

QUITTER PONT GIRALLON

UN SCENARIO POUR DONJON ET DRAGONS, 5EME EDITION.

SE DEROULANT DANS L'UNIVERS DES TERRES DE GRÖRST,

COLONIES SEPTENTRIONALES.

Scénario et aides de jeux créés par Grain.

Disponible sur <https://www.lignesdorages.com/>

Abstract

Ce document présente un scénario pour **4 à 6 joueurs de niveau 1**, mêlant enquête, exploration et action dans un cadre médiéval-fantastique. Ce document présente la trame résumée et détaillée du scénario. D'autres aides de jeux (plans, personnages non joueurs, historiques, feuilles de personnages pré-tirées, intégration dans une campagne...) en rapport avec ce scénario sont disponibles sur le site www.lignesdorages.com

La lecture de ce document doit être réservée au Maître du Jeu.

TABLE DES MATIERES

Synopsis	3
Scenario Résumé	3
Conseil aux MJ	4
Acte 1 – Débarquer à Pont Girallon.....	5
Scène 1 – Débarquement.....	5
Scène 2 – Récupérer Michette	6
Scène 3 – Quelques emplettes.....	7
Acte 2 – Accès refusé.....	10
Scène 1 - Premier contact au pont	10
Scène 2 - Un Sauf Conduit du Prévot	11
Scène 3 – Un laissez-passer du Marquis.....	12
Acte 3 – soirées à l’Auberge.....	13
3.1 Auberge Ducale	13
3.2 Auberge des Cerises	16
3.3 Auberge du Loup Borgne	19
3.4 Taverne du Six de Trèfle	24
Acte 4 – Nouveau refus	27
Scène 1 – Passer la douane	27
Scène 2 – L’inquisition.....	28
Acte 5 - Quitter la ville.....	29
Option 1 – Le Passage en Force.....	29
Option 2 – Corrompre les gardes	30
Option 3 – Suivre les contrebandiers	32
Option 4 – Voler une barque.....	36
Option 5 – Partir vers le Sud	38

SYNOPSIS

Nous présentons ici un résumé accessible aux joueurs pour leur présenter le scénario, sans divulgâchage.

Présentation rapide du monde :

Il y a fort longtemps, l'**Empire des Hommes** dominait le [monde de Grörst](#). Et la magie des dieux (Magie Théurgiste) et celle des hommes (Magie Essentielle) étaient à l'harmonie.

Mais **les dieux ont trahi les hommes**. L'Empire s'est effondré. Les armées des morts sont sorties des tombeaux, la sphère du chaos s'est levée au sud, et les ennemis des hommes ont déferlé sur leurs terres.

Et dans ce tumulte les hommes ont constaté que la **Magie Essentielle leur échappait**. Ultime trahison des dieux, les hommes ont constaté que chaque utilisation de magie divine faisait diminuer la magie des hommes.

Alors pour préserver la Magie Essentielle, les hommes du Sud ont créé des institutions : les **Ecoles de Technomagies** qui pratiquent une sorte d'Alchimie, mélange entre technologies et magies permettant d'ancrer la magie dans le réel, et l'[Ordre des Inquisiteurs du Barrage](#) chargé de pourchasser les pratiquants de la magie divine (les « Théurgistes »).

Dans les faits, **une seule religion est tolérée** : le [Culte du Desséché](#), culte exclusivement voué aux morts et faisant simplement office de service funéraire.

Des suites d'une ancienne catastrophe, les Républiques de Technomagies vivent également dans la **menace, lointaine mais constante, d'une invasion de mort vivants**.

Les colonies septentrionales :

Ce scénario vous emmène dans les **colonies Septentrionales**, aux confins des [Républiques de Technomagie](#).

Les Républiques de Technomagie se voient comme le **dernier rempart de la civilisation des hommes**. Au Nord, les hommes ont chuté dans la barbarie avec la **chute de l'Empire**.

En colonisant le Nord, les Barons de Roche souhaitent **étendre et faire à nouveau rayonner la civilisation humaine**.

Mais face à eux se dressent d'étranges royaumes barbares. Les Barons de Roche n'ont que **mépris pour ces hommes du Nord** et ils n'y voient qu'une population inférieure, tout juste bonne à être **réduite à l'esclavage**.

Intro du scénario :

Tancrede Ceras, le fils d'un **riche marchand d'esclaves** a été envoyé dans les **colonies septentrionales** par son père pour y apprendre le métier.

Mais animé de **conviction anti-esclavagiste**, celui-ci souhaite au contraire partir à la découverte des barbares du Nord. Il a pour cela recruté un groupe composé d'un **jeune chevalier désargenté, trois esclaves porteurs et un sergent des chaînes**.

C'est à bord d'une **galère de la Compagnie des Marchands d'Hommes** que vous vous dirigez vers la ville de **Pont Girallon**, point de départ de votre aventure...

Le voyage vers Pont Girallon :

Depuis son départ de **Port de Vesnes**, la galère a pris la **route du Nord**. Elle a fait une brève escale au large de **Port Falaise** pour échanger du courrier avant de s'engager dans la **Mer des Brumes**. Votre route suit la côte le **long des montagnes noires**.

La galère voyage à **bonne distance des côtes** qui sont réputées dangereuses mais s'en rapproche régulièrement pour les avoir en vue et **éviter de se perdre dans les brumes**.

L'air refroidit à mesure que **vous montez vers le Nord** et la mer est parfois mauvaise.

Tancrede et Justin voyagent en cabine, ils se sont rencontrés sur le bateau et c'est là que Tancrede a eu l'idée de le recruter comme garde du corps. **Fernand et Kiolorament, Armand les fouette, et Ruf cuisine** pour tout le monde.

SCENARIO RESUME

Nous présentons ici un résumé destiné au Maître du Jeu pour présenter rapidement le scénario dans son ensemble.

Le scénario s'intègre dans la campagne **Ethnographie chez les Barbares (à paraître)**. Il s'agit du premier scénario de la campagne. Certains aspects peuvent être adaptés à d'autres campagnes.

Ce scénario est un scénario d'introduction. Il permet aux joueurs de se rencontrer, d'établir des liens, et de former un groupe à partir des diverses individualités.

Il met les joueurs face à un défi en apparence simple : sortir de la ville. Mais cette tâche se complique rapidement en raison de contraintes administratives, puis du refus de l'inquisition de les laisser partir vers le Nord.

Le côté « blocage administratif » du scénario est pensé pour servir de **contraste initial avec le thème de la campagne**. Dans cette campagne les PJs devraient faire face à la « nature sauvage », la première étape sera donc de franchir les portes de la civilisation et de sa bureaucratie.

Les joueurs ont alors plusieurs possibilités pour tenter de quitter la ville : suivre des contrebandiers, corrompre le chef des gardes, changer de chemin, tenter de passer en force ou en discrétion.

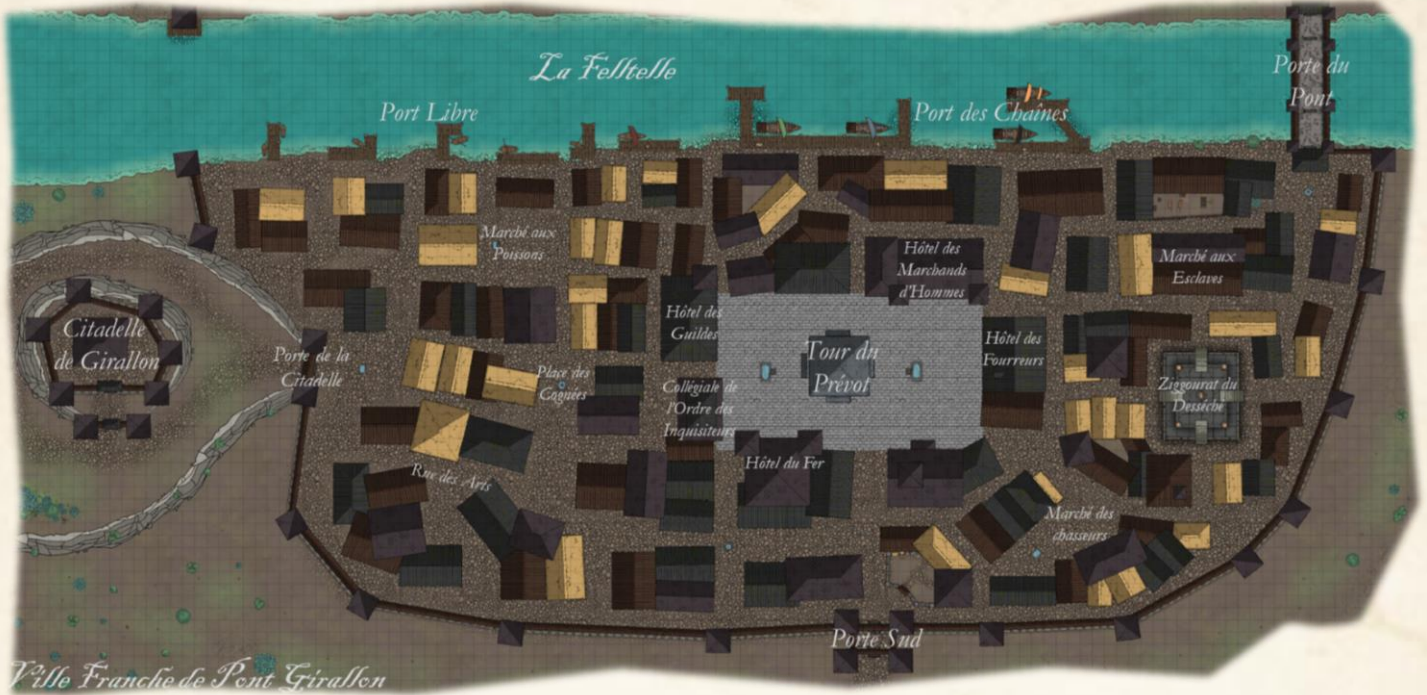
Le scénario est aussi l'occasion de visiter la ville de Pont Girallon et de découvrir la culture locale. 4 auberges /

