction de Jack, comme indiqué précédemment, Ziegler sera tué par Viroel et Nibea le lendemain.

La découverte du cadavre de Ziegler peut avoir lieu de diverses façons : si la porte de l'appartement est soigneusement fermée (ce que fera Jack s'il n'est pas dérangé), il y a 20% cumulatifs de probabilité par jour pour que Rose revienne travailler. Ziegler ne répondant pas elle alertera d'abord le portier, puis la prévôté.

Si la porte de Ziegler reste ouverte, cela attirera l'attention d'un habitant de l'immeuble au bout de 1d20 tours après 13h. Selon l'état de l'appartement, la prévôté sera prévenue immédiatement ou 8h après.

CONSÉQUENCES DE LA 2ÈME VISITE

Elles peuvent avoir une grande importance

pour les aventuriers :

- a) Si c'est Jack qui a le papier du beurrier, et donc le nom de "Berthaud", il fera questionner ce dernier (voir le § "Bertaud").
- b) Si, de plus, Jack a le document de Bidoine (trouvé sur place ou pris sur un aventurier tué), la mission est sérieusement compromise : les aventuriers auront 12h pour récupérer le document dans l'antre de Jack, après quoi ce dernier tentera de l'ouvrir, provoquant sa destruction. Il n'y aura plus alors aucune possibilité, pour les aventuriers, de réussir pleinement leur mission (celle de Jack sera par contre en très bonne voie !).
- c) Si au contraire les aventuriers ont réussi à faire ouvrir le document sans difficulté, ils seront en bonne voie : il ne reste plus qu'à obtenir un laissez-passer pour la ville close et à présenter la lettre de créance (au moins c'est ce peuvent croire les aventuriers).

Une conséquence quasi-certaine est que Jack aura le signalement physique des visiteurs, sinon à la première visite du moins à la deuxième.

Jack a beaucoup de mémoire, il reconnaîtra toute personne rencontrée dans l'appartement de Ziegler, même sous un déguisement. L'inverse n'est pas vrai car Jack a beaucoup de talent pour se déguiser.

Si les aventuriers suivent Jack (voir au paragraphe "Filatures" les probabilités de réussite), ils peuvent découvrir son repaire. L'interrogatoire de Viroel et Nibea n'apportera pas grand chose aux aventuriers : ils ne connaissent pas Jack, ne savent pas où il habite ni où le joindre. Ils ont été embauchés pour une tâche spécifique : faire parler monsieur Ziegler.

LES P.J. NE VISITENT PAS ZIEGLER

Bonne affaire pour Ziegler, il ne sera pas tué !
Moins bonne pour les aventuriers :

- Ils n'auront pas le conseil de quitter l'auberge, ni l'adresse des ecclésiastiques.
- Ils n'auront pas la clef qui permet de déjouer les filatures.
- Ils n'auront pas le nom de Berthaud qui leur permettrait de faire ouvrir le document.

Pour ce dernier point, ils peuvent obtenir le nom de Berthaud en consultant un sage sur les questions de sigillographie.



BERTHAUD

Berthaud est bibliothécaire à l'université de Miège, et grand spécialiste de sigillographie. Les personnages des joueurs peuvent en avoir entendu parler s'ils ont consulté un sage sur une question de sigillographie, ou ils peuvent avoir trouvé son nom sous le beurrier de Ziegler.

Sauf dans le cas où ils ont pu aller avec Ziegler au rendez-vous qu'il a donné à Berthaud chez lui, et faire ouvrir le document de Bidoine, les aventuriers seront amenés à visiter Berthaud à l'université.

PREMIÈRE VISITE À BERTHAUD

Il n'est pas permis d'entrer dans l'université avec des armes ou en armure, la police et la milice n'y ont pas accès, ce sont les huissiers qui sont chargés de maintenir l'ordre dans l'enceinte. Eux seuls ont le droit de porter armes et armures. Tout délit commis dans l'enceinte de l'université est passible de peines prononcées au tribunal de l'université, qui dispose également de sa propre prison.

La bibliothèque de l'université de Miège est accessible aux étudiants, aux professeurs et à quelques personnalités qui ont obtenu une dérogation accordée par le recteur de l'université.

Il est cependant possible de demander un entretien au professeur Berthaud, bibliothécaire. Il faut pour cela s'adresser à un

huissier de l'université qui transmettra la demande au professeur et la réponse aux aventuriers. Le M.J. devra faire attention à la réponse des aventuriers quand l'huissier demandera le motif de la visite :

- Si le personnage dit venir de la part de Ziegler et/ou indique qu'il veut montrer un sceau au bibliothécaire, il sera reçu immédiatement et Jack ne sera pas alerté par son informateur.
- Si l'aventurier donne une raison en citant : Mantge, Morth, le Baron, frère Bidoine, l'entretien sera accordé pour le lendemain en début d'après-midi vers None (15h). Jack sera informé le soir même, et du motif donné par l'aventurier, et de l'heure du rendez-vous donné par Berthaud. Il prendra ses dispositions en conséquence.
- Si l'aventurier ne donne aucune raison, une raison vague ou autre que celles citées précédemment, le rendez-vous sera accordé pour le surlendemain à None (15h), et Jack ne sera pas prévenu.

Berthaud ne recevra qu'un aventurier et si celui-ci le lui demande, prendra le document de Bidoine pour l'ouvrir. Il dira à son visiteur de revenir le chercher le lendemain à None (15h).

Tout ce qui est dit ci-dessus suppose que Jack n'a pas eu le papier mentionnant Berthaud, chez Ziegler. Les cas contraires sont envisagés plus loin.

CONSÉQUENCES DE LA 1ÈRE VISITE

Le maître de Jeu doit garder à l'esprit les deux faits suivants :

1. Si un aventurier a rendu visite à Ziegler pour lui demander de faire ouvrir le document, Ziegler sera venu le jour même trouver Berthaud pour lui demander un rendez-vous à son domicile, le lendemain vers Sexte (environ midi) pour ouvrir un document".
2. Une demi journée après la découverte de l'assassinat de Ziegler, Berthaud sera au courant.

Si ces deux conditions sont réunies, lorsque l'aventurier lui demandera d'ouvrir le document, Berthaud pensera qu'il s'agit de celui dont Ziegler lui a parlé et que son interlocuteur est l'assassin. À moins que ce dernier réussisse un

jet de baratin avec une pénalité, Berthaud ne dira rien, prendra le document, donnera rendez-vous pour le lendemain à None (15h) et prévientra la prévôté.

Si le jet de baratin est réussi par l'aventurier, Berthaud lui demandera de s'expliquer et le personnage devra réussir un nouveau jet de baratin sans pénalité, pour le convaincre. Si ce deuxième jet est manqué, Berthaud se comportera comme indiqué précédemment, sinon, ayant ouvert le document, il le lira et si le contenu n'est pas contradictoire avec ce qu'aura dit l'aventurier il le lui rendra ouvert sans prévenir la prévôté.

Si la prévôté a été prévenue, elle enverra trois hommes d'armes et un officier qui attendront le personnage à sa sortie de l'université, sur le parvis, pour l'arrêter. Ils attendront toute l'après-midi du rendez-vous, jusqu'à Vêpres (19h), moment où ils renonceront.

Si Jack a été prévenu, il attendra de même l'aventurier toute l'après-midi du rendez-vous puis le suivra à sa sortie de l'université.

DEUXIÈME VISITE À BERTHAUD

Celle-ci a lieu :

- pour chercher le document si l'aventurier a été reçu la première fois.
- pour le remettre s'il n'a pas été reçu la première fois.

Dans le premier cas, quelles que soient ses préventions contre l'aventurier, Berthaud lui remettra le document ouvert.

Dans le deuxième, le M.J. le fera se comporter exactement comme indiqué pour la première visite.

CONSÉQUENCES DE LA 2ÈME VISITE

Si ni Jack, ni la prévôté n'ont été prévenus, les aventuriers seront en bonne voie étant en possession du document ouvert.

Si la prévôté a été prévenue, et si ceux qui doivent arrêter le personnage sont là, ils le feront au moment où il sortira de l'université.

Après une journée de détention l'aventurier sera confronté avec le portier de l'immeuble de Ziegler :

- Si ce dernier dit ne l'avoir jamais vu (le portier ne dit que la vérité), l'aventurier sera relâché.

- Si le portier dit l'avoir déjà vu dans l'immeuble, l'enquête sera approfondie et le personnage ne sera libéré qu'au bout de trois jours. Entre temps la nature du document aura filtré et Jake aura été mis au courant.
- Si le portier dit avoir vu le personnage dans l'immeuble, le jour de l'assassinat de Ziegler, l'aventurier sera inculpé, jugé (Jack enverra quelques faux témoins) condamné et exécuté. La seule chance dans ce cas, pour l'aventurier, est de refuser le procès et de demander un jugement de Dieu. C'est le jugement par l'eau bouillante qui sera appliqué et le M.J. allouera au personnage une guérison miraculeuse. Jack attendra l'aventurier à sa sortie de prison.

Si Jack a suivi l'aventurier à la sortie de l'université et si celui-ci n'a pas déjoué la filature voir le § "Réactions de Jack" pour savoir ce qu'il fera.

TROISIÈME VISITE À BERTHAUD

Elle a lieu seulement si l'aventurier n'a pas été reçu lors de la première. Il vient alors récupérer le document.

Dans ce cas Berthaud se comportera comme indiqué précédemment : il remettra le document OUVERT au personnage (il n'osera pas ne pas le faire).

CONSÉQUENCE DE LA 3ÈME VISITE

Elles seront les mêmes que précédemment si la prévôté a été prévenue.

Dans le cas précédent, à moins de l'avoir repéré ailleurs et suivi discrètement, Jack ne pouvait être là au moment de l'arrestation du personnage. Dans le cas présent il est possible que Jack ET la prévôté aient été prévenus. Si Jack assiste à l'arrestation de l'aventurier, il ne lui laissera pas l'occasion d'être libéré : il enverra des faux témoins* pour l'enfoncer.

LE JUGEMENT DE L'EAU BOUILLANTE

Il est toujours possible à un personnage d'éviter un procès en demandant un jugement de Dieu si il est noble.

Plusieurs façons de procéder sont possibles, mais dans le cas d'un personnage de joueur il

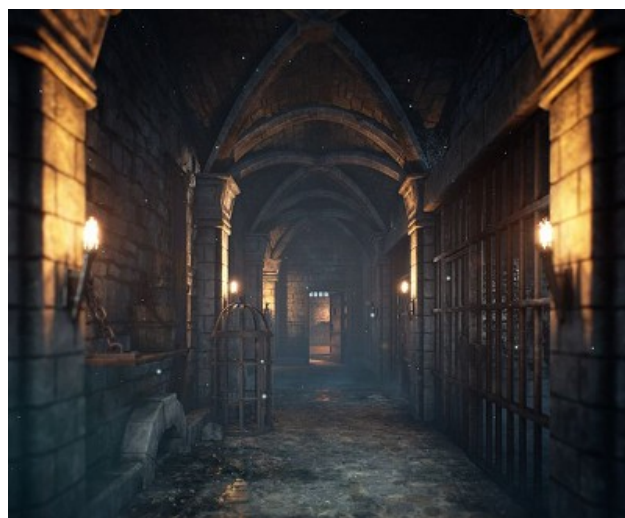
* Si Jack n'est pas arrivé à un accord avec la guilde des voleurs, il enverra Kristiaen. Sinon il disposera des "témoins" de la guilde.

s'agira du jugement à l'eau bouillante : le personnage devra plonger le bras, à peu près jusqu'à l'épaule, pour retirer une pièce d'or d'un chaudron d'eau bouillante.

Trois jours après un médecin examine le bras de l'accusé et, si ce dernier ne présente pas de traces de brûlures, l'accusé est jugé innocent et immédiatement relâché.

Le M.J. tire les dégâts consécutifs à l'immersion du bras 1d6+1 points, et les trois jours de repos permettront de récupérer 1 point par jour. Si le jour de la visite tous les points ont été récupérés, il n'y a plus trace de brûlures.

Dans certains cas il peut y avoir guérison miraculeuse : le personnage ne présente pas de traces de brûlures bien qu'il n'ait pas récupéré tous les points de corps perdus lors de l'épreuve (pour maintenir le suspens le M.J. peut faire disparaître les traces juste avant la visite, et pour qu'il soit clair qu'il s'agit d'une guérison miraculeuse, les faire réapparaître juste après). En général un personnage ayant bénéficié d'une guérison miraculeuse voit ses Points d'Honneur augmenter d'un point.



JACK A LE NOM DE BERTHAUD

En principe ce cas ne se présente que si Jack a trouvé le papier sous le beurrier chez Ziegler.

La première chose que fera Jack sera de "loger" Berthaud, ce qui lui prendra une journée entière.

Une fois l'adresse de Berthaud connue, il se rendra chez lui, le lendemain soir du jour où il aura eu l'adresse, le maîtrisera, le fera parler puis le tuera. En conséquence, deux jours après avoir eu le nom de Berthaud, Jack saura tout ce que ce dernier savait sur Ziegler ou les aventuriers.

