

LE SYNDICAT DU CUIR A ANIMA

Un complexe industriel au cœur de la cité.

Ce document présente le Syndicat du Cuir, guilde des tanneurs et marchand de cuir de la République d'Anima. Il se concentre sur les activités pratiquées à Anima (*délaissant volontairement la partie du Syndicat installée à [Félicendre](#)*).

Les infos présentées ici reprennent ce qui est décrit dans la description de la [ville d'Anima](#), de la [République d'Anima](#) et des [Républiques de Technomagie](#), dans [l'Atlas des Terres de Grörst](#). Mais on trouve également dans cette aide de jeu de nouvelles informations, ainsi que des éléments extraits des Scénarios de Jeu de Rôle publié sur Grörst : [Les Mains Disparues](#) et [Chasse au Démon](#).

Ce document constitue une aide de jeu, principalement destinée aux **Maitres du Jeu** menant une campagne à Anima. Elle pourra également aider certains **personnages ayant des liens avec le Syndicat**.

TABLE DES MATIERES

Table des Matières	2
Introduction	3
Le syndicat du cuir : industrie et exploitation.....	3
10 idées de scénarios.....	4
Présentation générale du Syndicat	5
Fonctionnement de la Tannerie à Anima	6
Trajet des peaux à Anima	6
Organisations	7
Les services du Syndicat.....	8
Une main d'œuvre exploitée : les tanneuses	9
PNJ : 20 exemples de membres de L'industrie du cuir.....	10
Artisans du Cuir.....	10
Employés du Syndicat	11
Tanneuses	12
L'Hôtel des Trappeurs	14
Niveau 0.....	14
Niveau 1.....	17
Niveau 2	19

INTRODUCTION

LE SYNDICAT DU CUIR : INDUSTRIE ET EXPLOITATION

Si le syndicat est avant tout une guilde de tanneurs et d'artisans du cuir. C'est aussi un peu plus que ça dans la République d'Anima. Je présente ici quelques raisons qui peuvent le rendre intéressant et qui justifient de l'intégrer dans une partie de Jeu de Rôle (ou de lui dédier une aide de jeu spécifique).

UN ELEMENT DE MODERNITE

Tout d'abord, le Syndicat du Cuir à Anima se distingue par sa dimension industrielle. Celle-ci se voit assez facilement sur une carte, puisqu'un quartier entier de la ville (La Tannerie) est lié au Syndicat. Toute la partie sud de ce quartier est même une infrastructure industrielle à part entière. Dans un monde encore très médiéval ce complexe industriel dénote donc un peu (*les seuls éléments comparables pourraient être les docks mais c'est plus classique*).

Le premier intérêt du syndicat du cuir et la tannerie est donc d'être un élément de modernité dans le monde médiéval fantastique de Grörsst. Cela illustre bien le fait qu'Anima est la partie du monde la plus « en avance ».

UN PONT VERS LA NATURE SAUVAGE

Qui dit tannerie, dit peaux, et qui dit peaux dit chasse. C'est donc l'occasion de créer des scénarios amenant les personnages à sortir de la ville. Que ce soit eux les chasseurs (envoyé en quête d'un animal extraordinaire) ou qu'ils aient à interagir avec des chasseurs (comme dans Chasse au Démon).

Pour moi la Tannerie a également ce rôle de facilement créer un pont entre la nature sauvage et la ville. C'est d'ailleurs aussi vrai au niveau des personnages : s'il y a un quartier de la ville où l'on peut trouver des Rôdeurs, des Sorcières ou peut-être même des Druides, c'est bien là.

UN LIEU D'EXPLOITATION ET DE LUTTE

Le Syndicat, et la fortune des familles des Maîtres du Cuir, sont entièrement basés sur l'exploitation d'une main d'œuvre pauvre et vulnérable : les tanneuses. Cette situation sociale me semble intéressante pour mettre les joueurs face à des dilemmes moraux (clairement on ne peut pas considérer que les Maîtres du Cuir, ou plus globalement les dirigeants d'Anima soient du côté du « Bien »).

On peut même pousser plus loin et tenter d'insuffler un peu de lutte des classes au jeu, en jouant ces tanneuses opprimées qui peuvent tenter de trouver dans une magie occulte (et la protection de démons) une voie vers l'émancipation.

UN TERRAIN DE JEU

Enfin, le quartier de la tannerie a été conçu comme un petit terrain de jeu pour des courses poursuites, avec ses nombreux canaux, passerelle, et cuves remplis de liquides peu recommandables.

10 IDEES DE SCENARIOS

Une petite liste de 10 idées de scénarios autour du Syndicat du Cuir et de la Tannerie.

Le Maître Trappeur a disparu ! parti en expédition il devait être rentrer à Anima il y a deux semaines, mais aucune nouvelle n'est parvenue au Syndicat du Cuir. Le groupe est engagé pour monter une mission de recherche et de secours.

Un Maître du Cuir est en difficulté pour rembourser ses dettes auprès du Syndicat, il aurait besoin d'un groupe de voleur pour s'introduire dans l'Hôtel des Trappeurs et apporter quelques modifications à des livres de compte... et peut être quelques autres services tant qu'ils y sont.