tavernes sont disponible pour rencontrer des PNJ hauts en couleurs.

CONSEIL AUX MJ

Nous fournissons ici quelques conseils d'ordre généraux aux Maîtres du Jeu intéressé par ce scénario.

- **Durée de jeu :** En partie test, le scénario a été complété sur **trois soirées de jeu**.
- **Système de jeu :** J'ai noté en **rouge** les références au système de jeu de Donjons et Dragons (tests de caractéristiques, monstres). Comme le reste, elles peuvent être adapté à votre système de jeu ou votre vision du jeu.
- **Nombre de joueurs :** Les difficultés de rencontres ont été prévu pour un groupe de 6 joueurs (Barde, Paladin, Sorcier, Barbare, Druide et Roublard) niveau 1. Si vous avez un groupe plus/moins nombreux, n'hésitez pas à ajouter/retirer quelques ennemis en plus pour augmenter/diminuer la difficulté.
- **Le Monde :** Le scénario se déroule dans le monde de Grörst. Celui-ci, est décrit en détail sur www.lignesdorages.com. Un des intérêts du Scénario est de faire découvrir ce monde à vos joueurs et de leur donner l'impression d'un monde vaste, ouvert et complexe.
- **Adaptations :** Evidemment le scénario est également adaptable à un autre type d'univers, ou à d'autres personnages joueurs, il est tout à fait possible de ne réutiliser que la trame générale.
- **L'Ambiance :** Le scénario fournit des descriptions des différents lieux, Le but est de créer une ambiance bien définie pour le scénario, aidant les Joueurs à s'immerger dans le monde.
- **Les aides de Jeu :** Je vous conseille fortement d'utiliser les aides de jeu / plans fournis dans les PDF complémentaires pour aider vos joueurs à se situer lors des phases d'actions. En partie test, elles ont bien fonctionné et j'en ai ajouté quelques-unes supplémentaires pour compléter. J'ai noté **en vert** les planche à utiliser pour chaque partie du scénar.



ACTE 1 – DEBARQUER A PONT GIRALLON

Début de l'acte : les PJs se rencontrent et débarquent d'une galère en provenance de Port de Vesne.

Fin de l'acte : les PJs se rendent au pont pour quitter la ville.

Enjeux :

- Rencontre entre les joueurs
- Achat éventuel d'équipement pour le voyage
- Rencontre avec la diseuse de bonne aventure

Lieux :

- Le Quai des Chaînes
- Le magasin de la compagnie des marchands d'hommes
- Les autres magasins en ville
- La caserne des Sergent / Hôtel de la Compagnie.

SCENE 1 – DEBARQUEMENT

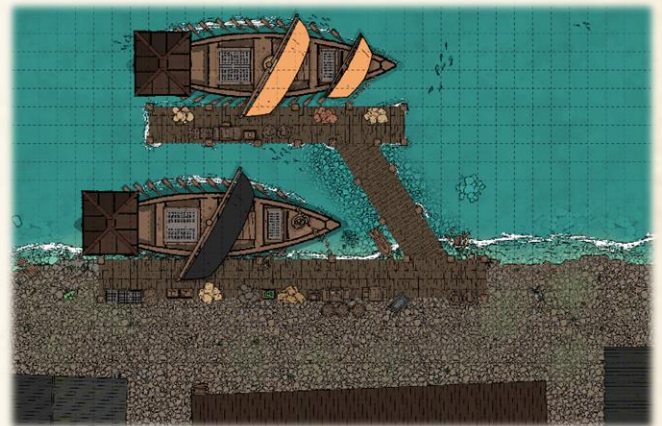
Début de la scène : les PJs se rencontrent et débarquent d'une galère en provenance de Port de Vesne.

Fin de la scène : les PJs quittent le quai.

Enjeux :

- Rencontre entre les joueurs
- Répartition des bagages de Tanocrède
- Rencontre avec la diseuse de bonne aventure

Lieu : Le Quai des Chaînes



RENCONTRE INITIALE

Les PJs débarquent après plusieurs semaines en mer entre Port de Vesnes et Pont Girallon. Le groupe se constitue à l'initiative de Tanocrède.

Après **plusieurs semaines de mer**, votre galère a abordé **ce matin** à Pont Girallon. Le voyage en mer a été **long et éprouvant** (surtout pour les rameurs) et vous êtes heureux de toucher terre.

Depuis **deux jours** déjà, le navire remonte **le cours de la Fellstelle**, rendant la navigation plus agréable. Des hommes sont même descendus à terre pour **faire quelques provisions fraîches** et cela a nettement amélioré votre quotidien.

Mais l'approche de la ville a réveillé **une impatience dans tout l'équipage**. Les rameurs vont pouvoir faire une petite pause. L'équipage est impatient de descendre à terre. Et les passagers voient s'ouvrir devant eux **une terre pleine d'opportunités**.

Une fois à terre **vous participez activement au débarquement** d'une partie des marchandises. Et cela vous prend **la matinée**.

Nous sommes donc maintenant **en milieu de journée**, et vous **êtes libre de descendre à terre**.

C'est l'occasion pour les PJs d'amorcer le roleplay et de se présenter.

CHARGEMENT

Les PJs doivent se répartir les bagages de Tancrede entre les esclaves.

Une de vos premières tâches sera de **vous répartir la charge des bagages** de Tancrede.

Règles d'Encombrement (poids en Livres) :

- **Un personnage peut porter jusqu'à Force x 5 sans encombre.**
- **Au-dessus de Force x 5, vitesse réduite de 3m.**
- **Au-dessus de Force x 10, vitesse réduite de 6m. désavantage à tout test, attaque, jet de sauvegarde basé sur Force, Dextérité ou Constitution**
- **Au-dessus de Force x 15, personnage immobile.**

Il y a 509,88 lbs à porter, et les PJs ne peuvent collectivement en prendre que 430 sans être encombrés. Il y aura donc négociation.

LA DISEUSE DE BONNE AVENTURE

Une fois les charges réparties, au moment où les PJs vont quitter le quai, **une vieille femme (Olga)** s'approche :

Vous voyez **une vieille femme** dans **une robe bleue** un peu passée qui marche vers vous d'un pas décidé. Elle aborde Tancrede et Justin d'une voix chevrotante :

« **Ah mes garçons ! comme vous avez fière allure.** »

Elle se plante devant vous et vous regarde tous des pieds à la tête.

« Bah ! Vous tombez bien. J'ai **besoin de grands gaillards comme vous**. Allez suivez-moi, **vous allez bien aider une vieille femme quand même, non ?** »

« Eh bien, **ne restez pas plantez là !** Michette a besoin d'aide ! »

Si les PJs décident de la suivre ils enchainent avec la scène 2. S'ils demandent plus d'explication elle marmonne :

Bah ce n'est **pas bien compliqué**, mais c'est **trop haut pour moi**, il me faut des gaillards comme vous !

AUTRES RENCONTRES SUR LES QUAI

Sur les quais, les PJs peuvent parler à d'autres PNJ :

- **Les Dockers** : Des dockers s'activent sur le port, ils déchargent des marchandises de la galère. Il s'agit pour une bonne part de membre de l'équipage de la galère,

des hommes libres travaillant pour la Compagnie des Marchands d'Hommes. Ils peuvent donner des informations de bases sur la ville (cf. Les Colonies Septentrionales – Pont Girallon).