Cependant il aura commis une erreur : il aura

oublié de demander à Berthaud comment il fait pour ouvrir les "documents scellés", supposant qu'une fois le professeur mort plus personne n'est en mesure d'effectuer les rites magiques qui désamorcent le sceau.

Or n'importe qui est en mesure d'effectuer cette opération : il suffit pour cela d'appliquer sur le sceau de cire, le sceau correspondant en métal qui se trouve dans la "collection" de Berthaud. Ce sceau restera donc à la disposition des aventuriers s'ils fouillent l'appartement de Berthaud.

À noter que Jack se sera débarrassé discrètement du cadavre de Berthaud et qu'il ne sera découvert (et le crime connu) que cinq jours plus tard, lorsque le cadavre à demi dévoré par les chiens, trouvé dans les hautes herbes du marais, dans le quartier de l'université, aura été identifié.

JACK ET LES AVENTURIERS CONNAISSENT LE NOM DE BERTHAUD

Là c'est une course de vitesse, même si les protagonistes ne s'en rendent pas compte. Si Jack "questionne" Berthaud alors qu'il est en possession du document de Bidoine, c'est lui qui l'obtiendra, et OUVERT. Autant dire qu'il sera immédiatement détruit et qu'il n'y aura aucune possibilité de le récupérer pour les aventuriers.

Si Jack questionne Berthaud après que celui-ci a rendu le document à l'aventurier, il n'en saura pas le contenu, car Berthaud, peu curieux, n'aura pas pris la peine de le lire (sauf s'il avait des doutes quant à la sincérité de l'aventurier qui le lui a remis).

Si Jack questionne Berthaud avant que celui-ci ait été contacté par l'aventurier, on est ramené au cas précédent et Jack commettra la même erreur,

RÉSULTATS D'UNE FOUILLE CHEZ BERTHAUD

Berthaud habite une chambre mansardée Rue des Marais (12d). Dans la chambre, à part ses vêtements, quelques affaires dans un coffre, son lit et une table de chevet, il y a une grande boîte plate en bois.

Cette grande boîte une fois ouverte révèle un plateau supérieur divisé en une cinquantaine de petites cases et, sous le plateau qui est amovible, une cinquantaine d'autres cases semblables à celles du plateau.

Dans chacune de ces cases se trouve un sceau. Si le personnage qui examine ces sceaux a vu celui qui ferme le document donné par frère Bidoine, il y a 1% cumulatif de probabilité, par sceau examiné, pour qu'il reconnaisse le sceau qu'il examine comme étant semblable (pour plus de simplicité, le M.J. effectuera un tirage avec 1dl00 pour savoir combien de sceaux le personnage devra examiner avant de trouver celui qu'il cherche).

Si ce sceau est appliqué exactement sur celui qui scelle le document il s'adaptera parfaitement et quand il sera retiré le document pourra être ouvert sans risques (sans que les personnages puissent en être sûrs...)

L'examen des sceaux peut se faire au rythme de trois sceaux par minute (environ trente minutes pour examiner toute la collection.

Si le portier s'aperçoit que des gens sont entrés chez Berthaud, il ira chercher la patrouille qui arrivera en 15min. Le M.J. fera passer le portier une fois devant la porte de Berthaud pendant que les aventuriers sont dans l'appartement. Le portier s'aperçoit qu'il y a des intrus:

- S'il y a des traces d'effraction sur la porte.
- S'il entend des bruits inhabituels (1 sur 1d6 pour entendre à travers la porte).
- Si la porte n'est pas fermée.

La suite dépendra des aventuriers s'ils se font piéger dans l'appartement de Berthaud : un éventuel combat avec la patrouille fera que leur signalement sera connu et qu'ils seront très activement recherchés s'il y a un seul survivant.

S'ils sont arrêtés, tout dépendra de l'état des informations dont disposera la prévôté : si le corps de Berthaud a été retrouvé et identifié les suspects seront soumis à une enquête poussée (notamment si leur signalement a été donné par le portier de Ziegler, le rapprochement sera fait -au choix du M.J.- et ils seront confrontés avec le portier).

Si le corps n'a pas été découvert et s'il ne peut être prouvé que les aventuriers sont entrés par effraction dans la chambre de Berthaud leur détention sera de courte durée. Si il peut être relevé contre eux des traces d'effraction, ils seront jugés pour vol avec effraction.

Le ou les aventuriers auront toujours la possibilité de demander un jugement de Dieu (qui n'est jamais accordé automatiquement, mais seulement si le juge a un doute).

Le M.J. n'accordera pas de guérison miraculeuse si le ou les aventuriers obtiennent un jugement de Dieu dans ce cas.

CONSULTATION D'UN SAGE

De nombreux sages ont enseigné sur rue à Miège, surtout aux alentours de l'université. Le M.J. fera remarquer quelques unes de ces enseignes aux aventuriers lors de leurs déplacements en ville.

Si les questions posées relèvent de généralités, le M.J. traitera les réponses en fonction des indications qui lui sont données dans son système de jeu.

Si la question concerne le poème qu'éventuellement les aventuriers auront entendu à l'auberge de Morth (pour ceux qui ont joué "La Baronnie de Morth") et si ceux-ci disposent du traité des légendes Elfiques trouvé dans l'appartement du professeur Gvernandil, après une semaine de réflexion le sage indiquera que la seule possibilité est que le village de Palant soit construit sur la tombe du roi Boël. Il ajoutera qu'à son avis seul un elfe peut espérer s'aventurer sans dommage dans le tombeau. Évidemment les aventuriers auront avantage à se douter de tout ceci tout seuls, car la prestation d'un sage est loin d'être donnée.

Si la question porte sur la carte trouvée chez les pirates (voir "La Baronnie de Morth") le sage montrera que les deux premiers vers sont relatifs à de l'or (Pour ceux qui renonçant au fer- pour vivre un autre métal préfèrent). La petite mer et le ber font penser à un lac. La seule région où il y ait de grands lacs se trouve très loin au nord de Morth.

Si la question porte sur des sceaux magiques qui détruisent les documents si on les ouvre sans précaution et sur la possibilité de désamorcer de tels sceaux, la réponse aux deux questions sera "oui, c'est possible".

Si les aventuriers lui demandent si lui peut désamorcer un tel sceau, le sage les orientera sur Berthaud "Le bibliothécaire de l'université, spécialiste de sigillographie".

Si la question porte sur "qui est responsable des événements de Morth" le sage dira n'en rien savoir, mais que l'oracle "d'entre les morts, d'entre les monts" semble indiquer qu'ils sont deux, dont un revenu à la vie après avoir été "mort".

À part celles concernant le sceau, les questions

se rapportent à des faits dont les aventuriers ont eu connaissance s'ils ont joué le module précédent "La Baronnie de Morth", les réponses à ces questions ne sont pas indispensables à la suite de l'aventure.

CONFÉRENCE DE KRISTIAEN

Si les personnages-joueurs se rendent à l'université, et le MJ s'assurera sans doute de les y conduire, ils découvriront dans le hall d'entrée un parchemin accroché à un panneau, rédigé ainsi :

"Ce soir, réunion dans la salle du maître Gvernandil :

- Lecture publique du pamphlet intitulé "Aucune aide pour le tyran".

- Des témoins en provenance de Morth seront présentés et répondront à vos questions."

Les personnages-joueurs peuvent avoir plusieurs raisons de se rendre à l'université :

- Pour y obtenir une carte de la région, réalisée par les cartographes.
- Pour chercher un sage ou un érudit.
- Pour rencontrer Berthaud.

Si les personnages se rendent à la réunion, ils se retrouveront en compagnie d'une vingtaine de personnes dans l'une des salles de l'université. Le pamphlet sera lu par un étudiant qui se présentera comme étant Caril Kristiaen.

Teneur du pamphlet : Il est important de porter à la connaissance du comte de Miège le fait que la baronnie de Morth n'est pas victime d'une invasion, mais qu'il s'agit d'une révolte du bon peuple de la Baronnie contre la tyrannie et les exactions du Baron.

Il convient donc de ne pas aider le Baron, ou son fils, à rétablir son autorité.

Les témoins sont deux des acteurs de la chute de la Baronnie, qui opprimaient le village de Jalte, il s'agit d'un guerrier humain BAR et d'un druide de Lugh, DONNEY. Tous deux se présenteront comme des paysans habitant le Causse, la partie la plus pauvre de la Baronnie. Ils raconteront comment ils étaient pressurés, comment le maire de Jalte qui avait envoyé une supplique au Baron a été ignominieusement tué par deux envoyés du tyran. Ils raconteront alors comment le causse s'est soulevé, entraînant avec lui la ville de Morth.

À la fin de la séance, Kristiaen reprendra la parole pour indiquer que ceux qui veulent soutenir leur action peuvent acheter le

pamphlet au prix de 10 sous et qu'il recherche quelqu'un sachant écrire, pour des travaux de copie ; il est en mesure de payer une petite indemnité de deux sous par jour. Il lèvera la séance après avoir remercié le professeur Gvernandil.

Dans la salle, afin de prévenir toute opposition et de maintenir l'ordre, trois étudiants sont présents, chacun dissimulant une courte matraque en bois sous leur robe. Ils sont prêts à intervenir si nécessaire.

Quant aux armes, personne n'en portera, car à l'entrée de l'université, des portiers vérifient tous ceux qui entrent pour s'assurer qu'ils n'en possèdent pas.

Si un aventurier contacte Kristiaen pour accepter sa proposition concernant les travaux de copie, il lui donnera son adresse : rue de la forêt de Somveille (12g), 4ème étage, 3ème chambre, en lui disant de se présenter le lendemain au lever du jour (6h00).

Le M.J. doit prendre en compte le fait que si Jack connaît le signalement de ceux qu'il recherche, il l'a donné à Kristiaen. Selon la précision des renseignements et s'ils concordent avec l'apparence de l'aventurier, Kristiaen peut l'identifier. Dans ce cas il préviendra Jack le soir même.

LE TRAVAIL CHEZ KRISTIAEN

À la suite de la conférence, si plusieurs personnages de joueurs se présentent pour aider Kristiaen, ce dernier n'en acceptera qu'un.

Le travail, le lendemain, consistera à recopier le pamphlet "Pas d'aide pour le tyran".

Deux autres jeunes-gens font le même travail pour améliorer leur ordinaire.

Ils ne savent pas grand chose de Kristiaen, à part le travail qu'ils font pour lui. S'ils sont questionnés, ils pourront cependant apprendre à l'aventurier que Kristiaen reçoit souvent la visite d'un nommé Jack et du professeur Gvernandil, qui sont des sympathisants actifs.

À moins qu'il ait été prévenu la veille par Kristiaen de la présence de l'aventurier, auquel cas il ne se montrera pas, Jack rendra visite à Kristiaen. Il lui apportera un sac "d'espèces sonnantes", et s'enquerra de la façon dont s'est passée la réunion (réponse de Kristiaen : bien, quatre pamphlets vendus). Si Jack a déjà vu l'aventurier, il le reconnaîtra instantanément et fera semblant de ne pas l'avoir remarqué.

L'après-midi ce sera au tour du professeur Gvernandil de rendre visite à Kristiaen. La conversation fera comprendre à l'aventurier, s'il écoute, que c'est le professeur qui a rédigé le pamphlet qu'il est en train de copier (il a été payé par Jack pour le faire, sur recommandation de Kristiaen).

Le soir venu, Kristiaen payera les copistes et dira au personnage de joueur qu'il n'a plus besoin de lui.



CONSÉQUENCES DE LA JOURNÉE CHEZ KRISTIAEN

Le personnage de joueur aura glané pas mal d'informations :

- L'adresse de Kristiaen, et connaissance de son logement.
- Il aura vu Jack, et su qu'il s'agit d'un adversaire. Il saura que Jack visite régulièrement Kristiaen.
- Son attention aura été attirée sur le professeur Gvernandil.

Si le personnage a été reconnu par Kristiaen, il n'aura pas vu Jack : celui-ci ne se sera pas montré et aura attendu que le personnage sorte pour le suivre et découvrir où il loge.

De même si Jack reconnaît le personnage lors de sa visite à Kristiaen, il fera semblant de ne pas l'avoir vu et le suivra à sa sortie de chez

Kristiaen.

Si le personnage n'a pas été reconnu, il repartira tranquillement sans être suivi.

L'ATELIER DE KRISTIAEN

Il s'agit de deux mansardes qui ont été réunies par un porte de communication.

La première est la salle de travail. C'est une pièce carrée de 10'x10' (3x3m). Le long de deux des murs de la pièce sont alignés des pupitres inclinés destinés à permettre à une personne debout d'écrire sur les feuilles de parchemin qui sont étalées dessus.

La planche qui sert de support à l'écriture peut se soulever pour donner accès au casier dans lequel se trouve l'encre en poudre, la réserve de parchemin, les plumes et les canifs pour les tailler.

Dans chaque pupitre un trou sert de logement pour un encrier de porcelaine.