Une sororité de Tanneuses prend contact avec le groupe, elles recherchent des combattant expérimenté pour les protéger des autorités de la ville et du Syndicat. Peut-être même qu'elles pourraient se cotiser pour quelques assassinat ciblés...

Le groupe est recruté par le Maître Trappeur : une créature étrange a été repérée dans les collines d'Argent. De nombreux chasseurs se sont mis en quête de la bête et veulent rapporter sa fourrure. Mais le Maître Trappeur veut qu'elle orne la grande galerie de l'Hôtel des Trappeurs. Une course s'engage pour être le premier à localiser et abattre la bête.

Le syndicat a un problème. La qualité des cuirs tannés s'effondre, les peaux se déchire et cassent. Certains pensent à un sabotage des tanneuses, mais d'autres pointent un problème avec les tanins fabriqués par une des grandes familles de Maîtres du Cuir. Le syndicat aimerait une enquête discrète.

Un groupe de tanneuses est contacté par une entité occulte qui leur promet la libération pour elles et leurs sœurs en échange de quelques menus services et de petits « sacrifices »...

Le groupe est recruté par une grande famille de Maîtres du Cuir comme garde du corps. Ils ne vont pas tarder à découvrir que si la famille fait l'objet de menaces et de tentatives d'assassinat, celles-ci ne sont peut-être pas totalement injustifiées...

Un Technomage a besoin d'un catalyseur Technomagique spécial pour la préparation d'un sort. Problème, l'animal qui produit ce catalyseur (une sorte de gros crustacé) est une espèce éteinte. Les derniers spécimens sont exposés dans la Galerie de la Wiverne à l'Hôtel des Trappeurs. Il engage le groupe pour voler la carapace qui y est exposée.

Des tanneuses ont été tué récemment dans la Tannerie. D'habitude on n'enquête pas sur ce genre de crimes, mais cette fois, un halo de magie théurgiste a été détecté sur les corps, et les mains des victimes ont toutes été tranchées. L'Ordre des Inquisiteurs déclenche une enquête => [Les Mains Disparues](#).

Un chasseur au profil louche cherche à recruter des participants pour une chasse miraculeuse qui les rendra tous riche et heureux. Mais on murmure qu'il traîne avec des sorcières... => [Chasse au Démon](#).

PRESENTATION GENERALE DU SYNDICAT

Cette section reprend la description générale du syndicat fournie dans la description de [la République d'Anima](#).

La république d'Anima est réputé pour la **qualité de ses cuirs**. Elle doit une grande partie de cette réputation au travail des artisans du **Syndicat du Cuir**. Celui-ci se répartit sur deux principaux centre production : Le [quartier de la Tannerie à Anima](#) et la ville de [Félicendre](#).

Les relations entre les artisans du cuir de Félicendre et ceux d'Anima sont complexes. Théoriquement ils appartiennent à **une unique guilde : le Syndicat du Cuir d'Anima**, et il existe des **échanges entre les grandes maisons commerciales** des deux villes. Cependant il y a également une importante **rivalité commerciale et des traditions différentes**.

La **production d'Anima** a été fortement **rationalisé** avec la création de l'immense [tannerie](#) à ciel ouvert, et ses équipements mis en commun, qu'est le quartier de la Tannerie. A l'inverse les artisans de [Félicendre](#) travaillent de façon plus individuelle dans leurs ateliers.

Pour ses productions, le Syndicat du Cuir est **toujours en recherche de peaux**, qu'il s'agisse de celles des animaux de **boucherie**, où des peaux fournies par les **chasseurs**. L'industrie du Cuir fait donc également vivre de nombreux **chasseurs et trappeurs indépendant** ou rassemblés en guildes locales (comme par exemple [les Faucons de Trattargi](#)).