- **Le Capitaine** : Il souhaite bonne route au PJs. Il va recharger son navire et repartira dans quelques jours pour Port de Vesnes avec des esclaves en plus et un chargement de fourrures.
- **Un Pêcheur** : Un pêcheur est assis sur le quai de la seconde galère (avec les voiles beiges). Il a une petite ligne et n'a pas l'air d'avoir attrapé grand-chose pour l'instant. Il donne des informations générales sur la ville et sur ses auberges :

La meilleure auberge de la ville est **l'Auberge Ducale**, **situé sur la place du Prévot**. Mais c'est pas donné je vous préviens.

L'Auberge du Loup Borgne est une Auberge et Taverne tout à fait correcte. C'est là que se retrouve la plupart des **trappeurs et chasseurs**.

Il y a aussi **L'Auberge des Cerises au Sud de la Ville**. Elle est principalement fréquentée par des **marchands de la Compagnie du Fer**.

Enfin si c'est juste pour boire un coup allez donc « **au 6** », c'est sur le **marché des Chasseurs**.

SCENE 2 – RECUPERER MICHETTE

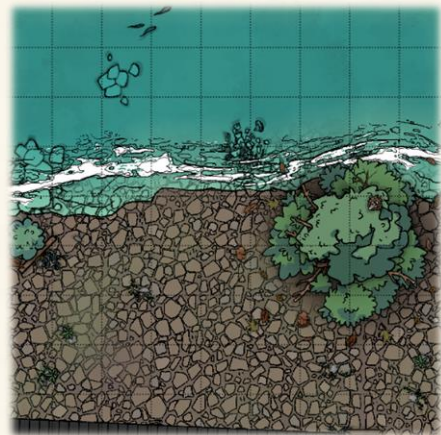
Début de la scène : les PJs suivent Olga pour l'aider

Fin de la scène : les PJs quittent Olga.

Enjeux :

- Récupérer un chat dans un arbre.
- Se faire dire la « bonne aventure » par Olga.

Lieux : L'arbre de Michette.



ACCROCHE

Les PJs suivent **Olga (Occultiste de l'Archifée)** jusqu'à un arbre :

Vous **suivez la vieille femme** qui remonte la **Feltelle** vers l'Est en direction du Pont. Elle s'arrête un peu plus loin **en bas d'un arbre**.

Voilà ! **Michette est montée là-haut ce matin**, et pas moyen de l'en faire descendre. Allez soyez gentils et aidez une vieille femme ! S'il vous plaît, **ramenez moi Michette**.

Michette est un **chat domestique** (familier d'Olga) qui est perché dans l'arbre. Les PJs doivent escalader l'arbre et capturer le chat, où le convaincre de descendre.

ATTRAPER LE CHAT

- **Escalader l'arbre** : Il faut réussir un **jet d'Athlétisme DD15** pour s'approcher de Michette (à 3m. de haut). Les PJs peuvent s'aider pour l'escalade (**Avantage**).
- **Calmer Michette** : Le chat ne se laisse attraper que par un PJs ayant un alignement Neutre Stricte (Ruf). Elle attaque tout autre PJs, l'attaque se fait avec **Avantage**.
- **Attraper Michette de Force** : Pour attraper Michette de force en haut de l'arbre il faut réussir un **jet d'Acrobatie DD17**.
- **Ne pas tomber de l'arbre** : Si un PJ est touché par Michette ou si il échoue à l'attraper, le PJ doit faire un **Jet de Sauvegarde de Dextérité DD12**. En cas d'échec il tombe de l'arbre (3m => 1d6 dégât).
- **Communication avec Michette** : Si un PJs utilise un sort de communication pour parler à Michette. Celle-ci indique qu'elle a peur de descendre. Mais elle se laisse facilement rassurer. Il faut réussir un **jet de Persuasion DD8** pour la faire descendre.

Si les **PJs échouent lamentablement**. Olga finis par se mettre à miauler (elle maîtrise Communication avec les Animaux). Elle échange un peu avec Michette et celle-ci finis par descendre.

RECOMPENSE D'OLGA

Olga récupère Michette, elle la prend dans les bras et lui fait un câlin. Puis elle se tourne vers les PJs.

« **Vous m'avez bien aidé**. Mais je n'ai pas grand-chose à vous donner, je ne suis qu'une vieille femme. Enfin si vous le voulez, **je peux peut-être vous dire quelques petites choses**. »

Elle s'approche du PJs ayant récupéré Michette : « **Fais-moi voire ta main**. »

Elle lira volontiers la « bonne aventure » à chacun des PJs :

- **Armand** : « Hum, non, mon garçon ton destin ne t'appartient pas et je ne peux rien te dire ». Elle recule et le regarde avec un air légèrement effrayé.
- **Fernand** : « Ces mains sont fortes ! Mais garde-toi de toi-même jeune homme. »
- **Justin** : « Ah, oui ... je vois. » Elle rigole et lance un sourire entendu à Justin. « J'ai failli m'y tromper. Suis ta voie, Chevalier ! »
- **Kiolo** : « Un voleur ! ne te perd pas pour des richesses jeune homme, n'oublie pas ce que tu cherches ».
- **Ruf** : « Michette m'a dit que ton cœur est pur. Elle ne fait pas confiance facilement tu sais. » Elle désigne le

groupe : « Veille sur eux comme tu as veillé sur Michette et comme tu veilles sur tes puces. »

- **Tancrède** : « Qui sait où te conduira ton voyage aventurier ? Tu as de quoi réaliser de grandes choses, mais la chance a toujours son mot à dire. »

Pour chaque PJ qui s'est ainsi fait « **dire la bonne aventure** » : lui faire **lancer 1d20**. Le résultat de ce D20 devient un « **joker** » utilisable, une fois et une seule, à tout moment. Le Joker peut être utilisé pour **remplacer un Jet de dé** lors d'un **test de Caractéristique, d'une attaque ou d'un Jet de Sauvegarde**.

Olga s'en va ensuite en direction du Sud-Ouest de la ville.

SCENE 3 – QUELQUES EMPLETES

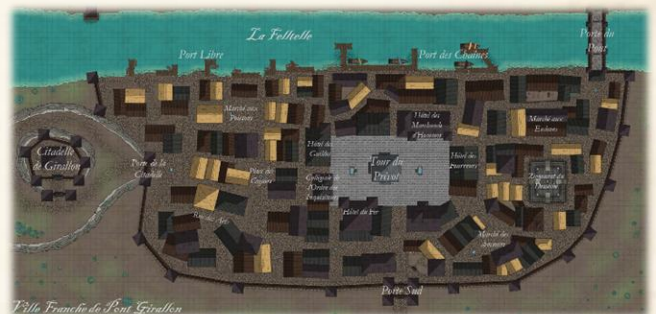
Début de la scène : les PJs se rendent en ville pour acheter ou vendre de l'équipement.

Fin de la scène : les PJs se rendent au pont pour quitter la ville.

Enjeux :

- Achats éventuels d'équipement pour le voyage
- Elle sert de point de référence si les PJs veulent acheter ou vendre de l'équipement plus tard dans le scénario.

Lieu : Pont Girallon



MAGASINS DE LA COMPAGNIE DES MARCHANDS

D'HOMMES

Ce magasin appartient à la **Compagnie des Marchands d'Hommes**. Il est ouvert à tous, mais pratique des prix avantageux pour les membres de la compagnie.

Description :

Le magasin de la Compagnie se trouve à côté de **l'Hôtel des Marchands d'Hommes**. C'est un petit bâtiment en pierre, au toit d'ardoise et à **l'aspect modeste et discret**.



Le magasin est **propre et bien rangé**. Les rayonnages sont remplis d'une multitude d'équipement destiné aux sergents du fer, collecteurs et marchands d'esclaves. Le magasin semble vendre **toute sorte d'équipement d'aventurier** et dispose également d'un rayon bien **fourni de chaînes, colliers et entraves**.

Le gérant, **un homme d'une cinquantaine d'année**, au crâne dégarni et à **l'allure avenante** s'avance vers vous en **boitillant** « Bonjours messieurs, que puis-je faire pour vous ? ».

Prix pratiqués :

	Achat	Vente
Membres	x1	x0.75
Non-Membres	x2	x0.5

Matériels disponibles : Equipement d'aventurier classique, sauf objets magiques, poisons, vêtements et nourriture.

Marchand :

Gabriel Kassapan est **le gérant** du magasin. C'est un ancien sergent des chaînes qui a eu la jambe partiellement broyée lors d'une mésaventure et qui s'est reconverti.

Il demande au PJs s'ils sont membres de la compagnie et les conseils gentiment.