LE PUPITRE ÉVENTREUR

L'un des pupitres est fermé à clef et kristiaen a bien recommandé de ne pas y toucher. Une détection réussie montrera qu'il est piégé. Le M.J. indiquera au joueur :

"Ton personnage remarque une bande d'environ ½ pouce (1cm) de largeur qui court sur tout l'avant pupitre" : les veines du bois sont très légèrement décalées et un examen attentif lui a fait découvrir une ligne de joint "très fine".

Note pour le MJ : Il s'agit d'une très fine lamelle de bois destinée à masquer l'ouverture du logement de la lame éventreuse (voir plan). L'épaisseur de cette lamelle est telle qu'elle n'opposera aucune résistance au passage de la lame si le piège se déclenche.

À ce point le personnage peut décider de tester la résistance de cette bande, avec un outil quelconque. Il n'aura aucune difficulté à l'enlever et, avec un bon éclairage, pourra apercevoir au fond du logement l'axe du ressort, la lame et l'ergot qui la retient.

Le M.J. précisera alors :

"Ton personnage s'aperçoit que l'ergot qui retient la lame se trouve exactement à l'aplomb de l'encrier."

Orientant l'attention du joueur vers l'encrier. Si le joueur réussit un jet sous compétence pour désamorcer le piège, le M.J. ajoutera :

"Ton personnage note un léger repère sur le

bord de l'encrier, face à lui."

Si le personnage tourne l'encrier dans son logement il ne se passera rien et le M.J. lui fera comprendre à ce moment le principe du mécanisme. Pour désamorcer, le personnage n'aura plus qu'à supposer que le piège était amorcé et à faire faire un quart de tour à l'encrier dans un sens ou dans l'autre. À aucun moment le joueur ne doit avoir la certitude que son personnage a désamorcé le piège.

Si le personnage a manqué son jet sous compétence pour désamorcer le piège il ne remarquera pas le repère sur l'encrier et n'aura pas idée de la façon dont peut fonctionner le piège. S'il tourne l'encrier il le tournera trop ou pas assez, s'il le soulève, il ne sentira pas la légère résistance qu'oppose l'ergot pour sortir de son logement (alors que s'il a réussi son jet sous compétence il la sentira) et déclenchera le piège.

La serrure qui ferme le pupitre est ordinaire et peut être crochétée sans bonus ni malus. Elle peut aussi être forcée, mais il y a alors 100% de probabilité de déclencher le piège si on le fait en introduisant un pied de biche entre le couvercle et la face avant du pupitre, 80% si on essaie de faire sauter les charnières. Tout coup violent destiné à détruire tout ou partie de la structure en bois du pupitre déclenche le piège.

Dans le pupitre il y a une jolie boîte en bois qui contient une médaille en argent de diamètre 5cm, reposant sur du velours et sur laquelle est écrit : *"Bravo, voleur, ton exploit mérite commémoration, trouve ta récompense au revers de la médaille"*. De l'autre côté de celle-ci, il y a un symbole qui explosera si le personnage le regarde (dégâts au choix du M.J.).

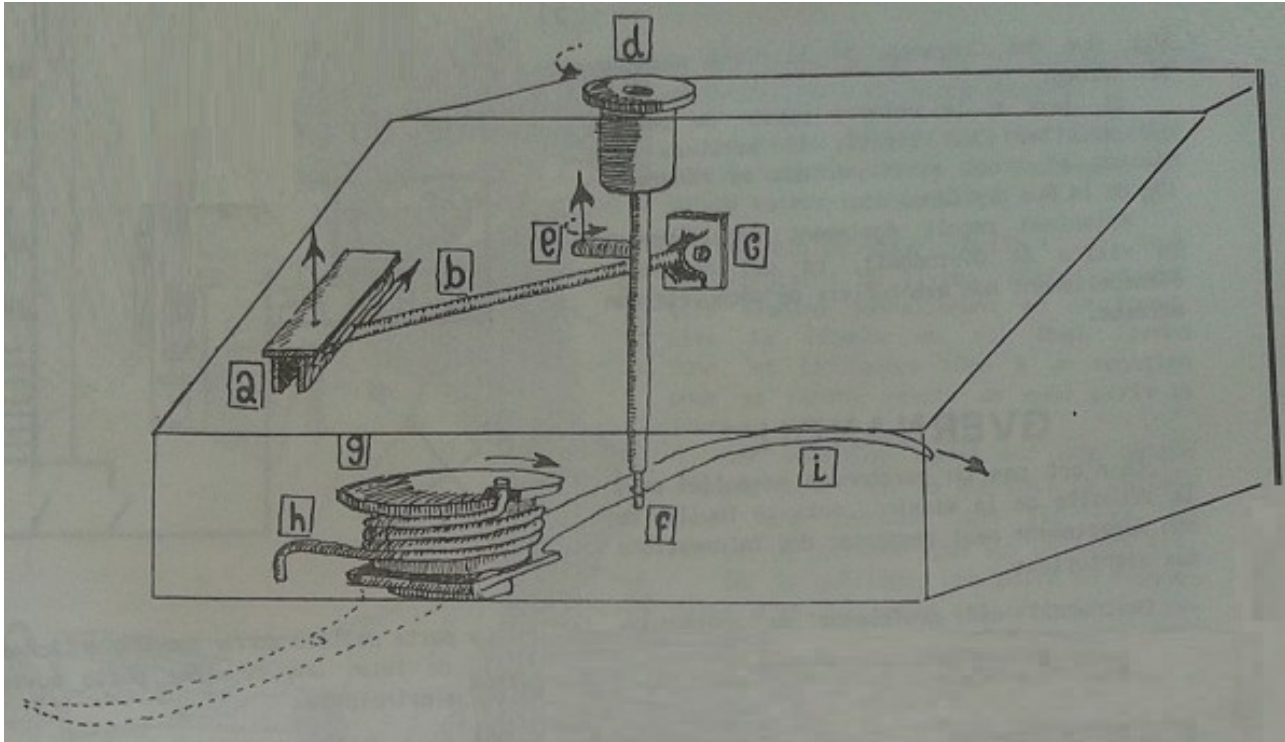
À part le coffret, le pupitre contient une bourse de 100 sous, trésor de guerre de Kristiaen.

Ce dernier a caché le reste dans les cinq encriers sous forme d'une petite pierre précieuse dans chacun d'entre eux.

Dans la chambre de Kristiaen rien ne sort de l'ordinaire : vêtements, bottes en cuir, couverture tricotée en mohair avec, brodé dessus, "pense à ta maman". Dans le tiroir de la table de chevet, un morceau de sur lequel est inscrit d'une écriture qui n'est pas celle de Kristiaen : en cas d'urgence, prévenir le portier de la rue des croyants (10g).

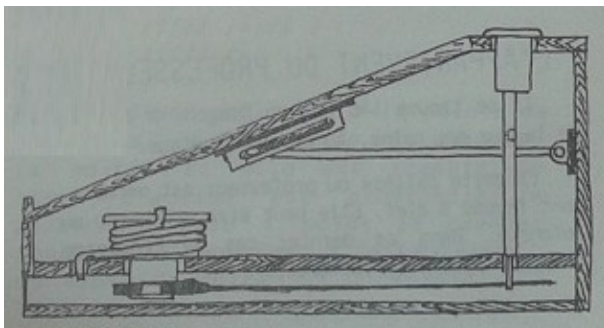
Il s'agit de l'adresse de l'immeuble dont les caves donnent accès à l'antre de Jack.

Mécanisme du pupitre éventreur



Nomenclature

- a) coulisseau
- b) levier déclencheur
- c) platine support d'axe
- d) clenche porte encier bloque lame
- e) ergot de la clenche
- f) petit doigt de la clenche
- g) platine porte lame éventreuse
- h) ressort de la platine porte lame éventreuse
- i) lame éventreuse



Notes

- 1) Les flèches noires indiquent le mouvement des pièces lors du processus de déclenchement à l'ouverture du pupitre.
- 2) Les flèches pointillées indiquent comment tourner l'encier pour désengager l'ergot de la clenche et désamorcer le piège.
- 3) L'on peut compléter le mécanisme avec une fiole de cristal ou une vessie contenant du poison à placer sur le parcours de la lame. Cette dernière lors du déclenchement brisera le flacon ou percera la vessie s'enduisant ainsi du contenu.
- 4) La lame pointillée représente cette dernière dans son mouvement d'éventration.
- 5) L'orifice du logement de la lame doit être dissimulé avec un matériau dont la résistance ne ralentisse pas la lame.
- 6) La longueur de la lame doit être calculée de façon à pénétrer de quelques pouces. La force du ressort permet d'effectuer alors une large entaille horizontale.

SURVEILLANCE DE L'IMMEUBLE DE KRISTIAEN

Une fois par jour Jack rend visite à Kristiaen, pour voir de quoi il a besoin et prendre des nouvelles. Le M.J. tirera au sort l'heure de cette visite (en faisant cependant attention à ne pas dédoubler Jack) et permettra aux personnages de joueurs de le suivre jusqu'à la Rue des Croyants (10g), si il n'est pas sur ses gardes.

Si Jack a la moindre raison de penser que Kristiaen est repéré, il arrêtera ses visites et c'est Kristiaen qui se rendra Rue des Croyants (10g).

Kristiaen reçoit également régulièrement la visite de Gvernandil, ce qui permettra éventuellement aux aventuriers de découvrir son adresse.

GVERNANDIL

Ce n'est pas un personnage essentiel pour la réussite de la mission, mais la fouille de son appartement peut rapporter des informations aux aventuriers.

Gvernandil est professeur de rhétorique antique à l'université de Miège. Il a été "recruté" par Kristiaen pour mettre en forme et rédiger l'argumentaire du pamphlet "Pas d'aide pour le Tyran", ce dernier est signé Van Gilden pseudonyme transparent.

Gvernandil a été embobiné par les flatteries prodiguées par Jack, il aide bénévolement Kristiaen et c'est lui qui a proposé sa salle pour la conférence.

S'il est "questionné" avec insistance, le professeur révélera ce qu'il sait (mais uniquement en réponse à des questions précises, il ne donnera pas d'adresse si on ne lui en demande pas...), c'est à dire :

- L'adresse et les activités de Kristiaen.
- Le fait que c'est lui qui a rédigé le pamphlet, sur instructions de Jack.
- Le fait que Jack paye également Kristiaen.
- L'adresse de Jack (seulement s'il a très peur, car il a aussi peur de Jack).
- Le fait que c'est Jack qui lui a confié la petite boîte en marqueterie qui se trouve sur le guéridon et que dedans, l'objet est une écaille de dragon.

- La nature exacte du tapis et le mot qui permet de marcher dessus : "Snack".

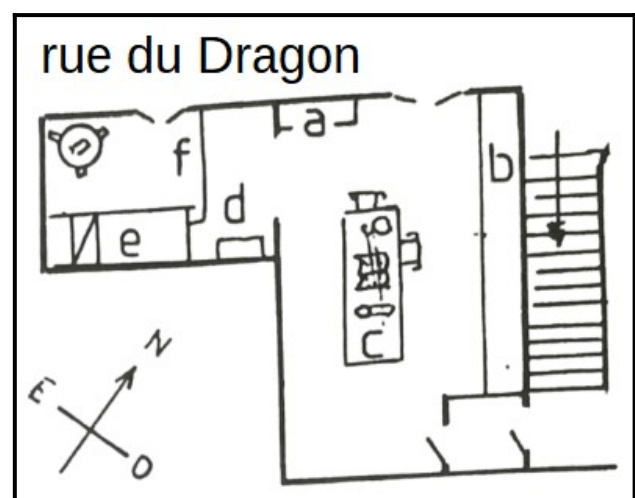
L'APPARTEMENT DU PROFESSEUR

Il se trouve Rue du Dragon (14d), à l'angle de la rue des nains, au troisième étage.

La porte palière du professeur est normalement fermée à clef. Elle peut être crochétée ou enfoncée. Dans ce dernier cas le portier montera, attiré par le bruit.

La porte palière donne sur une antichambre, carrée de 3'x3' (1x1m). Une deuxième porte ouvre sur la pièce principale.

L'APPARTEMENT



Pièce principale

Une fenêtre donnant sur la rue éclaire la pièce. Elle est chauffée par un brasero installé dans la cheminée (a). Sur une grande table (c) sont posés des livres ouverts, des feuilles de parchemin, un encrier et un plumier. Un coin de la table a été dégagé et une assiette de terre cuite contient deux os de poulet à moitié rongés, devant l'assiette, un gobelet vide et une carafe où reste un fond de vin rouge.

À droite de la table, contre le mur, des rayonnages (b) contiennent des livres. Si les aventuriers les feuilletent, 10% de probabilité par round pour qu'ils trouvent l'un de ces deux livres :

- a) Un traité sur les légendes elfiques anciennes. Si les aventuriers s'intéressent de plus près à cet ouvrage, ils noteront un chapitre portant sur la légende de Boël, roi des Elfes de la forêt de Somveille.

La bataille de Somveille y est décrite, et le poème elfique relatant cette bataille (voir "La baronnie de Morth") y est

reproduit. La légende ajoute que le roi guerrier a promis de revenir si le royaume est à nouveau en danger et si un elfe se présente pour demander son secours.

- b) Un grand volume relié en cuir fauve, sans signe distinctif à l'extérieur. Sur la page de garde le titre est "Grand livre des arcanes extra sensorielles", sans nom d'auteur.