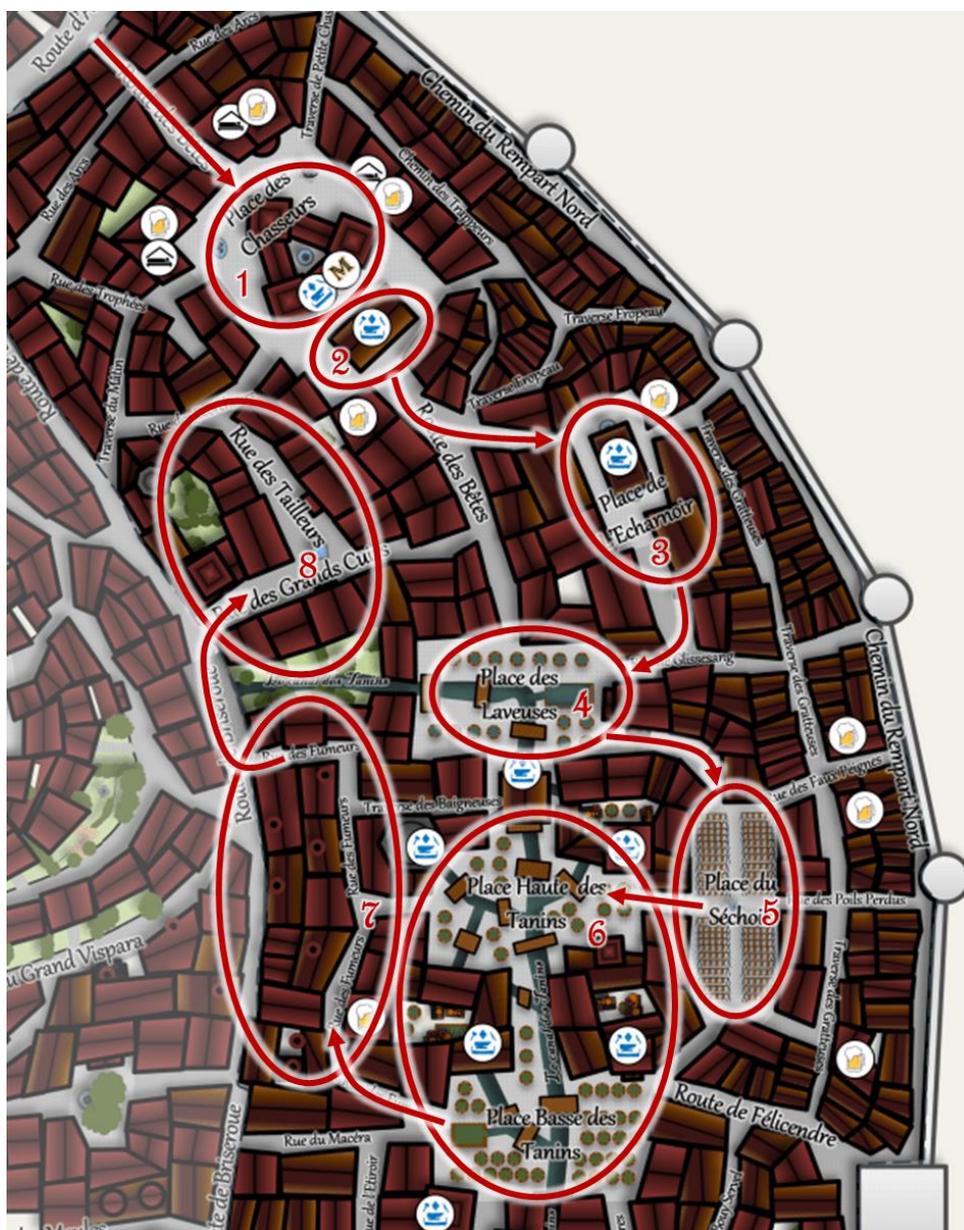
FONCTIONNEMENT DE LA TANNERIE A ANIMA

Nous présentons ici le **fonctionnement de la tannerie à Anima**. Certaines de ces informations sont reprises de [la description du quartier de la Tannerie à Anima](#). Elles sont ici complétées avec des **informations complémentaires** qui développent un peu plus certains aspects.

TRAJET DES PEAUX A ANIMA

Suite à sa réorganisation par le **Syndicat du Cuir** lors des travaux du **Condottiere Matorsanzio**, la partie sud du Faubourg de la Tannerie est une immense **manufacture à ciel ouvert, rationalisée pour le traitement des peaux**.

Ce système **remplace les pratiques artisanales anciennes** où de petits ateliers de tanneurs contrôlaient l'ensemble des étapes du tannage des peaux (comme encore pratiqué à [Félicendre](#)) par un ensemble de grands complexes spécialisés dans chacune des tâches successives du tannage.



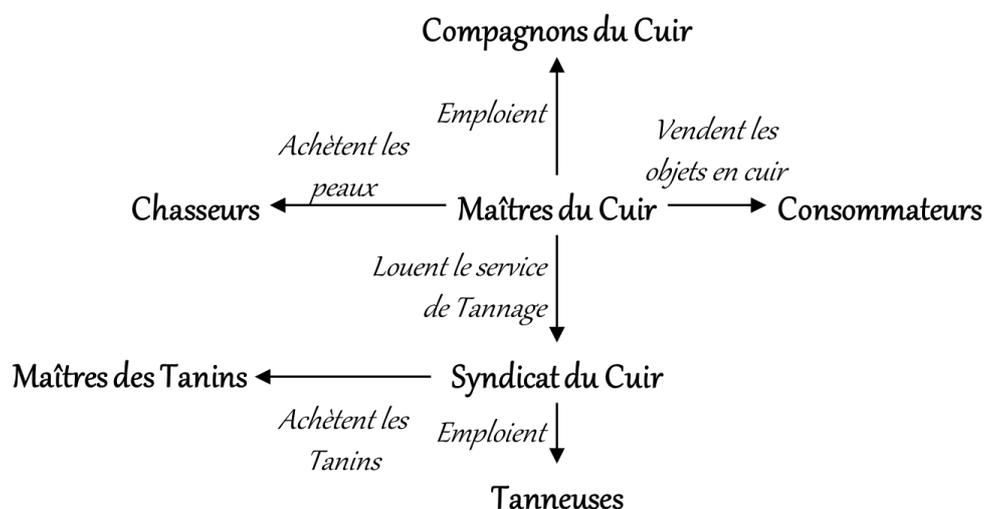
Ainsi, les peaux **arrivent dans le quartier généralement depuis le nord**. Elles proviennent soit du [Faubourg des Bouchers](#) (pour les animaux d'élevage) soit sont apportées par les chasseurs (souvent en provenance des [Collines d'Argent](#), voire de la [Forêt des Pendus](#)). Elles sont alors vendues aux enchères à **l'Hôtel des Trappeurs (1)** et éventuellement stockées le temps de la vente dans **l'annexe de l'hôtel des Trappeurs (2)**.