Il peut **recommander d'autres magasins** en ville selon les besoins des PJs :

- Pour acheter de **la nourriture**, le mieux est de s'adresser à l'Auberge du Loup Borgne, ou au Magasins de la Place des Chasseurs, au Sud-Est de la ville.
- Pour **acheter ou vendre de gros équipements ou des outils spécifiques** (comme les instruments de musique ou les meubles que transporte Tancrede) il vaut mieux aller dans la Rue des Arts au Sud-Ouest de la ville.
- Pour des **armes ou armures en métal**, il faut se rendre au Sud de la ville dans la rue des Forges. Ce sont des magasins tenus par la Compagnie du Fer.
- Enfin pour des **objets « magiques »** il n'a pas d'information, mais il sait qu'il y a un Technomage qui demeure au Loup Borgne.

MAGASINS DU MARCHE DES CHASSEURS

Sur la place des Chasseurs, on trouve divers magasins fréquentés par les bûcherons, chasseurs et trappeurs.

Description :

Vous arrivez sur **une place assez grande et tout en longueur**. Le bassin d'une fontaine occupe l'une des extrémités de la place.

Autour de la place se trouve **différentes enseignes de magasins** qui semblent vendre des équipements destinés aux **chasseurs et bûcherons**. On y trouve des armes

courantes, des armures légères et toute la panoplie d'aventurier.

Sur la place se trouve également deux enseignes de **taverne** : au Nord-Est, l'enseigne représente **un loup éborgné** portant un cache œil et un chapeau. Au sud, la porte de la taverne est peinte de blanc, ornée de **six trèfles noirs**.



Prix pratiqués :

Achat	Vente
x2	x0.5

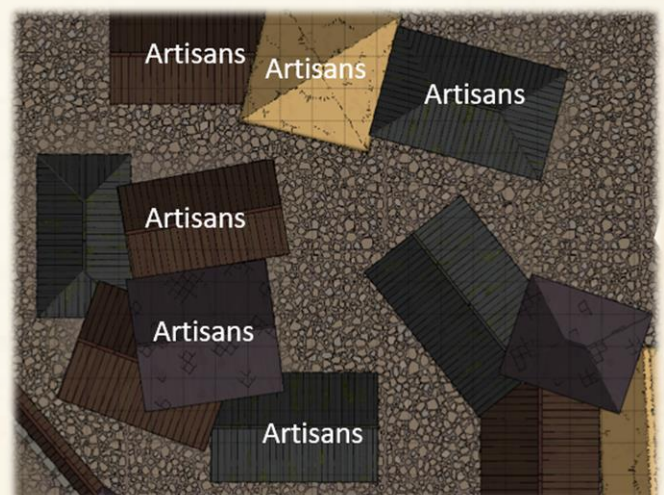
Matériels disponibles : Armes Courantes, Armures Légères, Nourriture, Vêtement, Equipement d'aventurier classique, sauf poisons et objets magiques.

MAGASINS DE LA RUE DES ARTS

Dans la Rue des Arts on trouve différentes échoppes d'artisans locaux.

Description :

La rue des arts s'étend au **sud-ouest de la ville**. Embryon de quartier bourgeois de Pont Girallon, on y trouve les échoppes de plusieurs artisans. Des enseignes en bois accroché au-dessus des portes permettent de reconnaître les ateliers. Après avoir fait un tour dans la rue, vous avez noté la présence d'un **Menuisier, un potier, un souffleur de verre, un tisserand, un artisan du cuir**, et un **fabriquant d'outils**.



Prix pratiqués :

Achat	Vente
x1.5	x0.5

Matériels disponibles : Outils de bricoleur, de charpentier, de potier, de souffleur de verre, de tisserand, ustensiles de cuisiniers et de brasseurs, équipements spécifiques.

La réalisation d'autres outils spécifiques est possible mais demande 1 journée de travail.

Possibilité de vendre l'équipement « Lourd » de Tancrède, prix de rachat :

- Cabinet de Travail Pliant : 5po.
- Fauteuil de Repos : 3po.
- Lit de Camp : 2po.
- Livres : 5po / pièce.

FORGERONS

Au sud de la ville se trouve plusieurs forgerons, ils vendent **des armes et armures de fer**.

Description :

Le sud de la ville est occupé par le quartier de la Compagnie du Fer.

Plusieurs forgerons ont établi leurs échoppes dans la rue, et **une fumée épaisse** s'échappent des cheminées et **noirci le pavé**. Au centre de la rue, une **petite fontaine** apporte une eau claire et abondante, indispensable au travail des forgerons.



Prix pratiqués :

Achat	Vente
X1.5	x0.5

Matériel disponible : Armes de guerre, Armures Intermédiaires, outils de forgerons.

La réalisation d'armures demande au moins 1 journée de travail pour adapter l'armure à la taille du porteur.

AUTRE MARCHANDS

Enfin il est possible de trouver d'autres choses à acheter ou vendre

FARID AL'WALOU

Farid Al'Walou est un qui revient d'un voyage infructueux **Jeune Technomage d'Al'Shriab** dans l'est. Il **réside à l'Auberge du Loup Borgne** (cf. Acte 3) en attendant de trouver assez d'argent pour payer son voyage de retour vers Al'Shriab.

Les marchands de la ville savent qu'il dispose de quelques **breloques prétendument magiques** qu'il a parfois essayé de leur vendre. Si les PJs demande s'il est possible **d'acheter des objets magiques**, les marchands leur recommande de rencontrer Farid, un soir à **l'Auberge du Loup Borgne** (=> Acte 3).

AUBERGE DES CERISES - ACHETER DES MONTURES

L'Auberge des Cerises est le seul établissement où il est possible d'acheter des montures.

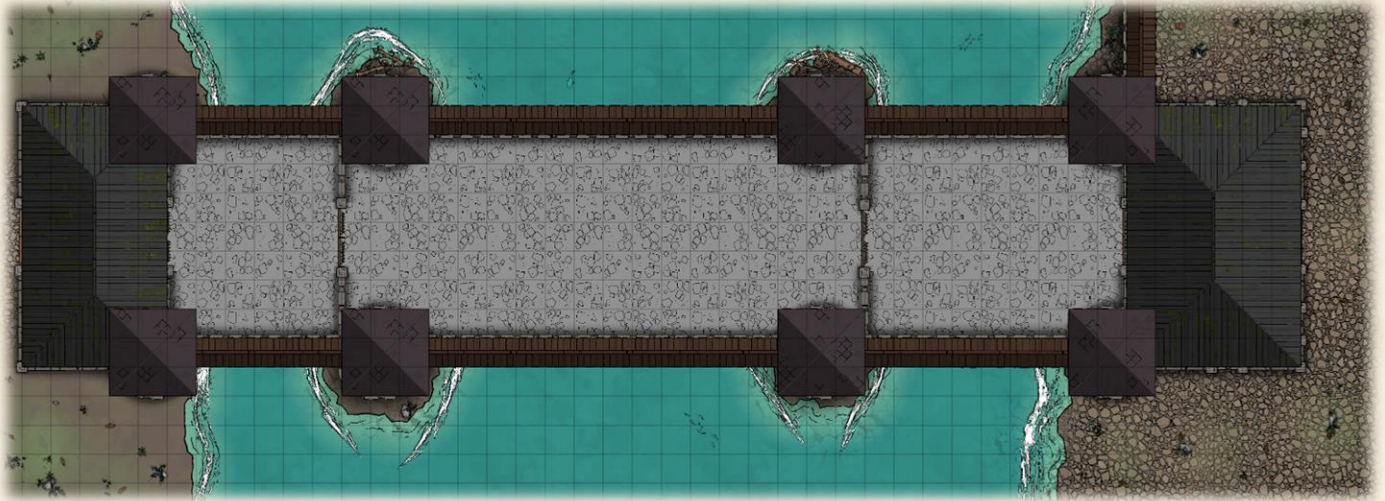
Convaincre l'Aubergiste :

L'Aubergiste dispose **d'une mule, de deux chevaux et d'un poney**. Mais il refuse de les vendre à des personnages non-membre de la Compagnie du Fer. Il faut réussir un test de **Persuasion DD15** pour le convaincre de vendre.

Prix pratiqués :

Achat	Vente
x3	x0.5

Animaux et matériels disponibles : 1x Mule, 2x Cheval de Selle, 1x Poney, Fourrage, Selles d'Equitation et de Bât.



ACTE 2 — ACCES REFUSE

Début de l'acte : les PJs se présente au Pont en souhaitant traverser et quitter la ville vers le Nord.

Fin de l'acte : les PJs ont échoué à quitter la ville par le pont, il termine dans une auberge à la recherche d'un autre plan.