Tout autre personnage qu'un magicien trouvera le texte dénué de sens, les phrases incompréhensibles, bien que chaque mot soit connu.

Les phrases paraîtront tellement compliquées et contournées qu'il ne sera même pas capable d'en répéter une sans erreur.

Un magicien se rendra rapidement compte qu'il s'agit d'un livre donnant des indications pour créer des sorts permettant de fabriquer des fausses auras magiques, de créer des formes visuelles dans l'air et dont les applications peuvent être nombreuses. Le livre ne donne pas les formules magiques, mais des pistes permettant de les recréer pour un magicien disposant d'un laboratoire et d'une bibliothèque normalement fournis. L'étude du livre pour arriver à une bonne compréhension serait probablement de plusieurs semaines. Sa valeur est de l'ordre de 200 sous.

Les autres livres de la bibliothèque portent sur des sujets divers :

- Traité d'économie, université de Miège.
- La politique des corporations à Miège, depuis deux siècles.
- Runes anciennes.
- Grammaire du haut elfe.
- Recueil de poésie elfique.
- Grammaire comparative entre l'elfe et le commun.
- Du commun ancien et de ses diverses déviations dans la langue moderne.

La valeur de chacun de ces livres est 1d4x10 sous. Les autres n'ont qu'une valeur très modeste de quelque deniers.

La bibliothèque contient en tout une vingtaine de livres, chacun pouvant être examiné sommairement en un round. Lire la légende du roi Boël prend 20min, et il faudra 10min à un magicien pour se rendre compte de quoi parle le livre b).

Une ouverture donne sur une petite chambre (d). C'est là que dort le professeur, s'y trouvent son lit (e), un coffre, un guéridon posé sur un tapis (f).

Sur le guéridon, une boîte en marqueterie d'os. Le tapis est décoré d'entre-lacs qui peuvent sembler abstraits à quelqu'un d'inattentif, mais en fait représentent des serpents. Il s'agit d'un fait d'un tapis serpent constricteur, un objet magique rare et précieux.

Tapis serpent

Chaque fois que quelqu'un marche sur le tapis sans prononcer le mot de commande, il se matérialise dans son dos 1d4 serpents magiques, invisibles pour ceux qui ne se trouvent pas sur le tapis.

Les serpents frapperont dans le dos du personnage et, s'ils réussissent, injectent un poison dangereux. Bien entendu, il s'agit d'une illusion et chaque personnage attaqué a droit à un jet de résistance contre les illusions si le joueur déclare que son personnage n'y croit pas. Les serpents frappent les premiers, et, si le personnage se retourne pour riposter, rentrent dans le tapis s'ils sont touchés -pour ressortir dans le dos du personnage. Le tapis mesure 7'x5' (2x1,5m).

Pour en éviter les inconvénients, il suffit de le rouler, si on ne connaît pas le mot de commande.



Dans la petite boîte en marqueterie d'os, sur le guéridon, se trouve un objet plat de couleur noire, de la taille de la paume d'une main, de la

forme de la pointe d'une lance. L'objet est brillant mais devient mat et couleur d'os du côté de la pointe.

Si le personnage de joueur fait expertiser l'objet par un sage, il apprendra qu'il s'agit d'une écaille de dragon (cette écaille a été confiée à Gvernandil, pour expertise, par Jack qui l'a ramassée à terre après un entretien avec son patron).

Cette écaille pourra être très utile aux personnages de joueurs s'ils jouent le troisième module, à paraître : "Un dragon parmi les hommes", qui est la suite de celui-ci. Le M.J. prendra soin de bien noter ce qu'ils en font.

Le professeur Gvernandil est un personnage chaotique, qui prend plaisir à voir les menées souterraines de Jack et de Kristiaen.

Ça ne l'empêche pas de demander une rémunération pour les services qu'il rend. Il a par ailleurs une autre raison d'aider les conspirateurs : frère Bidoine, lorsqu'il était étudiant à Miège, l'a publiquement ridiculisé et il lui en garde une rancune tenace.

JACK

C'est un assassin humain. Il porte une armure de cuir et manie la dague et l'épée longue. Il a gagné de l'expérience depuis Jalte et l'invasion de la Baronnie. Son maître lui a donné un anneau qui lui permet de "renvoyer" les sorts qui sont directement dirigés contre lui.



RÉACTIONS DE JACK

Les actions de Jack, préalables à l'arrivée des joueurs, sont décrites au paragraphe "situation à l'arrivée des joueurs". Les réactions de Jack à certaines actions spécifiques, visite à Ziegler, à Kristiaen... sont décrites aux paragraphes correspondants.

Ce paragraphe donne les indications générales sur le comportement de Jack.

Les aventuriers attireront son attention si :

1. Leur signalement étant connu, ils restent plus de deux jours dans une auberge.
2. Ils manquent de discrétion et restent plus de deux jours dans une auberge.
3. Si un ou deux aventuriers rendent visite à Ziegler et que leur signalement est connu, ou bien que le guetteur de Jack les entend demander Ziegler.
4. S'ils sont trois ou plus à rendre visite à Ziegler.
5. Si un ou plusieurs aventuriers demandent rendez-vous à Berthaud à l'université en citant : Morth, Mantge, Bidoine, le Baron...
6. Si un (ou des) aventurier passe plus d'un jour en prison, le document de Bidoine étant ouvert et en possession de la prévôté, Jack sera prévenu.
7. Si un aventurier demande un laissez-passer pour la ville close en citant : Morth, Mantge, Bidoine, le Baron...
8. Si un (ou des) aventuriers se font repérer lors d'une tentative manquée de filature de Jack.

Dans tous les cas dès que Jack est en alerte, il tentera de suivre le ou les personnages repérés, pour savoir où ils habitent.

Cette connaissance étant acquise, deux cas peuvent se présenter :

1. Le contrat avec la guilde des voleurs n'est pas encore passé : Jack fera surveiller l'endroit et suivre le premier personnage qu'il aura repéré (manque de personnel pour faire suivre tout le monde). Pour ce faire il aura embauché dans les bas-fonds trois voyous assez peu discrets.
2. Le contrat avec la guilde des voleurs a abouti : tous les personnages entrés en contact avec le premier repéré par Jack feront l'objet d'une filature. Ce seront des voleurs de niveau 1-3.

Parallèlement à la surveillance, Jack tentera de s'introduire dans le lieu où dort celui qu'il aura repéré, pour fouiller ses affaires.

Si la surveillance des aventuriers fait apparaître qu'ils sont un danger pour la mission de Jack (par exemple si un aventurier demande un laissez-passer pour la ville close) il essaiera de

s'en débarrasser (poison, assassinat...). Il prendra le moins de risques possible, mais peut tenter une action audacieuse si la situation l'exige (il peut tenter un assassinat en plein jour, en pleine rue, sur un aventurier se dirigeant vers la cité close, muni d'un laissez-passer).

Noter que Jack, de préférence, suivra celui qui a demandé le laissez-passer.

INTERACTION ENTRE LES AVENTURIERS ET JACK

Il se peut que ce soit Jack, ou ses agents, qui fassent l'objet des attentions des aventuriers :

- soit que ces derniers suivent Jack à la sortie de chez Ziegler.
 - soit qu'ils surveillent l'appartement de Kristiaen.
 - soit qu'ils aient trouvé son adresse chez Kristiaen, ou que Gvernandil la leur ait donnée.
 - soit enfin que les personnages se soient aperçus qu'ils sont l'objet d'une surveillance ou d'une filature et qu'ils aient retourné la situation.
1. S'il s'agit de voyous embauchés par Jack, les maîtriser et les questionner n'apprendront pas grand chose : ils ne connaissent Jack que de vue, ne savent pas où le joindre : ils doivent l'attendre à l'auberge de l'étoile cerclée une fois qu'ils auront été relevés. Les suivre peut permettre de remonter jusqu'à Jack, si les P.J réussissent leur filature jusqu'à l'auberge.
 2. S'il s'agit de voleurs patentés, les questionner n'apprendra rien : ils n'ont de contact qu'avec la guilde. Il est quasiment impossible de les suivre jusqu'à la guilde sans être repéré.

Si les personnages de joueurs "insistent" ils révéleront appartenir à la guilde des voleurs et les menaceront des représailles de cette dernière.

SURVEILLANCES ET FILATURES

Dous donnons ci-après des règles, les plus simples possibles, pour gérer les filatures dans les rues de Miège. Les mêmes règles pourront être appliquées pour effectuer, déceler ou retourner la surveillance d'un immeuble.

FILATURE.

Qu'il s'agisse d'un P.N.J ou d'un personnage de joueur, un personnage sans compétences particulières a 90% de chances de réussir une filature si le personnage qu'il suit n'est pas méfiant et ne prend aucune précautions particulières.

Si le suiveur a des compétences de voleur, ajouter à ce pourcentage de base un bonus équivalent à ses chances de se cacher dans les ombres.

DÉCELER UNE FILATURE.

Si le personnage suivi est méfiant (il se retourne souvent, essaye de noter les gens qu'il voit, change brusquement d'allure ou de direction) et si ses actions n'éveillent pas à leur tour la méfiance du suiveur (par exemple il vaut mieux se baisser et faire semblant de nouer un lacet pour regarder derrière soi, plutôt que se retourner brusquement et dévisager tout le monde...) les chances pour le suivi de repérer son suiveur sont de 20% plus un bonus correspondant à son pourcentage de détecter les pièges s'il a des compétences de voleur.

Si le personnage suivi prend des précautions particulières, le maître de jeu en estimera l'efficacité, le maximum étant pour un personnage se faisant aider par un ou plusieurs autres personnages sur un parcours convenu à l'avance. Dans ce cas, le maître de jeu peut allouer jusqu'à 95% de chances de déceler la filature et de repérer le suiveur. Cependant si ce dernier a des compétences de voleur, le maître de jeu peut lui donner une chance (égale à son pourcentage de détecter les pièges) de se rendre compte des dispositions prises par le suivi et d'y échapper s'il abandonne la filature.

SEMER UN SUIVEUR.

Qu'il ait repéré ou non son suiveur, un personnage peut décider de déjouer une éventuelle filature.

Un personnage sans compétences particulières a 10% de chances, par tentative, et si ces tentatives n'ont pas alerté le suiveur, de le semer dans une foule, en se mettant à courir après avoir tourné un coin... etc.

À ce pourcentage de base, un voleur ajoutera ses chances de se cacher dans les ombres.

Un personnage ayant la capacité de modifier son apparence aura 60% de chances d'échapper à son suiveur s'il a l'occasion d'improviser un déguisement.

Si le suiveur a des compétences de voleur, les chances ci-dessus seront diminuées de sa

capacité à se cacher dans les ombres.

Si les suiveurs travaillent en équipe, les probabilités ci-dessus seront divisées par le nombre de suiveurs.

L'utilisation de la clé donnée par Ziegler permettra à chaque fois de semer les voyous de Jack, deux fois de semer des voleurs, une fois de semer Jack lui-même.

RETOURNER UNE FILATURE.

C'est l'opération qui consiste à transformer le suiveur en suivi.

Pour ce faire il faut réussir :

1. à repérer le suiveur.
2. à échapper à sa filature.
3. réussir la filature du suiveur.

Les considérations ci-dessus ne tiennent pas compte de la nature du terrain (il est plus facile de repérer un suiveur dans une longue avenue vide, et de le semer dans la foule d'un grand magasin) ni de l'éclairage (un personnage bénéficiant de vision nocturne suit un humain la nuit...). Le maître de jeu pourra moduler les pourcentages en fonction des circonstances.

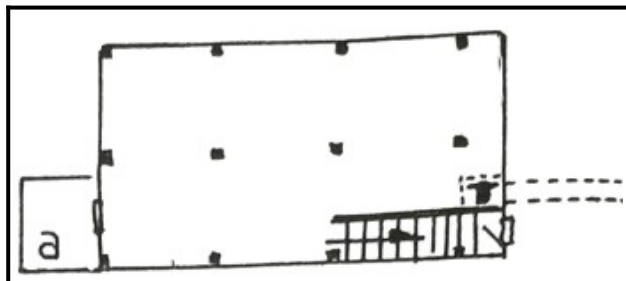
LE REPAIRE DE JACK



n y accède par la rue des croyants (10g), dans le quartier du théâtre. Jack a soudoyé le portier de l'immeuble et obtenu de lui une clé de la porte d'entrée et une clé de la porte qui mène à la cave de l'immeuble.

La cave est voûtée et recoupée en son axe central par une rangée de piliers de maçonnerie.

CAVE DE L'IMMEUBLE



Deux gros chiens mastiffs noirs se trouvent dans la niche (a). Ils sont séparés de la cave par un panneau de bois de 3'x3' (1x1m) qui peut sembler fixe à un observateur inattentif. Un personnage observateur effectuant une détection peut s'apercevoir, s'il la réussit, qu'une partie du panneau (8"x8" soit 20x20cm) est pivotante. C'est par ce guichet que Jack

nourrit les chiens.