Les peaux partent ensuite de **la place des chasseurs** pour descendre vers **l'écharnoir (3)** où elles sont grattées finement. Elles sont ensuite lavées sur la **Place des Laveuses (4)** puis séchées **Place du Séchoir (5)** avant d'être tannées sur la **Place Haute et Place Basse des Tanins (6)**, puis fumées (ateliers de la **Rue des Fumeurs (7)**). Les peaux remontent ensuite par la **route de Briseroue** vers les **ateliers des Maîtres du Cuir (8)** qui les transforment en vêtements, chaussures, sacs ou armures.

Le quartier est traversé par un canal (le **Canal des Tanins**) alimenté par l'eau de la [Rustintel](#) via les [Egouts d'Anima](#), il apporte une eau propre pour le lavage des peaux et permet aux différentes étapes du processus de tannage de rejeter leurs déchets. Le canal devient ainsi de plus en plus souillé et malodorant à mesure qu'on le descend, venant finalement rejeter et diluer ses effluves dans le Fleuve des Morts.

ORGANISATIONS

L'artisanat du cuir à Anima s'appuie sur toute une organisation entre **les artisans (Maître du Cuir)**, **le Syndicat du Cuir**, **les fournisseurs (Chasseurs)** et **les forces de travail (Tanneuses)**. Le schéma ci-dessous présente une vue globale des échanges sur la chaîne de valeur du cuir à Anima.

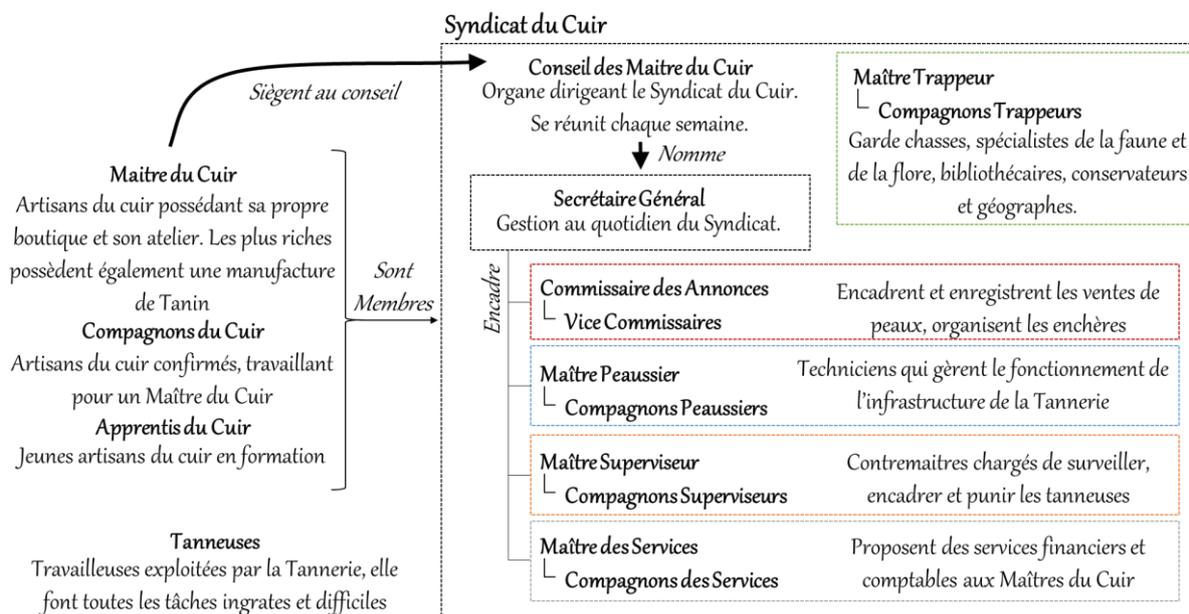


Les **équipements de tannage (cuves, bâtiments, séchoirs)** sont **mutualisés** et appartiennent au **Syndicat** qui les loue à ses membres.

Il faut noter que les **Maîtres des Tanins** propriétaires des **manufactures de tanins** (situées autour des places des Tanins) indispensables au tannage des peaux sont en réalité tous des Maîtres du Cuir, parmi les plus riches et puissants. Ils revendent les tanins au Syndicat du Cuir et en **tirent de substantiels revenus**.

LES SERVICES DU SYNDICAT

Le Syndicat du Cuir a un rôle central dans l'industrie du cuir à Anima et il fournit de nombreux services aux Maîtres du Cuir. Le Schéma ci-dessous présente une vue globale du Syndicat.



Le rôle central du Syndicat du Cuir est de mettre en place, d'entretenir, de faire fonctionner l'infrastructure qu'est la Tannerie d'Anima, et de vendre ces services aux Maîtres du Cuir. Pour cela le Syndicat du Cuir s'appuie sur une organisation dédiée avec un service destiné à **l'entretien de l'infrastructure (les Peaussiers)** et un service destiné à **l'encadrement des Tanneuses (les Superviseurs)**.

Mais le Syndicat fournit également d'autres services indispensables pour les Maîtres du Cuir : **l'organisation des enchères et l'encadrement des ventes de peaux** (matière première pour les Maîtres du Cuir) est encadré par le **Commissaire des Annonces**. De plus, le **Maître des Services** propose des **services financiers et services comptables pour les artisans du cuir**.