Enjeux :

- 1^{er} refus administratif, rencontre avec les gardes du pont et l'inquisiteur
- Obtenir un sauf conduit du Prévot pour Tancrede et ses marchandises.
- Obtenir un laissez passer pour Justin à la Citadelle.

Lieux :

- La porte du Pont
- L'Hôtel du Prévot
- La Citadelle.

SCENE 1 - PREMIER CONTACT AU PONT

Début de la scène : les arrivent au Pont dans l'intention de traverser.

Fin de la scène : les PJs se sont fait refouler du pont.

Enjeux :

- Première rencontre avec les gardes du Pont.
- Se frotter à la bureaucratie locale.

Lieux : La porte du pont.

FACE AU PONT

Les PJs se présentent au pont fortifié pour traverser.

Devant vous se dresse **le pont fortifié de Pont Girallon**. C'est un **ouvrage massif et solidement fortifié** qui garde la ville contre d'éventuelles **attaques de Barbares par le Nord ou par le fleuve**.

PAPIERS S'IL VOUS PLAÎT !

Les PJs sont accueilli par les gardes du pont qui demandent à contrôler leurs papiers.

Vous rentrez dans une grande pièce qui sert de porte Sud au pont. Devant vous se tiennent **plusieurs gardes attablés** pour le **contrôle des papiers et des marchandises**.



L'un des gardes s'adresse à vous :

« Bonjour messieurs, **vous désirez traverser** le pont ? ».

« **Papiers s'il vous plaît.** »

Les gardes ont les profils suivants :

- Pour les **chefs de garde** (2 en tout, 1 à chaque extrémité du pont) : **Mercenaire de Bois Noir**.
- Pour les **gardes ordinaires** (7 en tout sur le pont, 6 de plus à l'étage) : **Garde**.

IL VOUS MANQUE UN PAPIER...

Le chef des gardes refoule les PJs auquel il manque les sauf conduit et laisser passer.

Le chef des gardes examine un moment vos papiers d'identité. « Hum, oui, mais **il vous manque un sauf-conduit** messieurs, **je ne peux pas vous laisser passer**. »
« Il vous faut le **demander à la Tour du Prévot**. »

S'adressant à Justin :

« Messire quant à vous, il vous faudra **demander un laissez-passer à la Citadelle.**

« Les éclaireurs ont rapporté **des mouvements de barbares dans le Nord** et le Marquis a renforcé la surveillance. On craint **un raid des Barbares de Friksen.** »

Econduit, les PJs devraient se mettre en quête de leurs papiers.

SCENE 2 - UN SAUF CONDUIT DU PREVOT

Début de la scène : Les PJs se rendent à la tour du Prévot pour y obtenir un Sauf-conduit.

Fin de la scène : les PJs ont demandé leur Sauf-Conduit.

Enjeux :

- Justifier leur voyage vers le Nord.
- Se frotter à la bureaucratie locale.

Lieux : La tour du Prévôt, l'hôtel des Marchands d'Hommes.



La Tour du Prévot est une **grande tour** qui siège au centre de la ville. Cette tour imposante est située **au centre d'une place** autour de laquelle se trouve **les bâtiments des guildes et institutions les plus importantes de la ville.**

OBTENIR SAUF-CONDUIT

Les PJs sont accueilli par un garde qui les envoie chez le Héraut du Prévôt pour obtenir leur sauf-conduit.

Vous entrez dans la tour et êtes accueilli par **le garde de faction**. Il vous indique **le bureau du Héraut** qui délivre les sauf conduit.

Le Héraut du Prévôt reçoit les PJs.

Après avoir patienté quelques minutes, vous êtes reçu dans **le bureau du Héraut du Prévôt**. C'est un homme d'une **quarantaine d'année à la barbe fournie.**

« Bonjour Messieurs, comment puis-je vous aider ? »

Le Héraut veut un motif « valable » de voyage dans le Nord. Il ne considère pas que « partir étudier la civilisation

des barbares » soit un motif légitime. Il faudra donc que **Tancrede arrive à le convaincre.**

Pour cela, il faut réussir un **Jet de Persuasion DD20.**

DELAI DE SIGNATURE

Le Sauf-conduit doit être signé par le Prévot. Il le fait **tous les matins**. Il faut donc que les PJs **reviennent le lendemain matin.**

LETTRE DE RECOMMANDATION

Alternativement, Tancrede peut justifier son voyage dans le Nord par les activités de la Compagnie des Marchands d'Hommes. Il lui faut alors présenter une **Lettre de Recommandation de la Compagnie.**

Pour **obtenir une lettre de recommandation** de la Compagnie des Marchands d'Hommes, Tancrede doit se rendre à l'hôtel des Marchands d'Hommes.

L'hôtel de la Compagnie des Marchands d'Hommes se trouve sur **la place de la Tour du Prévôt**. C'est une grande bâtisse partiellement fortifiée qui montre la puissance de la **guilde des marchands d'esclaves.**

Vous êtes accueillis par **Jeff Katique**, représentant local de la **Compagnie des Marchands d'Hommes.**

« Ah **Mr Ceras**, une lettre de votre père nous as annoncé votre arrivée. Comment-allez-vous ? avez-vous fait bon voyage ? »

Jeff Katique délivrera une lettre de recommandation sans **poser de question** à Tancrede si celui-ci indique **simplement avoir besoin de voyager vers le nord.**

Mais si Tancrede se lance dans des explications et révèle son intention de rallier Osten. Jeff **essaiera de le raisonner** pour qu'il ne s'approche pas des Barbares pour autre chose que pour les réduire en esclavage.

« Mais enfin Monsieur Ceras, **vous n'allez pas prendre la ville d'Osten a vous tout seul !**

Non si vous voulez **des sensations fortes**, vous devriez commencer par **tendre une petite embuscade**. Peut être essayer de **capturer quelques barbares**, séparément. **Les enfants** sont plus faciles pour commencer.

Mais personnellement **je vous conseille plutôt d'acheter vos esclaves** à des collecteurs d'esclaves. Ils font ça très bien et après tout, **c'est un métier**. Il y en a toujours plusieurs qui ont de la marchandise à vendre à **Sarmenfir.** »

Si Tancrede s'obstine à dire qu'il veut aller sympathiser avec les barbares. Jeff Katique ne délivre pas de lettre de Recommandation.

« **Je suis désolé monsieur**, mais si je vous envoie à la mort, **votre Père va m'en vouloir**. Je ne peux pas vous écrire une lettre de recommandation si vous tenez de tels propos. »

Convaincre Jeff Katique demande alors un **Jet de Persuasion DD20.**

SCENE 3 – UN LAISSEZ-PASSER DU MARQUIS

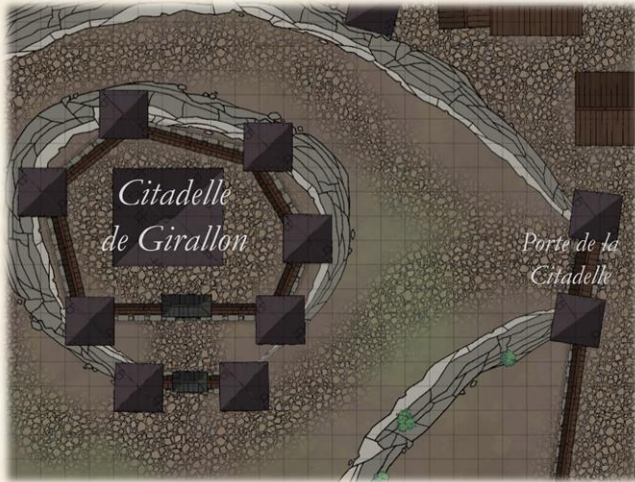
Début de la scène : Les PJs se rendent à la citadelle de Girallon pour y obtenir un laissez passer pour Justin.

Fin de la scène : les PJs ont demandé un laissez passer pour Justin.

Enjeux :

- Se frotter à la bureaucratie locale.

Lieux : La Citadelle de Girallon.



Justin étant un noble en arme, il doit signaler son voyage dans le Nord au Marquis de Girallon.

La Citadelle de Girallon se trouve à l'extérieur de la ville, sur un **promontoire rocheux** situé à l'Ouest de la ville. C'est un **château de taille respectable**, dominé par un **imposant donjon**.

Les gardes laissent passer Justin sur **présentation de sa chevalière**. Et lui indique **le bureau du Héraut du Marquis**. Celui-ci reçoit Justin sans problème.

Le Héraut te reçoit dans son bureau dans une des tours à l'Est de la citadelle. C'est un **petit homme chauve** portant de **petites lunettes rondes**.