Les deux chiens sont absolument silencieux : leurs cordes vocales ont été coupées. Les chances de les entendre si on écoute au panneau sont réduites de moitié.

Ils sont dressés à attaquer dans le dos et se ruent de préférence sur un personnage leur tournant le dos dès que le panneau sera ouvert. Ils attaquent en bondissant sur leur ennemi et si celui-ci manque un jet sous dextérité avec 4d6, il tombe à terre, le chien sur lui. Le personnage dans cette position aura alors un malus de -10 % sur ses jets pour toucher, perdra le bénéfice de son agilité en ce qui concerne sa protection, tandis que le chien gagnera un bonus de +10 % sur ses jets pour toucher.

Dans le sol de la cave en (T) se trouve une trappe qui ouvre sur un puits de 3'x3' (1x1m) et de 6m de profondeur. Des échelons d'acier scellés dans la maçonnerie permettent de descendre. Le quatrième échelon est piégé : si quelqu'un marche dessus, il déclenche un contrepoids qui fait ouvrir la porte (a) et libère les chiens.

Un personnage ayant des compétences pour détecter les pièges pourra détecter celui-ci à la condition d'avoir de la lumière et les yeux à hauteur de l'échelon.

Dans le fond du puits un passage de 3' (0,8m) de largeur et de 7' (1,6m) de hauteur débouche dans le grand égout collecteur de la ville, au bout d'une vingtaine de mètres. Seul le collecteur permet de se déplacer à pied sec, disposant d'un petit trottoir de 1' (30cm) de largeur. Les aventuriers auront donc le choix entre prendre à droite (vers le nord, en remontant le courant de l'égout) ou à gauche vers le sud.

Pour chaque round que les aventuriers passeront dans le grand collecteur, le Maître de jeu effectuera un tirage avec 1d6, si le résultat est 1, les aventuriers verront passer au fil de l'eau :

1. 1 bourse en cuir vide.
2. 1 chaussure.
3. Une baguette (sans propriétés magiques).
4. Une bouteille contenant un message.
5. Un chien crevé (il se présentera au premier abord comme une masse indistincte. Si les aventuriers l'approchent suffisamment, les poux qui

se trouvent dans la toison du chien sauteront sur eux. Ils sont porteur du virus du typhus exanthématique 5 % de chance de contamination).

6. 1-6 rats se déplaçant à la nage.

Si les aventuriers se déplacent avec une flamme pour s'éclairer (torche ou lanterne) il y a 80% de chances pour qu'ils provoquent l'explosion d'une poche de gaz de fermentation occasionnant ainsi 1-3 points de dégâts à chacun d'entre eux et une surdité qui durera 1-6 tours.

Enfin il y a 70% de probabilité pour qu'ils soient attaqués par une pieuvre d'égout, à moins qu'ils se déplacent en frappant l'eau avec quelque chose de plat (plat d'une épée par exemple), comme le fait Jack, pour effrayer la bête.



OCTOPUS ÉGOUTIER

Attaque un personnage, au hasard, avec 4 tentacules (les tentacules mesurent environ 6' de long), les quatre autres lui servant d'ancrage.

Au premier round les tentacules tentent d'accrocher le personnage (ils surprennent pour 1-3/1d6), jeter 1d20 pour chaque tentacule.

Quand un jet est suffisant pour toucher le personnage, sans tenir compte de son armure, le tentacule saisit le personnage. Si le score est suffisant pour toucher le personnage, en tenant compte de son armure, le tentacule provoque alors 1-2 points de dégâts par constriction.

Au deuxième round :

1. Chaque tentacule ayant provoqué des dégâts au premier round double le score (2 ou 4 points de dégâts).
2. Les tentacules qui n'ont pas réussi à saisir au premier round tentent à nouveau avec un bonus de +10 % par tentacule déjà attaché (maximum

+20 %).

3. Les tentacules attachés tirent la victime vers l'eau avec une force équivalente à 6 points de force par tentacule attaché. Le personnage tombe à l'eau si la force des tentacules est supérieure à la sienne.

Tant que la victime n'est pas tombée à l'eau la bête se comporte comme au 2ème round, à moins que deux de ses tentacules soient coupés, ou qu'elle ait perdu plus de la moitié de ses points de vie.

Lorsque la victime est tombée à l'eau, elle est maintenue sous la surface tant que la force des tentacules est supérieure à la sienne. En plus des points de dégâts occasionnés par la constriction des tentacules, la victime subira chaque round une attaque de bec. Tout personnage maintenu sous l'eau pendant plus de trois rounds se noie.

Les aventuriers auront un malus de -20 % pour toucher la pieuvre sous l'eau.

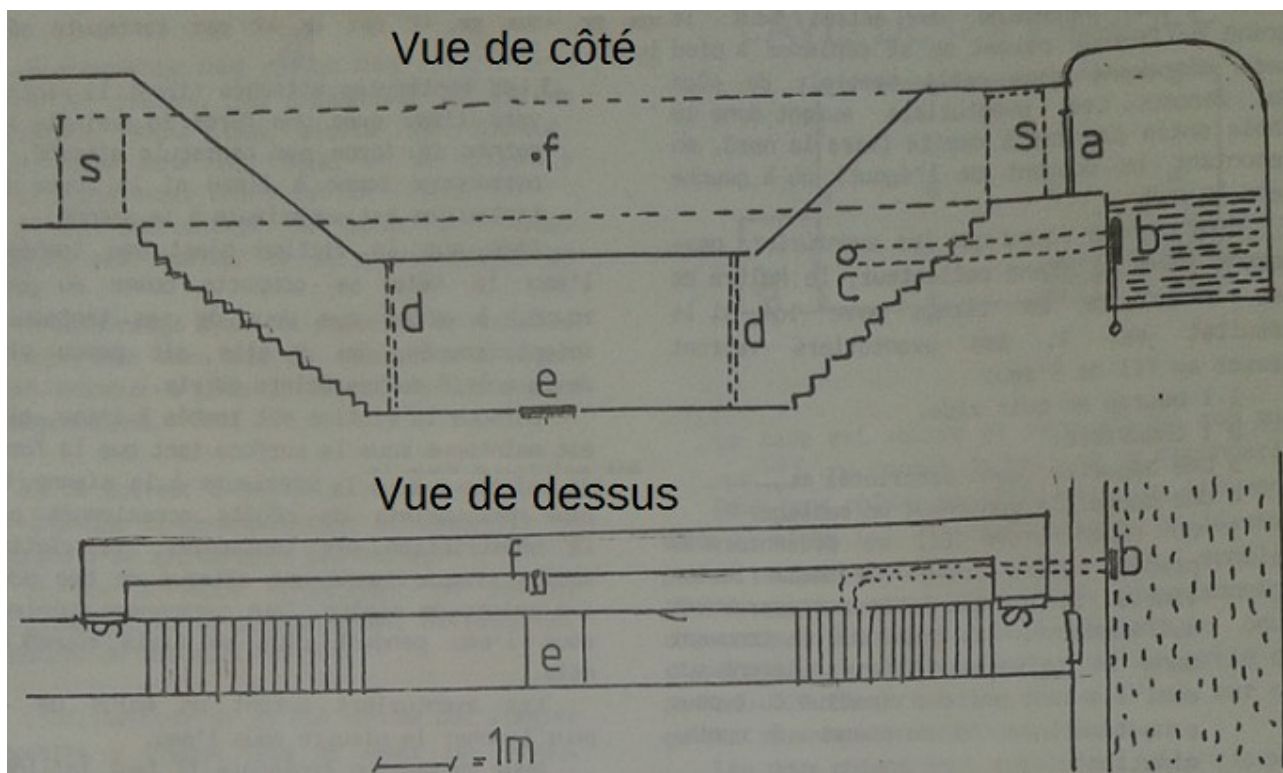
Pour couper un tentacule il faut infliger 10 points de dégâts en un seul coup d'une arme tranchante. Si ce nombre de points est occasionné en plusieurs blessures, ou par une arme non tranchante, le tentacule n'est pas coupé. Il est cependant inutilisable et se détache du personnage.

La pieuvre s'enfuit dès que deux de ses tentacules sont coupés, ou dès qu'elle a perdu plus de la moitié de ses points de vie.

Si la pieuvre arrive à tuer un personnage, elle s'enfuit avec le corps de sa victime pour aller le dévorer tranquillement dans son antre.

Si les aventuriers prennent la direction du sud (à gauche) dans l'égout, au bout de 300 yards (300m) environ, ils verront sur leur gauche une porte en bois, fermée à clé.





Elle ne peut être enfoncée, faute de recul. Si les tentatives pour crocheter le serrure ont échoué, il ne restera aux aventuriers qu'à faire sauter les gonds avec une pince monseigneur (s'ils en ont une).

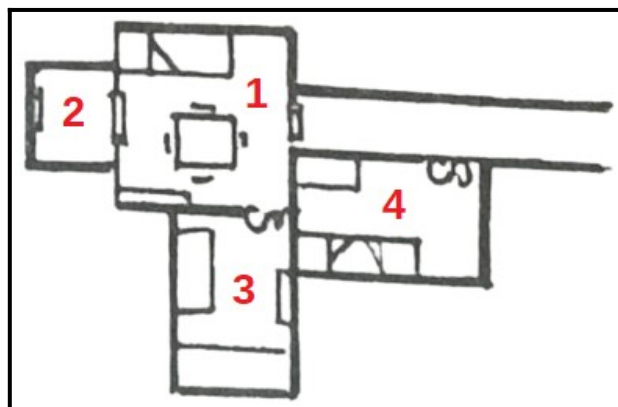
Derrière la porte basse (3'x3'), après un petit palier, une volée de marches d'escalier fait descendre en dessous du niveau de l'eau dans l'égout. Un peu plus loin escalier permet de remonter au dessus du niveau de l'eau dans l'égout, formant une sorte de siphon.

La vanne (a) et le conduit qui débouche en (c) permettent d'inonder la portion de couloir qui se trouvent sous le niveau de l'égout.

La vanne (b) et les deux herses (d) sont actionnées quand quelqu'un marche sur la dalle piégée (e). Le siphon est inondé en 1 tour. Il faut une force combinée de plus de 50 pour soulever l'une des herses (d). Ceci n'est donc possible que si 4 personnages (2 de chaque côté, compte tenu de la faible largeur du couloir) combinent leurs efforts.

Un couloir accessible de part et d'autre du siphon par une porte secrète, permet d'éviter le siphon. Le levier (f) permet de déclencher le piège, sans avoir à marcher sur la dalle (e).

Après le siphon, le couloir se prolonge une dizaine de mètres avant d'arriver à la porte qui donne accès au repaire de Jack proprement dit.



LE REPAIRE DE JACK

1. C'est une salle de garde qui mesure un peu plus de 10'x12' (3x4m). Une table, deux bancs, deux lits superposés, une étagère avec des aliments et un tonnelet d'eau en constituent l'ameublement.

4 gardes l'occupent. La journée ils sont debout et armés tous les 4, la nuit deux d'entre eux dorment tandis que les deux autres montent la garde. Ceux qui dorment n'ont pas leurs armures, mais ont leurs armes à portée de main. Si il y a un combat ils ne prendront pas le temps de revêtir leur armure.

Compte tenu de l'exiguïté des lieux le maître de jeu pénalisera l'utilisation d'une arme d'une taille supérieure à 3' (30cm). Il n'est pas possible d'utiliser une épée à deux mains.

2. Cette pièce est en fait un piège : la porte du fond est un placage et n'ouvre sur rien. Le plancher est construit de telle façon qu'il s'écroulera sous un poids supérieur à 300 dr. (150Kg). Dessous il y a une fosse de 18' (6m) de profondeur hérissée de piques.

3. C'est le laboratoire de Pomordun : un lit, une armoire, une table et un fauteuil devant.

Sur la table se trouvent 6 bocaux contenant 6 embryons d'on ne sait quelle créature, dans de la saumure. Une poupée de cire porte sur la tête un bouton doré (aux armes du Bailli de Miège), elle est installée au milieu d'un cercle tracé à la craie sur la table, avec deux petites bottes en or. La première contient deux poils, et la deuxième une rognure d'ongle.

Pomordun porte une robe noire. Il n'a pas d'arme, mais il lui reste en tête un sort de projectile magique qu'il utilisera contre quiconque entrera dans son laboratoire, à part les gardes, s'il a entendu le bruit du combat dans la pièce à côté. Il ne se battra pas au corps à corps et se rendra immédiatement après avoir jeté son sort, si l'un des assaillants est encore debout.

La destruction de la poupée de cire libère le Bailli de l'influence des pratiques magiques de Pomordun.

4. Chambre de Jack. La porte est camouflée dans le mur du couloir et il faut manipuler une pierre de la maçonnerie pour en déclencher l'ouverture. La fermeture est automatique et survient un round après l'ouverture. L'ouverture peut également être commandée de l'intérieur.

Dans la chambre : un lit, un chevet avec une lampe à huile et un coffre dans lequel se trouve les fonds dont dispose Jack: 2000 sous et 10 gemmes de valeur variable mais jamais inférieure à 100 sous.