Le Syndicat dispose également d'une instance indépendante (**les Trappeurs**) qui a un rôle plus scientifique de **connaissance de la ressource**. Ce sont généralement d'anciens chasseurs avec une très bonne connaissance de la faune, de la flore et de la géographie du territoire d'Anima. Le Maître des Trappeurs a le privilège d'être indépendant du conseil des Maîtres du Cuir.

Enfin si le **conseil des Maîtres du Cuir** se réunit chaque semaine pour orienter l'action du Syndicat, c'est le **secrétaire général** qui s'occupe de la **gestion au quotidien de l'institution, de la coordination des activités et de la trésorerie**.

UNE MAIN D'ŒUVRE EXPLOITÉE : LES TANNEUSES

A Anima, l'essentiel du travail de préparation des peaux et de tannage est effectué par des **femmes**. C'est même **l'un des rares métier autorisé aux femmes d'Anima** (on dit ainsi que les femmes d'Anima sont soit matrones, soit tanneuses, soit prostituées).

C'est un métier dur et pénible, pratiqué principalement par des femmes pauvres comme seul moyen de subsistance pour leurs familles. On peut reconnaître ces femmes aisément à leurs **mains brunies** par les immersions prolongées dans les cuves de tannage.

Il n'existe **pas de guilde officielle rassemblant les tanneuses** (il leur est interdit de se coaliser pour renchérir leur travail et seuls les marchands et contremaitres peuvent accéder au Syndicat du Cuir), mais des **alliances clandestines** (les « **Sororités** ») existent et se reforment régulièrement même si elles sont activement pourchassées par les autorités et par les Maitres du Cuir.

PNJ : 20 EXEMPLES DE MEMBRES DE L'INDUSTRIE DU CUIR

ARTISANS DU CUIR

MAITRE HENRI MESTANIO

C'est un gros bonhomme jovial aux longues moustaches, vêtu entièrement de vêtements de cuir richement ouvragés. Il tient un atelier / magasin dans la Rue des Tanneurs. Artisan médiocre mais bon commerçant c'est son sens des affaires qui lui a permis de bâtir sa fortune. Il emploie plusieurs compagnons qui font la majorité du travail dans son atelier. Il se charge du magasin et se montre parfois insistant avec les clients. Il est toujours à l'affût d'opportunités d'enrichissement, au risque parfois de se laisser entraîner dans des situations compliquées.

Ce PNJ est présent dans les scénarios [Les Mains Disparues](#) et [Chasse au Démon](#).

COMPAGNON FILIPO MOULICCIO

Un des employés d'Henri Mestanio. C'est un jeune homme brun plutôt grand et à la silhouette un peu vouté, il est vêtu de vêtements au tissus fins et colorés.

Il est particulièrement passionné par les tissus. Il s'occupe des doublures et pièces de tissus qui sont intégrés aux vêtements en cuir fabriqués dans l'Atelier d'Henri Mestanio. Il est doué dans son domaine mais manque d'assurance.

COMPAGNON SYLVIO FRELANIO

Une bonne quarantaine d'année, c'est l'artisan le plus vieux de l'atelier d'Henri Mestanio. C'est aussi lui qui confectionne la plupart des pièces qui sortent de l'atelier.

Compagnon depuis de nombreuses années, il n'a jamais pu économiser suffisamment pour passer Maître car il ne venait pas d'une famille riche et a dû rapidement nourrir une famille (une femme et deux enfants).

Il a une relation étrange avec Henri Mestanio, qui pourrait être un ami si ce n'était son patron. Il lui en veut un peu d'avoir fait sa fortune sur le talent des autres, mais admire son bagou.

APPRENTI SESTINO COTHARIO

Jeune apprenti qui travaille dans l'atelier de Maître Mestanio. C'est un jeune homme blond d'une vingtaine d'année qui bégaye un peu. Il est entré au service de Mestanio pour fuir un contexte familial un peu lourd et tenter de mener sa vie par lui-même.

Note : il s'agit du frère de Genesio Cothario, un PNJ du scénario [Les Mains Disparues](#).

MAITRE PASCALO EMERGIANO

Un petit homme d'une quarantaine d'année, à la carrure ramassée, petite barbe noire, chauve, des petites lunettes. Il porte une tenue d'artisan : tablier en cuir et vêtement simples mais soignés. C'est un homme précis et méticuleux.

Il s'est fortement endetté pour pouvoir posséder une maison dans la rue des tanneurs, après des années au service d'autres maître tanneur.

Une partie de sa dette est due à la [confédération unitaire](#) et cela l'inquiète beaucoup.

MAITRE NICOLIO VASTERI

Un homme grand et fin aux traits tirés et cheveux blancs, mais vêtu avec un luxe exubérant (colliers d'or et nombreuses bagues, cape de cuir). Sa famille est originaire de [Félicendre](#). Il fait partie de l'élite des Maîtres du Cuir d'Anima, et possède également l'une des manufactures de Tanins de la ville. Il est rarement présent dans ses magasins et atelier, préférant gérer ses affaires depuis son domicile et déléguer le quotidien à ses employés et à ses fils.