« Bonjour Messire, que puis-je faire pour vous ? »

« Je vais prendre **votre nom, le nom de votre père** et il vous faudra apposer **votre sceau** ici même. »

Le Héraut tend **une tablette de cire à Justin**.

« Et voilà Messire, c'est tout pour moi ! »

Il te tend un parchemin indiquant que **le Marquis de Girallon** t'autorise à franchir le pont.



ACTE 3 – SOIREEES A L'AUBERGE

Début de l'acte : Les PJs passe une soirée à l'Auberge.

Fin de l'acte : Les PJs ont un plan alternatif pour quitter la ville.

Enjeux :

- Trouver un plan alternatif pour quitter la ville.
- Rencontrer de nombreux PNJs
- Obtenir des informations sur Pont Girallon et les alentours.

Lieux :

- Auberges et Tavernes

Les PJs devraient passer au minimum **deux soirées à l'Auberge**. Une **après le premier refus**, et une après le second. Cet acte reprend l'ensemble des rencontres possibles à l'Auberge. Il convient de **les répartir correctement**.

3.1 AUBERGE DUCALE

L'Auberge Ducale est l'Auberge la plus chère et la plus prestigieuse de la ville. Mais elle accueil surtout des Nobles et certainement pas des esclaves.

L'Auberge Ducale est située sur la **place de la Tour du Prévôt**. C'est un **grand bâtiment de pierre**, solidement bâti avec **une belle enseigne en fer forgé** marqué d'une **couronne ducale**.



A) SALLE PRINCIPALE

La salle principale de l'auberge, qui sert de salle à manger et de salon pour les clients de l'auberge.

La **lourde porte de l'auberge** s'ouvre une **grande salle, lumineuse et décorée**. Des tentures pourpre décorent les murs, un bon feu brûle dans la cheminée, et tout dans cette pièce dégage une **atmosphère chaleureuse et accueillante**.

Derrière le bar se tient un **petit homme blond** d'une quarantaine d'année, et dans la salle **une serveuse** s'active. Plusieurs **hommes d'armes** sont accoudés au bar devant des verres de vin, et un **couple de nobles** discutent avec un autre **homme d'arme** dans le salon.

Enfin au bout du bar, un **homme en habit de marchand** semble occuper à griffonner des notes dans un carnet en cuir.

UNE ENTREE REMARQUEE

Lorsque les PJs rentrent la première fois dans l'auberge, ils sont chassés de l'auberge par les sergents du Sieur De Bilvracmar qui a donné ordre de ne pas être dérangé.

Au moment vous entrez dans l'auberge, **les hommes d'armes** installés au bar se regarde, puis se lèvent et **s'avance vers vous en disant :**

« Allez **dehors les manants !** trouvez-vous une autre auberge ! »

Les PJs ayant une valeur de Perception Passive de 12+ (Kiolo, Ruf) remarquent que l'Aubergiste à l'air assez gêné.

Tu remarques que l'aubergiste a l'air assez **embarrassé de la réaction de ces hommes d'armes.**

Les gardes (4 **malfrats**) chassent les PJs et se montrent inflexible tant que les PJs s'expriment poliment. Ils sont **insensibles à la persuasion**. Ils ont ordre de chasser les gêneurs, cette **ville grouille déjà de vermines et de voleurs et leur seigneur veut être tranquille.**

Si les PJs s'énervent (Intimidation), que le ton monte et que la situation risque de devenir violente, ou si **Justin fait valoir son statut de noble**, le Sieur de Bilvracmar s'en mêle.

Le Noble situé près de la cheminé se lève brusquement et s'adresse à vous d'un ton péremptoire :

« **Allons, cet esclandre doit cesser !** Sergents, **laissez passer ces voyageurs**, c'est mon bon plaisir.

Messieurs, **veuillez excuser mes Sergents**, mais j'ai donné des ordres pour être tranquille. Si vous avez affaires dans cette auberge, **conduisez votre commerce prestement et sans esclandre.** »

AUBERGISTE

L'aubergiste reçoit les PJs et s'excuse pour cet accueil.

Messieurs, **je vous prie de m'excuser pour cet accueil**, mais nous sommes un **établissement prestigieux** et la **tranquillité de nos clients** les plus respectable est notre plus grande priorité. **Que puis-je faire pour vous ?**

Il lui reste **3 Chambre supérieur et 1 Chambre simple**. Il peut également fournir le repas. Il essaiera par contre de dissuader Tancrede de ramener des esclaves dans l'établissement.

Puis-je vous **suggérer de dire à vos gens de rester à l'écart de l'établissement ?** Ils peuvent installer vos bagages dans votre chambre, et si vous le souhaitez je peux leur réserver une place à l'écurie.

LE SIEUR TEOTHIME DE BILVRACMAR

Le **Sieur Téothime de Bilvracmar** est un **petit seigneur** disposant de terre **au Sud-Est de Pont Girallon**. Il s'est rendu en ville **à la poursuite de bandit** qui ont récemment sévi sur ses terres. Il souhaite les retrouver pour rendre justice. Mais **il supporte mal la vie en ville.**

AUBERGE DUCALE

Hébergement :

- Service d'Ecurie : 1 po la nuit.
- Chambre simple (2x2 places) : 4 po la nuit.
- Chambre supérieure (4x2 places) : 8 po la nuit.
- Suite Ducale (1x4 places) : 40 po la nuit.

Boissons :

- Bières (pintes) :
 - Blonde de Girallon : 2 pa (*blonde légère*)
 - Brune de Sarmenfir : 3 pa (*brune « porter »*)
 - Blanche de Rutremorz : 3 pa (*blanche fruitée*)
 - Bière d'Epines de Fort Estrille : 4 pa (*brune à la sève de pin*)
 - Bière barbare d'Osten : 5 pa (*blonde forte*)
- Vin :
 - Côteau du Barbillon (Roche) : 10 po. La bouteille (*correct*).
 - Côteau de la Tanisrelle (Anima) : 25 po la bouteille (*très bon*).

Repas :

- Menu du soir : 2 po.
 - Potage, et assiette de charcuterie
 - Médaille de cabillaud poché, purée de panais
 - Canard sauvage braisé et ses légumes au jus
 - Feuilleté aux champignons
 - Assiette de fromages de Montalfer
 - Tarte aux fruits de saison (fraise / cerise / prunes / pomme).

Téothime (Noble) se laisse approcher par Justin ou Tancrede si ceux-ci se montrent polis et respectueux.

Avec un **jet de Persuasion DD14** il dévoile son histoire.

Je suis **le seigneur de Bilvracmar**, un fief situé au pied du Pic du Mar, en amont de la Racma. C'est une bonne terre et je suis **fidèle vassal du Marquis de Girallon**.

Mais **des bandits ont récemment harcelé mes gens** et prélevé des coupes dans mes récoltes et mes biens. Je les ai fait poursuivre jusqu'en **cette vilaine ville** et je compte bien les retrouver et les mener face à la justice.

Mais l'enquête du Sieur de Bilvracmar patine. Il est assez **paranoïaque et mal à l'aise en ville**. Il a demandé de l'aide à la citadelle mais n'obtient pas vraiment d'aide. Il n'a pas idée de par où commencer son enquête.

Je dois confesser **mon ignorance** quand aux habitudes et usages de la ville. Je quitte rarement mon fief, mais ces hommes ont **volé plusieurs oies, des sacs de grain et malmené la fille d'un de mes serfs**. J'ai demandé assistance à mon suzerain, mais pour l'instant il semble occupé.

Je vous serai **grandement reconnaissant de votre aide**.

Les bandits en question sont installés à la **Taverne du Six de Trèfle**. Il s'agit de la bande de **Joseph Félimont**.

Si les PJs arrivent à **capturer Joseph Félimont**, ou un **membre de sa bande** et à le ramener à Téothisme. Celui-ci les remercie, il leur assure la bienvenu et le logis s'ils passent par son fief et donne **une bague d'une valeur de 50po à Tancrede** (un anneau d'or orné d'une jolie pierre bleu clair, de la calcédoine).

MAITRE BERNARD COLVILLE

Maitre Bernard Colville ([roturier](#)) est un artisan, fabricant de pigeonnier qu'il vend à la noblesse locale. Il prend Justin pour le chef du groupe et **tente de lui vendre un pigeonnier** pour son fief.

Il aborde les PJs **s'ils s'installent dans l'auberge**, ou les poursuit à la sortie de l'auberge **si ceux-ci quittent l'établissement**.