Si les circonstances ne dictent pas la présence de Jack en un endroit précis, il y a 60% de chances pour qu'il soit dans sa chambre. Dans ce cas, s'il entend le bruit du combat dans la salle de garde, il sortira discrètement, après avoir enfilé

son armure, et tentera un assassinat si les circonstances s'y prêtent (si personne ne le voit sortir).

Si le combat tourne mal il s'enfuira, en empruntant le passage secret, et déclenchera l'inondation du siphon.

LA BATAILLE DE MANTGE

Dans son plan d'invasion du comté, le magicien noir ne peut se permettre d'attaquer Miège sans avoir auparavant neutralisé la place forte de Mantge. Ses positions au sud seraient toujours menacées et des raids effectués depuis la forteresse pourraient également couper sa route logistique avec Morth.

Mante représente donc une épine dans sa botte qu'il convient d'arracher de façon définitive.

Après avoir ravagé Palant, une partie des troupes du magicien noir, composée d'Agrouk et de sa bande d'orcs, se sont dirigées vers Mantge en empruntant la piste du sud. Brongnart et sa bande de brigands sont restés sur Palant et ont reçu l'ordre de tenir le village. Azenart et le reste de sa compagnie de mercenaires ont marché sur Morth pour assiéger la ville.

De nouvelles forces, principalement constituées d'orcs issus des différentes tribus du clan des Khrouyes, ont fait route depuis plusieurs jours depuis les monts des Galles, pénétrant d'abord dans le Causse avant de se diriger vers Morth. Elles avancent désormais vers Mantge, projetant de prendre la ville en tenaille par l'est et par le nord.

Les forces du magicien noir se composent :

- de l'unité d'Agrouk qui a participé à la chute de Palant. L'orc Noir commande 20 orcs équipés d'une armure en cuir, d'un cimenterre et d'un arc court.
- Agrouk revêt une cotte de mailles et est armé d'un cimenterre.
- De la tribu des cent dents, composée de 60 orcs noirs équipés de cottes de mailles, de boucliers et de cimenterres.
- De tribus d'orcs du clan des Khrouyes qui représentent 300 orcs. Ils portent une armure en cuir et sont armés d'un cimenterre et d'un arc court.

Les forces de Mantge se composent :

- La garnison de la forteresse se compose de six chevaliers et de quatre écuyers, de dix sergents et de 20 petit-

sergents, et d'une soixantaine de soldats dont une vingtaine de cavaliers et une vingtaine d'archers. Elle est commandée par le chevalier de Dubanchet.

- De Dubanchet revêt un haubert et portent une épée à 2 mains.
- Les chevaliers revêtent une cotte de mailles et portent une épée longue.
- Les sergents et petit-sergents sont équipés d'une armure à anneaux et d'une épée longue.
- Les hommes d'armes portent un gambison et un bouclier. Ils sont armés d'une lance et d'une épée courte.
- Les archers sont équipés d'un gambison, d'un arc long et d'une épée courte.
- Les cavaliers sont équipés avec une armure de cuir, un bouclier, une épée courte et une lance.

Après la chute de Palant, les survivants menés par le fils du baron de Morth ont rallié Mantge. Godefroy de Morth a réussi à réunir 10 hommes d'armes à cheval en état de combattre.

- Godefroy porte un haubert et est armé d'une épée longue et de sa lance.
- Les cavaliers sont équipés avec une cotte de mailles, une épée longue et une lance.

Godefroy a lancé un appel à une levée de la population de Mantge. Les forces ainsi mobilisées se composent :

- de Paysans : armés de simples outils agricoles transformés en armes, comme des faux ou des fourches. Ils ne portent pas d'armure.
- des Bourgeois : les marchands et artisans, mieux équipés et organisés que les paysans. Ils sont équipés d'une armure de cuir, d'une lance et d'une hachette.

Tous les hommes en âge de se battre, âgés de 15 à 60 ans, sont concernés. Ce qui représente 500 combattants pour les paysans, dont une centaine armés avec un arc court, et une centaine de combattants pour les bourgeois.

Cette piétaille est encadrée et commandée par les sergents d'armes.

Les points de victoire

Les défenseurs n'ont pas grand-chose à perdre. Ils savent que s'ils tombent entre les griffes des orcs, la mort serait le sort le plus clément qui puisse leur arriver. De plus, les récits des survivants de Palant ne laissent aucun doute sur le sort qui attend leurs familles. Pour cette raison, on leur accordera un bonus de +2 à leur jet de moral.

De leur côté, Godefroy et son unité, voulant venger la mort de leurs camarades tombés à Palant, seront considérés comme étant furieux (frenzied) ou berserks.

par capitaine orc noir tué	+15
Agrouk tué	+10
par orc noir tué	+5
par orc tué	+2

Les orcs, quant à eux, n'ont pas parcouru autant de lieues pour rien. Ils ne souhaitent qu'une seule chose : tuer, piller, violer et se repaître de chair humaine (bon, ça fait 4 mais un orc n'a jamais su compter).

Godefroy de Morth tué	+50
De Dubanchet tué	+30
par chevalier tué	+15
par cavalier tué	+5
par petit-sergent tué	+5
par homme d'arme tué (+ archer)	+2
la piétaille	0

NB : la bataille s'achève à la fin de la 12ème période. Si aucune des deux parties n'a été anéanti, la victoire est attribuée à celui qui a le rapport survivants / pertes le plus élevé.

Caractéristiques CARTON

	type
Conroi de Godefroy	CFM type B
Les chevaliers	CFM type C
Les cavaliers	CF type C
Les petits sergents	IFM type C
Les hommes d'armes (+ archers)	IF type C
La piétaille	IF type D
Les orcs noirs	IUM type B
Les orcs	IO type C

ÉPILOGUE (PROVISOIRE)

Jack tué (ou en fuite), Pomordun hors d'état de nuire, si l'aventurier chargé par frère Bidoine de remettre le message au Bailli l'a fait à temps, la mission est réussie et le Bailli montera une expédition pour porter secours à la Baronnie de Morth.

Le magicien à l'origine de l'invasion de Morth, informé par ses espions, ne tentera pas de résister. Conscient de ne pas disposer des moyens militaires nécessaires et soucieux de ne pas révéler sa présence en utilisant ses pouvoirs magiques, il choisira de ne pas s'exposer. Avant de fuir, il éliminera Vertubleu, un témoin compromettant, et abandonnera ses troupes, les laissant sans directives ni commandement.

Les bateaux transportant l'expédition étant en vue, les assiégeants de Mantge s'enfuiront vers Palant et la forêt, tandis que ceux qui occupent Morth traverseront le Seldon pour se disperser en direction du Causse.

Les aventuriers, s'ils font partie de l'expédition, seront les premiers à pénétrer dans la résidence du Baron à Morth (en tant qu'ambassadeur extraordinaire, l'aventurier qui a présenté ses lettres de créances représente le Baron), ils y trouveront le corps de Vertubleu calciné (brûlé par une boule de feu).

Peu après, les survivants du siège de Mantge arriveront et les aventuriers toucheront leur récompense, avec en plus, pour celui qui aura été en charge de la mission, la promesse d'un fief dans la Baronnie.

Si l'expédition arrive trop tard pour sauver Mantge, les aventuriers ne toucheront pas de récompense, personne n'étant en mesure de la leur donner.

Si les aventuriers ont tellement échoué qu'aucune expédition n'a lieu, non seulement ils ne toucheront pas de récompense, mais leur vie sera gravement mise en danger par les agents du magicien. Leur situation sera telle qu'ils ne pourront "jouer" la troisième partie de l'aventure.

NOTE : l'expédition de secours débarquera à Morth pour profiter des facilités offertes par le port.

SUITE DE L'AVENTURE

Au loin, la lueur de l'aube se leva, promettant un nouveau jour, mais également de nouveaux défis. Les murs de Morth, bien que restaurés par l'espoir, étaient encore empreints de mystère et de danger. La lutte pour la survie était loin d'être terminée, et l'ombre du magicien ne s'était pas encore dissipée. Une nouvelle aventure, plus périlleuse que jamais, se dessinait à l'horizon, et les héros de Morth se préparaient à affronter des épreuves qui mettraient à l'épreuve leur courage, leur loyauté, et leur vie.

Continuez la suite de ce module avec "Le gambit du magicien noir" qui clôturera la trilogie de cette campagne.



DRAMATIS PERSONAE

Viroel & Nibea

Humains, voyous/3

C&S, 1st edition



Taille : 5' 10", Poids 160
armure : 0 (rien)
armes : dague
BOD : 10, FAT : 8
Att : +10%
Par : -10%
Esq : -10%
coup : -
WDF : x3

ORC d100

STR: 12 BOD: 23
CON: 11 FAT: 11
SIZ: 12 DB: +0
INT: 09 HP: -20
POW: 10 SAN: 50
DEX: 11 MOV: 6
APP: 09
BAV: 09
BRA: 11
PIE: 08

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
dague	1	40	+0	1d4+1+db

Skills:

Vigilance 30%, Sens de la Rue 45%.

Caril Kristiaen

Humain, étudiant/4

C&S, 1st edition



Taille : 5' 10", Poids 150
armure : 0 (rien)
BOD : 11, FAT : 9
Att : +5%
Par : -5%
Esq : -5%
coup : -
WDF : x2

ORC d100

STR: 10 BOD: 23
CON: 11 FAT: 11
SIZ: 12 DB: +0
INT: 17 HP: -20
POW: 12 SAN: 50
DEX: 12 MOV: 6
APP: 12
BAV: 13
BRA: 11
PIE: 12

Skills:

Rhétorique 40%, Histoire 30%, Philosophie 35%, Littérature 25%, Oratoire 85%, Persuasion 40%, Écriture 35%.

Serpents constricteurs

Tapis serpent, illusion

C&S, 1st edition



Taille : 9', Poids 15dr
armure : 1
BOD : 6
Att : -
Esq : -
1xWDF MSS5 (morsure)
+ poison

ORC d100

STR: 23 BOD: 32
CON: 14 FAT: 14
SIZ: 18 DB: +1D6
INT: 03 HF: -
POW: 10 MOV: 6
DEX: 13
BRA: 11

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Morsure	1	65	+0	1D4+db*
Constriction	1	40	+0	1D6+db

*Le poison occasionne 2-12 points de dégâts. Le temps d'action est progressif : le personnage perd 1 point le premier round, 2 le deuxième, 3 le troisième... et ainsi de suite. Si un serpent est "tué", il rentre dans le tapis pour autant de tours qu'il a de points de vie à récupérer.

Armour:

peau épaisse AP/1

Skills:

Escalade 85%, Esquive 60%, Dissimulation 75%, Sens 75%, Furtivité 90%, Natation 70%.

Gvernandil

Humain, érudit/12

C&S, 1st edition



Taille : 5' 9", Poids 160
armure : 0 (rien)
BOD : 23, FAT : 23
Att : +5%
Par : -5%
Esq : -5%
coup : -
WDF : x2

ORC d100

STR: 09 BOD: 23
CON: 11 FAT: 11
SIZ: 12 DB: +0
INT: 18 HP: -20
POW: 15 SAN: 50
DEX: 10 MOV: 6
APP: 10
BAV: 11
BRA: 11
PIE: 10

Skills:

Rhétorique 90%, Dialectique 85%, Histoire 80%, Philosophie 75%, Littérature 75%, Langue (Ancienne) 80%, Oratoire 85%, Persuasion 80%, Analyse Critique 75%, Écriture 80%, Éducation 70%, Connaissance des Cultures Anciennes 75%.

JACK

Assassin préféré du magicien noir, Humain, assassin/7

Dans des conditions optimales, ses chances de tuer sa victime du premier coup sont de 70%, ses chances de trouver un piège 30%, de se cacher dans les ombres 20%, et de se déplacer silencieusement 25%. Il a rapporté de Jalte un gel empoisonné et un poison ingestif. Le gel fait 10 points de dégâts et le poison 15 points.



Taille : 5'10", Poids 170 dr
armure : 2 (cuir)
armes : épée longue,
dague
BOD : 15, FAT : 14
Att : +20%
Par : -20%
Esq : -20%
coup : +1
WDF : x3

ORC d100

STR: 12 BOD: 26
CON: 14 FAT: 14
SIZ: 12 DB: +1D4
INT: 12 HP: +0
POW: 11 SAN: 55
DEX: 16 MOV: 6
APP: 12
BAV: 10
BRA: 14
PIE: 12

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
épée longue	1	65	+0	1d8+db
dague	1	65	+0	1d4+1+db

Skills:

Esquive 55%, Vigilance 70%, Discrétion 65%, Se déguiser 60%, Sens de la Rue 55%.

CHIEN MASTIFF

Molosse hargneux

C'est un gros chien de guerre qui pèse plus d'une centaine de dragons. Sa première attaque est une charge qui peut faire tomber son adversaire (bash +10%).

C&S, 1st edition



Taille : 5', Poids 125dr
armure : 1 (peau épaisse)
BOD : 16
Att : +15%
Esq : -25 %
4xWDF MMB2 (crocs)

ORC d100

STR: 12 BOD: 25
CON: 14 FAT: 14
SIZ: 11 DB: +0

INT: 04 HF: -
POW: 03 MOV: 8
DEX: 12
BRA: 12

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
morsure	1	70	+0	1d6+db

Armour:

peau épaisse AP/1

Skills:

Vigilance 70%, pistage 80%.