COMPAGNON FRANCESCO VASTERI

C'est le plus jeune fils de Nicolio Vasteri et il est en charge du magasin / atelier familiale situé à l'angle de la Rue des Tanneurs et de la Rue des Grands Cuirs. C'est un jeune homme habillé richement, un pourpoint de velours rouge, une culotte de chasseur beige et des grandes bottes de cuir, habillé en cavalier. Il est particulièrement dur avec ses employés.

SUSTELLA DAMANSSI

Jeune vendeuse qui tiens le magasin Vasteri la journée, rousse au cheveux très long attaché savamment, teint clair et tache de rousseur. Habillée d'une robe de lin simple et d'un gilet de laine bleu. Elle accueille et conseil les clients.

EMPLOYES DU SYNDICAT

SECRETAIRE GENERAL DU SYNDICAT : MARCELLO OTEPITO

Un homme d'une cinquantaine d'année, il porte une grande barbe brune et des cheveux mi-long. Il attache une grande importance à son apparence est sent fort le parfum (une essence de bois forte). Il tire orgueil de sa position mais n'est qu'un exécutant sans vision.

COMMISSAIRE DES ANNONCES : PEDRO VOUATIDO.

Une cinquantaine d'année, à moitié obèse, chauve, le visage rougeaud. Il a l'air d'un ivrogne (et s'en est un) mais il connaît très bien son métier et les fraudes possibles dans la vente des peaux. Fils d'une famille de marchand de cuir. Formation de greffier, recruté par le Syndicat du Cuir.

MAITRE PEAUSSIER : FRIZZILIO VALPUFTO

Un homme énergique d'une quarantaine d'année. C'est un technicien pur qui aime son outil de travail. Il est dur et strict avec ses équipes de peaussier et à peu d'égard pour les tanneuses qu'il considère avec indifférence.

MAITRE SUPERVISEUR : ALFREDO MAGRANDI

Soixante ans, petit et sec, les cheveux blancs et un air recroquevillé sur lui-même. Il semble tout le temps perdu dans ses registres, mais effectue son travail avec efficacité. Il considère les tanneuses comme « même pas des animaux ».

MAITRE DES SERVICES : BRUNO PATURO

Un homme d'une quarantaine d'année mais qui en paraît cinquante ou soixante. Il est chauve avec des petites lunettes et un air toujours embarrassé. C'est avant tout un comptable sans imagination et sans envergure.

MAITRE TRAPPEUR : HENRICO BERNICHI

Un homme d'une cinquantaine d'année mais ayant un physique athlétique, il a des cheveux gris coupé court, un nez aquilin et des yeux bleu perçant. Il est habillé en chasseur. Il est peu bavard en général mais intarissable lorsqu'il s'agit de parler d'histoire de chasse et d'animaux fabuleux.

RECEPTIONISTE : SABRINA MOLAFIENDI.

Fille d'un Maître du Cuir, elle travaille à l'accueil de l'Hôtel des Trappeurs et dirige les demandes vers les différents bureaux. Une jeune fille habillée d'une tunique blanche, cheveux noirs noués soigneusement sur sa tête.

TANNEUSES

Quelques exemples de tanneuses, issue du Scénario [Les Mains Disparues](#).

MARCILLA TRASTITZI

Fille d'un marin mort en mer et d'une tanneuse, Marcilla a grandi dans le quartier de la Tannerie avec peu d'espoir ou d'illusion sur son avenir.

Initié par sa mère, elle commence à travailler à 12 ans comme tanneuse, et apprend vite le métier. Son existence est faite d'une assez grande pauvreté ou seul un travail acharné permet d'éviter de mourir de faim. Elle côtoie la grande misère, la maladie, la folie, l'alcoolisme et la violence qui règne dans le quartier de la Tannerie. Cela forge son caractère, la rendant particulièrement sensible à la solidarité avec les autres travailleuses, mais aussi capable d'encaisser sans vraiment s'émouvoir la perte de ses proches.

Charismatique, elle se fait respecté par ses consœurs et prend souvent la parole pour défendre les intérêts de la profession. Elle acquiert rapidement une bonne réputation parmi les tanneuses et se fait remarquer par le Sabbat du Fou (un culte secret répandu chez les tanneuses).

Elle est initiée à 25 ans aux mystères du Fou et développe depuis ses talents pour la sorcellerie dans une grande discrétion.

MARTINE LASTI

22 ans, brune yeux verts, visage un peu trop fin. C'est une amie de Fiorella Lamia (l'une des victimes des [Mains Disparues](#)). Elle parle avec une voix douce et semble parfois un peu dépressive ou apathique, elle est en réalité incapable de montrer ses émotions car brisée par une vie dure et sordide.

VICKY DERA

26 ans, cheveux châtain coupé courts, la plus soignée dans sa tenue, un bandeau de cuir dans les cheveux. Lorsqu'elle ne travaille pas à la Tannerie, elle hère de taverne en taverne, boit beaucoup et travaille un morceau de bois avec son couteau.

MADI FUGTANI

29 ans, elle fait bien plus vieille, usée par le travail, cheveux grisonnant, un air triste et fermé, elle parle peu.

« ZETTE »

17 ans, rousse avec un air un peu fou. Personne ne sait d'où elle sort.