« **Bonsoir monseigneur**, désolé de vous importuner mais j'ai reconnu votre allure gracieuse et vos belles manières et je voulais profiter de l'opportunité de cette soirée pour vous **proposer une offre**, pour ainsi dire, sans précédent. »

« Je me présente **Bernard Colville**, j'ai étudié les nobles arts de **l'architecture colombophile** avec les maîtres Cédric Fermeule et Jean Pascal Notredu dans la citadelle d'Absalon. »

« Si vous êtes intéressé, je pourrais concevoir pour vous et votre domaine **un ouvrage qui fera pâlir d'envie tous vos voisins** et qui assoira la domination de votre lignée sur votre fief pour les générations à venir. »

« Je peux bien sûr vous proposer des **conceptions classiques en ogive** ou des **architecture plus flamboyante** avec galerie à double révolutions. Faites-moi confiance, je peux réaliser un ouvrage à votre mesure. Voyons sur quoi partons nous ? 72 ? 144 ? non, non **je suis bête, votre grandeur mérite au moins un 288.** »

Face à l'incompréhension des PJs il se présente comme **maitre bâtisseur colombophile**.

Lorsqu'il comprend l'indigence de Justin, et son rôle de mercenaire, **il se désole :**

« Ah vraiment quelle pitié ! **la belle noblesse de Roche est tombée bien bas !** faire le mercenaire pour les marchands d'hommes ! voilà **une piètre noblesse !**

Comment voulez-vous que **les honnêtes artisans comme moi facent vivre les traditions** si vous n'êtes même pas capable de tenir votre rang.

Jusqu'où irais-vous pour nous déshonorer ? Mercenaire ? bientôt voilà que **vous vous ferez contrebandier avec Félimont et sa bande !** ou mieux bandit de grand chemin ! et à bien voire encore un peu, **vous ferez le tapin !** ».

Si Justin répond par la violence, il s'excuse piteusement

« Ah **pardon messire !** pardon ! je mérite votre courroux, je n'aurais pas dû ! »

B) CUISINES

Les cuisines de l'Auberge. Elles sont bien fournies, la serveuse fait aussi office de cuisinière.

C) LOGIS DE L'AUBERGISTE

C'est là que l'Aubergiste et sa femme habitent.

D) ET E) CHAMBRE 1 ET 2

Ces deux chambres sont des chambres « supérieurs » elles sont libre. Les autres chambres sont à l'étage.

3.2 AUBERGE DES CERISES

L'Auberge des Cerises est un relais tenu par la Compagnie du Fer. Elle est surtout fréquentée par les marchands de la compagnie, mais aussi par d'autres commerçants voyageant dans les colonies septentrionales.

L'Auberge des Cerises est située au sud de la ville, face à la porte Sud de la ville. C'est un ensemble de bâtiment qui ressemble à une vieille ferme. A travers les grilles de l'entrée vous distinguez une écurie et un bâtiment d'habitation au toit couvert de chaume et une petite tour. La grille est ornée d'une enseigne représentant deux cerises posées sur une enclume.



A. COUR DE L'AUBERGE

Vous poussez la grille et pénétrez dans la cour de l'Auberge. Un chemin mène aux portes principales de l'auberge dont provient le bruit étouffé de discussions et de rires.

Au nord, se trouve une petite écurie. Un cheval est attaché à l'extérieur et d'après les bruits qui vous parviennent d'autres montures sont à l'intérieur.

Au sud, un jardin potager doit fournir une partie de la nourriture de l'auberge. Au centre de la cour se trouve un petit puit.

B. SALLE PRINCIPALE

Il s'agit de la salle principale de l'Auberge, qui sert également de cuisine, grâce à une crémaillère dans la cheminée. L'Auberge est fréquentée le soir par des forgerons et d'autres membres de la compagnie du Fer qui viennent jouer à divers jeux.

AUBERGE DES CERISES

Hébergement :

- Service d'Ecurie : 8 pa la nuit.
- Place au Dortoir : 7 pa la nuit.
- Chambre simple (3x2 places) : 3 po la nuit.

Boissons :

- Bières (pintes) :
 - Cerveoise d'Alabaster : 6 pc (*cerveoise très légère*)
 - Bière du Fer : 1pa (*blonde importée de Roche*)
 - Blonde de Girallon : 1 pa (*blonde légère*)
 - Brune de Sarmenfir : 2 pa (*brune « porter »*)

Repas :

- Collation : 4 pa.
 - Pain complet
 - Assiette de bouillon.
- Menu du forgeron : 8 pa.
 - Pain complet et beurre
 - Assiette de ragoût au lard et carottes, cuit dans la bière.
 - Tarte aux fruits de saison (fraise / cerise / prunes / pomme).



La grande salle de l'Auberge est remplie de tables où sont installés de nombreux artisans. Certains mangent, d'autres semble jouer à des jeux de société. L'ambiance est animée et chaleureuses, égayé par les cris et les rires des joueurs. La salle est chauffée par une belle flambée dans la grande cheminée. Et un chaudron installé sur une crémaillère laisse échapper une délicieuse odeur de ragoût. Au fond de la salle, l'aubergiste est installé derrière le bar, et deux jeunes serveuses s'activent en salle.

1. AUBERGISTE

L'Aubergiste accueille les PJs s'ils souhaite **manger ou boire un verre**. Il peut aussi les renseigner s'ils cherchent des **montures**. Pour une place à l'Auberge pour la nuit il faut aller au **Bureau (D.)**

Bonsoir messieurs, **bienvenu à l'Auberge des Cerises**, je suis André Koster, votre hôte ce soir. Au menu ce soir nous avons du **ragoût**, avec du lard et des carottes. Nous avons aussi un **grand choix de bières** et des **jeux** sont à disposition.

Mais **je ne crois pas vous connaître**, vous êtes nouveaux par ici ? êtes-vous **membre de la Compagnie du Fer ?**

L'Auberge est ouverte à tous mais **les prix sont plus avantageux** pour les membres de la **Compagnie du Fer**. Les prix donnés ci-dessous sont les prix standard (sans réduction).

2. JOE LE DORMEUR

Dans un coin de la salle un homme dort sur un banc.

Vous remarquez que dans un coin, un vieil homme barbu dort sur un banc. Il n'a pas l'air dérangé par les bruits de la salle ni les cris des joueurs.

Si les PJs demandent des informations à l'Aubergiste, celui-ci explique que Joe est **un vieux forgeron un peu sourd**. Il a perdu une main à la forge, et il est sourd comme un pot. Il est hébergé gracieusement dans l'Auberge par la Compagnie du Fer.

Si les PJs essayent de le **réveiller**, il s'énerve et frappe le premier venu (utiliser le profil de **Malfrat**, mais avec une **attaque à main nues qui fait 1d4+2 dégâts**).

Ha ! quoi ! tu vas le regretter pignouf !

Si les PJs essayent de le calmer, il se laisse convaincre si on lui offre une bière du Fer. Il pourra alors livrer des informations aux PJs sur la route à suivre pour aller vers Osten en passant au Nord de la FellTelle.

Hum, non **faut pas croire tout ce qu'on raconte**.

Je ne suis **jamais allez jusqu'à Osten**, c'est des bavardages tout ça !

En revanche, ce qui est vrai, c'est que **j'ai fait des prospections au sud des Monts Frileux**, pour la Compagnie. Mais la forêt des **Lughart** est trop dense, on n'a pas réussi à vraiment **s'approcher des montagnes**.

Si vous voulez suivre cette route, **voilà ce que je peux vous dire :**

Le mieux est sans doute de suivre **la route de Sarmenfir**, au moins jusqu'à traverser la **Veness**. C'est la seconde rivière que vous rencontrerez après **Pont Girallon**. D'abord il y a la **Rusandli**, ensuite la **Veness**.

Après avoir traversé la **Veness**, la route prend vers le nord. Alors soit, vous **prenez à l'Est tout de suite**, mais il vous faudra traverser le second bras de la Veness et le **Bois de Fauros**.

Soit, vous **contournez le Bois de Fauros par le Nord**, en suivant la route. C'est **moins direct**, mais peut être plus facile. Il y a des collines **au nord du Bois de Fauros**, c'est là qu'on a bifurqué quand j'y suis allé.

Il faut ensuite traverser **la Simyeh**, mais pour ça le mieux est de descendre son cours, presque jusqu'à la **FellTelle**. Et là vous arrivez à la forêt des **Lugharts**.

Un **sacré morceau cette forêt**. Je vous souhaite bien du courage.

3. JEU DE DU BON FILON

A cette table se trouve des joueurs du jeu du « bon filon ». C'est **un jeu de la Compagnie du Fer, aux règles nombreuses et complexes**.

A cette table se trouve **4 joueurs** engagé dans **un jeu de société** que vous ne connaissez pas. Le jeu à l'air assez complexe avec un ensemble de **cartes, de dés et de pions**. Les joueurs ont l'air de passer un bon moment.