PIEUVRE ÉGOUTIER

Octopus

C&S, 1st edition



Taille : 5', Poids 650dr
armure : 2
BOD : 60
Att : +25%
Esq : -15%
3xWDF MLB3 (morsure)

ORC d100

STR: 33 BOD: 47
CON: 14 FAT: 14
SIZ: 33 DB: +3D6
INT: 05 HF: -
POW: 10 MOV: 10
DEX: 19
BRA: 10

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
bec	1	45	+0	1d10+db
tentacule	1	45	+0	1d6+db

Armour:

peau épaisse AP/2

Skills:

Dissimulation 70%, Nage 100%.

LES GARDES

Humains, guerriers/3

C&S, 1st edition



Taille : 5'10", Poids 160 dr
armure : 2 (armure cuir)
armes : épée courte
BOD : 13, FAT : 10
Att : +15%
Par : -15%
Esq : -15%
coup : +1
WDF : x3

ORC d100

STR: 13 BOD: 24
CON: 12 FAT: 12
SIZ: 12 DB: +1D4
INT: 10 HP: +0
POW: 09 SAN: 45
DEX: 12 MOV: 6
APP: 12
BAV: 10
BRA: 12
PIE: 12

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Épée courte	1	55	+0	1d8+1+db
Dague	1	50	+0	1d6+db

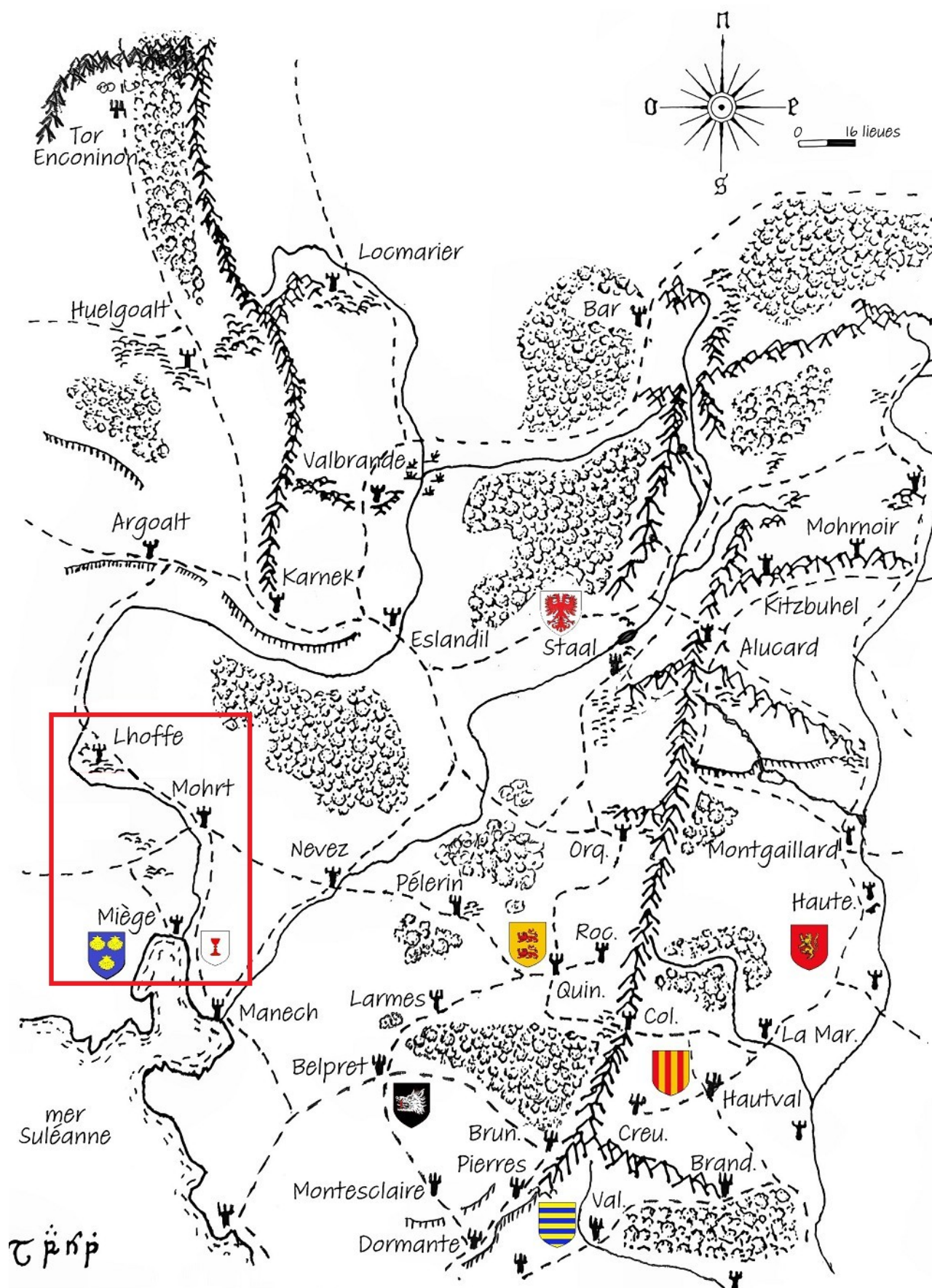
Armour:

armure de cuir AP/2

Skills:

Vigilance 50%, Intimidation 45%, Persuasion 45%, Connaissance de la rue 40%.

Carte des Terres Extérieures



Mission à Miège

Pré-tirés

Eldrin, Forestier, demi-elfe

Forestier du banneret de Lhoffe

Taille : 5'8", Poids : 155 dr., Âge : 22 ans

Niveau : 3

+5% Sagittaire bien placé

3ème fils d'un roturier forestier (FF*M)

Culte : Cernunnos



C&S, 1st edition

Strength:	16	Body:	14
Dexterity:	19	Fatigue:	11
Constitution:	13	Carrying Capacity:	200 dr.
Appearance:	15	Military Ability:	4
Bardic Voice:	13	Command Level:	2
Intelligence:	14	PCF:	12
Wisdom:	18		
Charisma:	13		
Ferocity:	13		
Alignment:	10		

ORC d100

STR:	14	BOD:	22
CON:	11	FAT:	11
SIZ:	11	DB:	+1D4
INT:	12	HP:	0
POW:	16	SAN:	80
DEX:	17	MOV:	6
APP:	13		
BAV:	11		
BRA:	12		
PIE:	14		

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Épée courte	1	60	+0	1d6+db
dague	1	50	+0	1d4+db
Arc long	1	60	+1	2d6

Armour:

Cuir : AP/2

Skills:

Escalade 45%, Premiers secours 60%, Cacher 40%, Perspicacité 30%, Sauter 40%, Survie (forêt) 50%, Écouter 35%, Repérer 35%, Furtivité 40%, Pister 50%.

Bonus armes	Dodge bonus:	-15 %
• arc long: +10% • dague: +5% • épée courte: +5%	Active shield parry:	-10 %

Équipement

- Arc long
- dague
- épée longue
- armure de cuir

Background

Eldrin est un demi-elfe dont la réputation en tant que chasseur et guide des bois a dépassé les frontières de son village. Son habileté à traquer le gibier et à dénicher les trésors cachés de la forêt a nourri de nombreuses familles, faisant de lui un pilier de la communauté.

Il y a deux ans, un raid brutal a frappé son village. La bande de brigands des Chicots a envahi la localité, tuant les parents d'Eldrin, ceux qui l'avaient élevé avec amour et espoir. Ce jour-là, la lumière de sa vie s'est éteinte. Les moines combattants de l'ordre de l'Autel, censés protéger la communauté, ont échoué, laissant Eldrin se débattre avec son chagrin et sa colère. Depuis, il a juré de ne jamais se plier aux pratiques chrétiennes, convaincu que les Anciennes Traditions, respectueuses de la nature et des esprits, étaient le véritable chemin. Le baptême, pour lui, représentait une trahison à la mémoire de ses parents, un acte de soumission à un ordre qu'il tenait pour responsable de leur perte.

Sa détermination à préserver ces traditions anciennes est devenue une obsession. Eldrin se moque des conventions de la religion dominante, affirmant que la véritable spiritualité réside dans la nature, dans le respect des cycles de vie et de mort. Cernunnos, le dieu de la chasse et des forêts, est son guide et son protecteur. Il accepte d'initier tout chasseur ou forestier compétent à la vénération de Cernunnos, à condition qu'ils rejettent les pratiques magiques chrétiennes. Il désapprouve également le "Rituel de l'Eau" des chrétiens, qu'il perçoit comme une trivialisation des rites naturels.

Le caractère stoïque d'Eldrin est souvent perçu comme de la dureté, mais en réalité, c'est une façade qu'il utilise pour cacher sa vulnérabilité. Les nuits sont les plus difficiles pour lui, lorsque les souvenirs de ses parents perdus le hantent. Il se retrouve parfois à murmurer leurs noms dans la forêt, espérant que les esprits les entendent et qu'ils soient enfin en paix.

Thrain Forgefeu, guerrier, Nain

Mercenaire louant ses services

taille : 4'8", poids : 160 dr., age: 35 ans

niveau : 3

1er fils d'un forgeron (*M)

culte : Aulë



C&S, 1st edition

Strength:	19	Body:	16
Dexterity:	16	Fatigue :	13
Constitution:	15	Carrying Capacity:	200 dr.
Appearance:	14	Military Ability:	7
Bardic Voice:	12	Command Level:	3
Intelligence:	16	PCF:	13
Wisdom:	15		
Charisma:	18		
Ferocity:	16		
Alignment:	7		

ORC d100

STR: 17 BOD: 22
CON: 13 FAT: 13
SIZ: 09 DB: +1D4
INT: 14 HP: 0
POW: 13 SAN: 55
DEX: 14 MOV: 4
APP: 12
BAV: 10
BRA: 14
PIE: 11

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Hache	1	60	+0	1d8+db
Marteau	1	60	+0	1d6+2+db
Dague	1	50	+0	1d4+db

Armour:

Brigandine : AP/4

Skills:

Esquive 55%, Survie (Montagne) 50%, Connaissance des souterrains 50%, Perception 45%, Évaluer 40%, Négociateur 45%, Résister à l'alcool 50%.

Bonus armes • dague: +10% • hache: +10%	Dodge bonus: -20% Active shield parry: -15%
---	--

Équipement

- dague
- hache
- brigandine
- casque

Background

Thrain Forgefeu est né dans une lignée de forgerons et de soldats renommés au sein de la Citadelle de Karak-Dûm. Depuis sa plus tendre enfance, il a été bercé par le bruit du métal frappé et des marteaux résonnant dans les immenses forges de la forteresse. Les Forgefeu sont célèbres pour la qualité de leur acier, mais Thrain, bien qu'héritier de cet artisanat, a toujours été plus attiré par le champ de bataille que par l'enclume.

Sous l'œil vigilant de son oncle, un vétéran de nombreuses guerres, Thrain a appris l'art du combat nain dès qu'il pouvait tenir une hache. S'il respectait le savoir-faire ancestral de sa famille, il rêvait d'aventures et de batailles épiques.

À l'âge de 40 ans, lors de son premier engagement contre une horde de gobelins qui menaçaient les routes commerciales de la citadelle, Thrain s'est distingué en abattant un des chefs gobelins. Cependant, la bataille, bien qu'une victoire pour les nains, a coûté la vie à son oncle, qui est tombé en protégeant Thrain d'un coup fatal. Ce sacrifice hante encore Thrain, le poussant à perfectionner ses compétences martiales.

Déterminé à honorer la mémoire de son oncle et à prouver qu'il est digne du nom des Forgefeu, Thrain a décidé de quitter les montagnes pour se forger son propre destin. Il voyage désormais dans les contrées extérieures, recherchant des défis à la hauteur de son ambition, tout en promettant de revenir un jour, couvert de gloire et de légendes à raconter au coin du feu dans les grandes salles de Karak-Dûm.

Antoine, moine errant, humain

Espion de l'Opus Dei sous couverture
taille : 5'10", poids : 170 dr., age: 25 ans
niveau : 3
2ème fils d'un banneret (F*MF)
Cancer, aspect neutre
culte : catholique



C&S, 1st edition

Strength: 14 Dexterity: 19 Constitution: 17 Appearance: 18 Bardic Voice: 13 Intelligence: 16 Wisdom: 14 Charisma: 16 Ferocity: 17 Alignment: 08	Body: 14 Fatigue: 11 Carrying Capacity: 120 dr. Military Ability: 6 Command Level: 3 PCF: 12
Bonus armes • épée courte: +5% • bâton: +10% • dague: +5%	Dodge bonus: -20% Active shield parry: -10%

ORC d100

STR: 12 BOD: 27
CON: 15 FAT: 15
SIZ: 12 DB: +0
INT: 14 HP: +0
POW: 12 SAN: 60
DEX: 13 MOV: 6
APP: 12
BAV: 11
BRA: 15
PIE: 17

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Épée courte	1	60	+0	1d6+db
Bâton	1	60	+0	1d8+db
dague	1	50	+0	1d4+db

Armour:

cuir : AP/2

Skills:

Vigilance 45%, Discrétion 55%, Observation 45%, Théologie 40%, Acrobaties 40%, Persuasion 55%, Sens de la Rue 55%.