L'HOTEL DES TRAPPEURS

L'Hôtel des Trappeurs est le siège du Syndicat du Cuir. Le bâtiment contient les bureaux des différents directeurs des services du Syndicat, ainsi que la salle des enchères où s'échangent les peaux qui seront ensuite tannées par le Syndicat.

NIVEAU 0



o.A : GRAND HALL D'ENTREE

Un grand hall haut de plafond, le plafond est soutenu par 8 colonnes situé de part et d'autre de l'entrée. La pièce est éclairée par deux grand lustre en cristal. Le hall est décoré de trophées de chasse et d'animaux empaillés. Au centre de la pièce se tient un bureau où siège une jeune fille (**Sabrina Molafendi**) habillée d'une tunique blanche, cheveux noirs noués soigneusement sur sa tête. Derrière elle le mur est percé de deux grande fenêtre surmonté d'un arc roman. On aperçoit derrière la cour du bâtiment où trône une grande fontaine.

o.B : SALLE DES ANNONCES

Grande salle où ont lieu les enchères.

La salle est un grand hall décoré de trophées de chasse. En journée, les portes sont ouvertes et la salle est animé par d'intenses discussions entre les acheteurs de peaux, grossistes, tanneurs, trappeurs, chasseurs indépendant, représentant de guildes et marchands de bêtes. 4 grandes tables en bois occupent la majorité de l'espace. Elles servent de support au discussions et négociations entre acheteurs et vendeurs de peaux. Dans un coin un bureau est occupé par le commissaire des annonces (**Pedro Vouatido**) ou un de ses représentant qui supervise et enregistre les ventes.

o.C : ESCALIER DES HIPPOGRIFFES

Un escalier monumental qui monte au niveau 1.

De chaque côté de l'escalier se trouve un hippogriffe empaillé, et devant l'escalier une fontaine intérieur représentant un archer à l'arc bandé.

o.D : COULOIR

Un couloir qui mène au bureaux. Au bout du couloir un petit escalier monte au niveau 1. A côté de l'escalier se trouve un ours empaillé.

o.E : BUREAU DU COMMISSAIRE DES ANNONCES

Il s'agit du bureau du commissaire des annonces (**Pedro Vouatido**) et des vices-commissaires qui supervisent les ventes (cf.

o.B : Salle des Annonces).

Les armoires et bibliothèques contiennent les archives dans lesquels sont enregistré les ventes. Les cahiers de ventes sont conservé pendant 1 an pour les ventes classiques, et au-delà d'un certain montant (5000 PO), les ventes sont conservées indéfiniment dans les archives qui sont édités annuellement.

o.F : BUREAU DES PEAUSSIERS

Ce bureau est utilisé par les peaussiers. Les techniciens qui supervisent le fonctionnement de la tannerie à ciel ouvert qui se tiens dans le sud du quartier de la Tannerie. Ce sont des spécialistes qui travaillent pour la guilde et vérifient que l'infrastructure fonctionnent bien.

Le bureau contient un bureau et une table de travail ainsi que des armoires et caisses qui contiennent du matériel directement utilisé pour l'entretiens de l'infrastructure (tabliers, pelles, barre de fer, seau, etc.). Le bureau est rarement occupé mais sert de remise pour les équipements des peaussiers et quelques réunions. Les Peaussiers sont plus souvent sur l'infrastructure en elle-même, et entrepose leur matériel dans la Maison des Peaussiers (entre la Place des Laveuses et la Place Haute des Tanins).

o.G : BUREAU DES SUPERVISEURS

Ce bureau est utilisé par les superviseurs qui exploite l'infrastructure en faisant travaillé les tanneuses. Il s'agit du bureau de gestion des tanneuses.

Le bureau contient les registres sur lesquels sont inscrites les tanneuses et leurs affectations ainsi que leurs heures de travaux. Le bureau est occupé par le maitre superviseur, les compagnons et apprentis superviseurs sont à la tannerie et s'occupe d'encadrer le travail. Le maitre superviseur se charge de la comptabilité des heures travaillées et de la paye des tanneuses. Les tanneuses viennent récolter leur paye habituellement chaque fin de semaine. Le jour de paye est particulièrement chargé à l'hôtel des trappeurs avec des files de tanneuses. Pour l'occasion deux gardes sont présent pour encadrer la distribution des salaires.

Les superviseurs portent une sorte d'uniforme fait d'un tablier de cuir et un fouet.

Le coffre contient 526 PA. Il est fermé par une serrure dont le maitre superviseur à la cléf autour du cou. **Crochetage DD 18, casser le coffre : TA 19 20HP.**

o.H1, H2 : BUREAU DES SERVICES

Ces bureaux sont occupés par les maitres des services qui proposent des services dédiés aux artisans membre de la guilde et parfois aux Chasseurs. Ces services regroupent : comptabilité, prêt financiers, et accès à l'infrastructure de tannage.

Les bibliothèque et armoires contiennent les archives des services. Le coffre contient les recettes récentes des services : 72 PO. **Crochetage DD 18, casser le coffre : TA 19 20HP**

I : PASSAGE SECRET

Ce passage secret mène au premier étage, dans la Salle des Griffons. Pour trouver le passage il faut examiner attentivement le mur. *Perception DD17*

NIVEAU 1



1.A : GALERIE DE LA WIVERNE

Une grande galerie d'apparat décoré par de nombreux animaux empaillés et de vitrines contenant des restes d'animaux divers (empaillés, fossilisés, conservés dans des bocaux).

Les pièces maîtresses de la galerie sont évidemment la grande wiverne empaillée et le squelette de dragon reconstitué (un amateur éclairé reconnaîtra qu'il s'agit en réalité de plusieurs ossements de dragons assemblés ensemble plutôt que les restes d'un seul animal). On trouve aussi des tigres et loup arctiques, des sangliers et blaireaux géants, des ours et loup sanguinaires, des cerfs et élans...

1.B : COULOIR

Un couloir décoré de tête d'animaux empaillés (sanglier) qui relie les deux escaliers. A proximité du petit escalier, se tiens un ours empaillé. La plupart des portes du couloir porte une inscription décrivant le contenu de la pièce, sauf pour le bureau du trésor.

1.C : SALLE DU BLAIREAU

Une salle de réunion / petit banquet.

La pièce est occupée par une grande table de bois, les armoires contiennent de la vaisselle. La salle est décorée de gravure d'animaux et de tête d'animaux empaillés. La pièce maitresse est une tête de blaireau géant empaillé.

1.D : BUREAU DU TRESOR

Ce bureau contient le trésor du Syndicat du Cuir. De l'extérieur la porte à l'air normale, mais elle est en réalité renforcée d'une plaque d'acier qui la rend très difficile à défoncer. La porte est également fermée à clef. La pièce ne possède pas de fenêtre et est éclairée par une lanterne.

Crochetage : DD22, TA 20 PV : 20 (insensible aux dégâts Perforants, résistance au dégâts tranchant et contendant, seuil de dégât 5).

L'armoire contient les archives importantes de la guild.

Les coffres sont fermés à clef :

Coffre 1 : Crochetage DD 18, casser le coffre : TA 19 20HP, contenu : 525 PO, 1725 PA.

Coffre 2 : Crochetage DD 20, casser le coffre : TA 19 20HP, contenu : 4873 PO.

Note : le syndicat dispose également de fonds qui sont gardé dans la tour du griffon par la guild des argentiers.

1.E : BIBLIOTHEQUE ZOOLOGIQUE

La grande bibliothèque / cartothèque du syndicat. La pièce est éclairée par des lanternes qui y diffuse une lumière tamisée. Elle est meublée de confortable fauteuils en cuir et d'une table de travail joliment ouvragée.

On y trouve de nombreux ouvrage sur la faune et la géographie. Principalement sur le territoire d'Anima, et les républiques de Technomagie, mais aussi pas mal d'informations sur les terres de Grörst.

On peut y trouver des cartes très détaillés du territoire d'Anima, ainsi que des cartes détaillées des républiques.

1.F : BUREAU DU SECRETAIRE GENERAL

Ce bureau sert à la gestion du syndicat. C'est le bureau du secrétaire général du Syndicat qui gère les affaires courantes.

L'armoire et la bibliothèque contiennent des archives récentes du syndicat. Le Secrétaire Général à un rôle d'intendant pour le syndicat, mais la direction est assurée par le conseil des Maitre du Cuir qui se réunit une fois par semaine.

1.G : BUREAU DU MAITRE TRAPPEUR

C'est le bureau du Maitre Trappeur et de ses compagnons. Les trappeurs du syndicat sont des chasseurs payés par le syndicat, ils ont une mission de suivi de la faune des républiques et de connaissance de la géographie. Ce sont généralement des amoureux de la nature sauvage et des chasseurs aguerris, mais aussi de grands érudits qui ont en charge la bibliothèque du Syndicat. Il y a une tradition forte parmi eux ce sont les seuls employés du Syndicat dont le recrutement est indépendant du conseil (le maitre trappeur choisit ses compagnons et son successeur).

La bibliothèque contient des ouvrages généraux sur la faune et la flore du territoire d'Anima, ainsi que des cartes utilisées fréquemment.

Les armoires contiennent du matériel de chasses, y compris des armes : épieux, épée courtes, haches, dagues, arc long et flèches.

Le coffre contient 252 Po. Il est fermé par une serrure dont le maitre trappeur a la clef autour du cou. **Crochetage DD 18, casser le coffre : TA 19 20HP.**

1.H : SALLE DU BANQUET

Une grande salle d'apparat pour les banquets du Syndicat. La pièce est occupée par deux immenses tables en bois de facture assez simple mais soignée. Une grande cheminée trône au centre de la pièce. Elle est surmontée d'une tête de Wiverne. D'autres trophées de chasses et animaux empaillés décorent la pièce.

1.I : SALLE DES GRIFFONS

C'est la salle de réunion du conseil des Maîtres du Cuir, organe de direction du syndicat du cuir. Deux magnifiques griffons empaillés sont exposés dans la salle.

Un des deux griffons cache un mécanisme (trappe) permettant d'accéder à un passage secret qui redescend directement dans le hall d'entrée. Pour le trouver : **Perception DD 17 sur le griffon.**

NIVEAU 2

On accède au niveau supérieur par le petit escalier situé au fond du couloir B (*note : pas de plan pour ce niveau*).

Le niveau supérieur est un grenier qui contient essentiellement des caisses de stockage. On y entrepose parfois des peaux en attente de vente. On y trouve aussi une cuisine bien équipée.