Équipement

- dague
- bâton
- armure de cuir

Background

Antoine Delacroix est né dans une famille noble de fervents croyants. Très jeune, il a été introduit aux enseignements religieux, mais aussi à l'aspect plus obscur et secret de l'organisation. Son père, un ancien agent de l'Opus Dei, lui a montré que parfois, les fins justifient les moyens et que le maintien de l'ordre religieux exige des actes de l'ombre que peu osent reconnaître.

Antoine fut initié à la double vie très tôt : d'un côté, il apparaissait comme un dévot, et de l'autre, il était formé pour devenir un espion, capable d'infiltrer les ennemis de l'Opus Dei et d'assurer la protection de l'institution par tous les moyens nécessaires. Il devint habile à se dissimuler parmi les fidèles, à recueillir des informations, à manipuler ceux qui l'entouraient pour servir de relais ou à éliminer discrètement les menaces potentielles.

Cependant, sa mission actuelle est la plus délicate qu'il ait jamais reçue : parcourir les Terres Extérieures, où des rumeurs d'hérésies et de pratiques déviantes ont commencé à circuler. Pour ce faire, Antoine a adopté une nouvelle identité : celle d'un humble moine en quête de foi, cherchant à renouer avec la lumière divine après avoir "perdu son chemin". Son rôle est clair : identifier ceux qui s'opposent à l'autorité du Pape, découvrir leurs secrets et, si nécessaire, neutraliser les auteurs de troubles, tout en paraissant lui-même être en pleine crise spirituelle.

Shenn, druide, humaine

Adeptes de Danu

Taille : 5'4", poids 110 dr, age: 21 ans

niveau 3

horoscope : Taureau, aspect neutre

3ème fille d'un métayer (MF*FM)

culte : Danu



C&S, 1st edition

Dexterity: 14	Body: 11
Strength: 10	Fatigue: 11
Constitution: 16	Carrying Capacity: 100 dr.
Appearance: 16	Personal Combat Factor: 7
Bardic Voice: 15	Military Ability: 2
Intelligence: 18	
Wisdom: 18	
Charisma: 15	
Alignment: 08	
Ferocity: 14	

Bonus armes • bâton +5 % • dague +5 %	Dodge bonus: -15 % Active shield parry: --
---	---

ORC d100

STR: 09 BOD: 23
CON: 14 FAT: 14
SIZ: 09 DB: +0
INT: 16 HP: +0
POW: 16 SAN: 80
DEX: 12 MOV: 6
APP: 14
BAV: 13
BRA: 12
PIE: 17

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
bâton	1	45	+0	1d8+db
daguer	1	40	+0	1d4+db

Skills:

Herbalisme 45%, Connaissance des animaux 50%, Survie en nature 50%, Premiers soins 60%, Écouter 45%.

Équipement

- bâton
- dague

Background

Shenn est née au sein d'une petite communauté vivant au sud de la Forêt Sombre. Dès sa naissance, elle a été baignée dans les traditions anciennes de la nature, apprenant à communiquer avec les esprits de la forêt, à comprendre les cycles naturels et à ressentir l'équilibre du monde qui l'entoure. Les membres de sa tribu respectaient profondément les forces de la nature, mais Shenn s'est toujours sentie encore plus connectée qu'eux. Elle entendait les murmures du vent, percevait les fluctuations des énergies des plantes et entretenait un lien presque instinctif avec les animaux.

Adolescente, elle fut remarquée par Lysenne, une elfe sylvain aussi mystérieuse que la nature elle-même. Lysenne prit Shenn sous son aile, lui enseignant les anciens rituels druidiques, ainsi que la magie de la terre et du ciel. Shenn apprit à communier avec les esprits animaux, à maîtriser les forces élémentaires et à respecter l'équilibre entre la vie et la mort. Cependant, Lysenne lui enseigna également une vérité difficile : la nature n'est ni bonne ni mauvaise, elle est neutre, et ses serviteurs doivent parfois faire des choix difficiles pour maintenir cet équilibre.

À l'âge de 18 ans, un terrible événement frappa son village et la tribu de Lysenne. Une armée d'orcs, venant de la forteresse de Barad Ghoul, franchit la rivière grise, menaçant de détruire une grande partie de la forêt. Lysenne entreprit un rituel pour repousser les monstres, mais le prix fut sa propre vie. Avant de mourir, elle confia à Shenn la tâche de répandre la doctrine de l'équilibre avec la nature. Bien que jeune et encore inexpérimentée, Shenn accepta cet immense fardeau.

Désormais, elle parcourt les Terres Extérieures, cherchant à rétablir l'équilibre là où il a été rompu. Elle est à la fois protectrice de la nature et observatrice attentive, respectant les forces naturelles sans jamais tenter de les contrôler.

Peter, voleur, hobbit

En quête d'aventure

Taille : 3'10", poids 160 dr, age: 26 ans

niveau 3

horoscope: bélier, bien placé

culte : catholique



C&S, 1st edition

Dexterity: 18	Body: 11
Strength: 11	Fatigue: 10
Constitution: 17	Personal Combat Factor: 10
Appearance: 14	Military Ability: 2
Bardic Voice: 15	Carrying Capacity: 100 dr.
Intelligence: 17	
Wisdom: 15	
Charisma: 13	
Alignment: 12	
Ferocity: 17	

ORC d100

STR: 10 BOD: 19
CON: 15 FAT: 15
SIZ: 04 DB: +0
INT: 15 HP: 0
POW: 13 SAN: 75
DEX: 16 MOV: 4
APP: 12
BAV: 13
BRA: 15
PIE: 08

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Poignard	1	55	+0	1d3+db
Arc court	1	55	+0	1d10

Armour:

Cuir : AP/2

Skills:

Déguisement 50%, Évasion 40%, Évaluer 45%, Acrobatie 45%, Baratin 50%, Sens de la rue 50%, Survie urbaine 45%.

Compétences voleur

- Détection des pièges: 60
- Désamorcer les pièges: 25
- Crochetage: 25
- Vol à la tire: 20
- Déplacement silencieux: 35
- Cacher dans l'ombre: 35
- Risque de découverte: 35/10

Bonus armes	Dodge bonus:	-10 %
• poignard de voleur +5 %	Active shield parry:	--

Équipement

- Armure de cuir
- poignard de voleur
- grappin
- 50' corde mince

Background

Peter Pied-Léger est né dans la ville de Miège, où ses parents travaillaient comme pêcheurs. Mais Peter, lui, avait une autre passion : l'aventure. Dès son plus jeune âge, il adorait explorer les environs, grimpant la nuit aux façades des maisons ou se faufilant dans les caves voisines. Sa curiosité naturelle et son agilité lui valurent rapidement la réputation de « fouinard ». Il passa la plupart de ses années d'adolescence à jouer des tours et à voler de petites choses — non pas par malveillance, mais pour le frisson et l'excitation.

Un jour, lors de l'une de ses escapades nocturnes, il tomba sur un ancien coffret dissimulé dans la maison d'un vieux marchand itinérant qui s'était installé temporairement dans le village. Pensant y trouver des trésors, Peter s'introduisit dans la maison. Mais au lieu d'or ou de bijoux, il découvrit des cartes anciennes, des journaux de voyage et des outils de voleur raffinés. Le marchand, un ancien aventurier, l'attrapa sur le fait. Au lieu de le punir, il perçut le potentiel de Peter et décida de le prendre sous son aile. Ce marchand, nommé Milos Longdoigt, lui enseigna les bases du métier de voleur : crochetage, discrétion et l'art de l'esquive.

À l'âge de 25 ans, Peter décida de quitter Miège pour voir le monde. La vie paisible et routinière des hobbits ne lui convenait plus. Il désirait goûter à la véritable aventure, découvrir des trésors cachés, s'infiltrer dans des lieux interdits et, peut-être, aider les opprimés là où les lois étaient trop sévères. Bien qu'il ait un sens de la justice plutôt souple, Peter ne supporte pas l'injustice et aime renverser les figures d'autorité qu'il juge corrompues ou arrogantes.

Erwan, écuyer sans mentor, humain

En recherche d'un seigneur et d'une mesnie

Taille : 6'4", poids : 210 dr., age: 20 ans

niveau 3

horoscope: poisson bien placé

2ème fils d'un banneret (M*MF)

culte : catholique



C&S, 1st edition

Dexterity: 15	Body: 16
Strength: 19	Fatigue: 12
Constitution: 12	Personal Combat Factor: 14
Appearance: 16	Military Ability: 4
Bardic Voice: 18	Carrying Capacity: 200 dr.
Intelligence: 13	Honor points: 30
Wisdom: 17	Status points: 0
Charisma: 16	
Alignment: 10	
Ferocity: 15	

Bonus armes • Épée longue +10 % • Hache de guerre +5 % • lance +10 % • dague +5 %	Dodge bonus: -10 % Active shield parry: -10 %
---	--

ORC d100

STR: 16 BOD: 27
CON: 14 FAT: 14
SIZ: 13 DB: +1D4
INT: 12 HP: +0
POW: 13 SAN: 75
DEX: 15 MOV: 6
APP: 12
BAV: 11
BRA: 13
PIE: 10

ATTACKS:	ROF	A%	PV	DAM
Épée longue	1	60	+0	1d8+db
Hache	1	50	+0	1d6+1+db
Lance	1	55	+0	1d10+2+db
Dague	1	50	+0	1d4+1+db

Armour:

Gambison : AP/3

Skills:

Équitation 50%, Héraldique 30%, Esquive 45%.

Équipement

- Épée longue
- dague
- gambison
- casque Norman et coiffe

Background

Erwan est né dans une modeste famille de nobles vivant sous la protection de la Baronnie de Morth. Dès son enfance, il rêvait de devenir chevalier, inspiré par les récits d'anciens exploits racontés par son père. Ses rêves prenaient forme lorsqu'à l'âge de 14 ans, il fut choisi pour devenir l'écuyer de Sire Aldric, un vieux chevalier local respecté pour son courage, mais connu pour sa dureté et son exigence.

Pendant quatre années, Erwan suivit Sire Aldric, apprenant l'art du maniement de l'épée, l'équitation et les rudiments de la tactique militaire. Bien que Sire Aldric ne fût pas un mentor affectueux, il vit du potentiel en Erwan et promit de le faire adouber lorsqu'il serait prêt. Cependant, cette promesse ne sera jamais tenue. Lors d'une bataille contre la bande de brigands des Chicots qui menaçaient les villages, Sire Aldric fut mortellement blessé. Sans mentor, sans adoubement, Erwan se retrouva seul, écuyer sans maître, avec son rêve de chevalerie brisé.

Ne souhaitant pas retourner chez lui sans avoir été adoubé, Erwan prit une décision difficile : il continuerait son entraînement par lui-même et chercherait à prouver sa valeur, même s'il devait emprunter des chemins non traditionnels. Il ne porte plus le titre d'écuyer officiel, mais il conserve le gambison et l'épée que Sire Aldric lui avait confiés. Désormais, il parcourt les routes en quête d'aventures, espérant rencontrer un jour un nouveau maître digne de lui transmettre le titre de chevalier ou se forger un nom par ses propres actions.

Derniers mots

Vous avez aimé parcourir les 5 duchés des Terres Extérieures ?
Peut-être serez-vous tenté de prolonger l'aventure...

Terres Extérieures,
Volume IV.
Une campagne épique
composée de 5
scénarios
successifs, conçue
pour un groupe de 4
à 6 aventuriers.



La Lutte Éternelle : une campagne en deux parties pouvant être jouée simultanément par deux groupes, l'un incarnant les forces du mal et l'autre les forces du bien. Ces deux groupes seront amenés à se rencontrer à plusieurs reprises au cours de l'aventure.

Mission à Miège est un scénario qui se situe dans le cadre de campagne des Terres Extérieures. Originellement conçu pour être utilisé avec la 1ère édition de Chivalry & Sorcery, il est compatible avec le système d100 et l'esprit OSR.

Retrouvez nos autres suppléments sur <https://amj-editions.itch.io>

Terres Extérieures

Volume 2

Mission à Miège

Dernier Espoir pour Morth...

La Baronnie est en ruines. Morth, jadis florissante, est tombée sous les coups des envahisseurs. Les portes de la ville ont été ouvertes par trahison, et la capitale de la Baronnie est désormais aux mains d'ennemis impitoyables.

Dans l'ombre, un groupe d'aventuriers se voit confier une mission capitale : porter un message de secours à la ville alliée de Miège, seule capable de briser le siège de Mantge et sauver les dernières forces de la Baronnie.

À travers des terres inconnues et des périls mortels, les aventuriers devront braver la trahison, infiltrer les lignes ennemies, et franchir 30 lieues (150 km) d'un terrain hostile.

Oseront-ils relever ce défi ? Leur courage et leur ingéniosité seront-ils suffisants pour sauver la Baronnie de l'ombre du chaos ?