La partie est en cours, et dure plusieurs heures, les PJs **peuvent regarder et essayer de comprendre les règles**, mais ne peuvent pas jouer le premier soir.

Bonjour messieurs, vous connaissez **le Jeu du Bon Filon ?** C'est un classique ! La partie est en cours, et nous en avons encore pour **au moins 3 bonnes heures de jeu**. Mais vous pouvez regarder si vous voulez. Vous verrez c'est passionnant !

Il faut réussir un jet **d'Investigation DD15** pour comprendre les règles du jeu.

Il s'agit d'un **jeu de simulation complexe** mélangeant jeu de plateau, avec différentes sortes de **pions, cartes et dés**. Chaque joueur joue le rôle d'un **maître de la Compagnie du Fer** et doit rapporter le plus possible à la Compagnie. Pour cela, il lui faut **envoyer des prospecteurs dans les montagnes**, établir des **mines** dans les filons, des **forges** à proximité, se protéger des **attaques de gobelins** en recrutant des **sergents du fer**, et organiser la **logistique** de sa mine.

Si les PJs reviennent une second fois, il faut faire un test de **Jeu (Sagesse)** pour jouer (à condition d'avoir compris les règles). La partie se déroule contre **3 autres joueurs (habileté des joueurs : +2, +4, +6)** et dure **4 heures**.

Si un PJ gagne, les autres joueurs lui offre **un lingot de Fer (500g - valeur 1pa)**. Le lingot a une valeur symbolique, et sera reconnu par d'autres membre de la Compagnie.

Pendant la partie, les PJs peuvent obtenir des informations sur les routes à suivre vers Osten :

- **Joe le dormeur** a des informations sur la route Nord suivant la FellTelle
- **Elie le joueur d'échecs** connaît la route de Fort-Estrille

4. JEU D'ECHECS

A cette table se déroule une partie d'échec. Les PJs peuvent **regarder et participer à la partie**. En discutant avec les joueurs, ils obtiennent des **informations sur la route de Fort-Estrille**.

A cette table se **déroule une partie d'échecs**. Les deux joueurs sont **concentrés** et ils semblent avoir un **bon niveau**.

Comme vous vous approchez, l'un d'eux s'adresse à vous : **« vous voulez prendre la gagne ? »**.

Pour jouer il faut faire un test de **Jeu d'Echecs (Intelligence)** contre les joueurs (**habileté : +4**).

Si un PJs joue, la discussion s'engage sur l'origine et la destination des PJs. L'un des joueurs, Elie, peut fournir des informations sur la route de Fort-Estrille.

Rejoindre Osten ! sacré projet en effet !

A mon avis, vous devriez **plutôt passer par le sud**. Vous avez une bonne route qui mène jusqu'à **Fort-Estrille**. Et c'est **grâce à la Compagnie du Fer** !

Après **Fort-Estrille**, il faut traverser les **Hauts de Faurfer**. Faites attention, je suis allé pas là une fois dans une prospection de minerai. C'est assez dangereux. On n'est pas loin de la **Forêt de la Malmort** par là.

Croyez-moi, **vous ne voulez pas vous perdre dans cette forêt** !

Mais si vous préférez **passer par le nord**, sachez que c'est sans doute pire ! **vous devriez en parler à Joe le Dormeur** !

5. AUTRES TABLES

Sur ces tables sont installés des forgerons et membre de la compagnie du Fer. Ils mangent tranquillement et ne souhaitent pas être dérangés.

C. ECURIE

L'écurie de l'Auberge des Cerises. Plusieurs bêtes sont installées dans leurs boxes. L'Aubergiste refuse de les vendre à des personnages non-membre de la Compagnie du Fer. Il faut réussir un test de **Persuasion DD15** pour le convaincre de vendre.

Les montures sont normalement **réservées à la Compagnie du Fer et à ses membres**. Alors, je peux faire des exceptions, mais **ça va vous coûter**, je vous prévient !

Prix pratiqués :

Achat	Vente
x3	x0.5

Animaux et matériels disponibles : 1x Mule, 2x Cheval de Selle, 1x Poney, Fourrage, Selles d'Equitation et de Bât.

D. BUREAU

Un bureau qui sert de **point de réservation pour l'Auberge**. La Compagnie du Fer y fait aussi service de poste-relais.

Elle peut **porter des messages à Fort Estrille ou Sarmenfir**. Elle fournit aussi un service de **transfert de fonds** par l'intermédiaire **d'une lettre de change**. Elle peut également fournir des **laisser-passer vers le Sud**.

Prix des services :

- **Message** : 2po.
- **Lettre de Change** : 2po + 2% de la somme.
- **Laisser passer vers le sud** : 10po / personne (esclaves inclus).

E. DORTOIRS

Une partie des dortoirs de l'Auberge. Il y a aussi d'autres chambres individuelles à l'étage.

3.3 AUBERGE DU LOUP BORGNE

L'Auberge du Loup Borgne se trouve sur la **place du Marché des Chasseurs**. C'est un **endroit populaire** qui accueille de nombreux **chasseurs, trappeurs et bûcherons** faisant escale à Pont Girallon.

L'**Auberge du Loup Borgne** est située sur la place du Marché des Chasseurs. C'est un **grand établissement** qui fait à la fois **Auberge et Taverne**. L'auberge est constituée d'un ensemble de **bâtiments hétérogènes** qui ont été relié les uns aux autres avec le temps.

L'entrée se fait par le **Marché des Chasseurs**, sous une enseigne représentant un loup borgne portant un cache œil et un chapeau. Les échos d'une **taverne animé** filtre à travers la porte.



A. LA GRANDE SALLE

Vous poussez la **porte de l'Auberge** et vous faites face à une **salle lumineuse et animée**.

En face de vous se tient le **bar**, et deux **grandes tablées** ont été installée dans la grande salle. Au sud, **deux autres tables** sont prêtes prêt de la **cheminée** Sud. Dans celle-ci une **marmite de soupe** bouillonne gentiment.

Au Nord, une **scène de spectacle** a été installée et un **public nombreux** se presse sur les tables rondes sous la scène.

Enfin à vos pieds, vous découvrez que le **fameux « loup borgne »** qui donne son nom à l'auberge sert aujourd'hui de **paillason**.



1. SOURICEAU

Lorsque les PJs **rentrent la première fois dans l'Auberge**, ils sont rapidement abordés par un **jeune garçon répondant au sobriquet de Souriceau**. Celui-ci s'adresse à Justin et lui tend 1pA.

« Pardon, euh, bonsoir Monseigneur. Je ne voulais pas vous déranger, mais voilà... J'ai vu **quand vous êtes rentré dans l'Auberge**, je crois que vous avez fait tomber ça, et je voulais vous le rapporter ».

Il faut réussir un test de **Perspicacité DD14** pour détecter que Souriceau ment.

Souriceau essaye ensuite de voler discrètement la bourse de Justin. Faire un test d'**Escamotage +4** et de **Discrétion +4** contre la valeur de **Perception passive** des PJs Justin (11) / Ruf et Kiolo (13).

Si l'**escamotage rate**, Souriceau s'enfuit.

Si l'**escamotage réussi**, mais la **discrétion rate**, Souriceau s'enfuit avec la bourse.

Si **les deux manœuvres réussissent**. Justin ne découvre le vol que **la prochaine fois qu'il souhaite payer quelque chose**. L'ensemble de sa bourse aura alors disparu.

Lorsqu'il s'enfuit, **Souriceau court jusqu'au 6 de Trèfle**. Il n'utilise son Canif qu'en dernière extrémité.

SOURICEAU

Humanoïde (Humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 10

Points de vie 4

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +4

Compétences Discrétion +4, Escamotage +4

Sens Perception passive 12

Langues commun

Puissance 1/4 (50 PX)

ACTIONS

Canif. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1 dégât perforant.

ACTIONS BONUS

Ruse. À chacun de ses tours, Souriceau peut utiliser une action bonus pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.

S'il est rattrapé, il tente de mentir pour embrouiller les PJs (test de **Tromperie à +2** contre la **Perspicacité** des PJs).

« Non mais je vous jure monsieur, ce n'est pas moi je n'ai rien fait, c'est **un voleur il l'a mis dans ma poche** !

Et c'est parce que **ma mère elle est malade et on est pauvre avec mes sœurs**, on n'a pas de quoi se payer à manger, ni même de quoi soigné ma maman. S'il vous plaît, **je le referai plus**, je vous le jure monsieur ! ».

2. MAITRE VICTOR AMENABAR

Maitre **Victor Amenabar (malfrat)** est le tenancier de l'Auberge du Loup Borgne. C'est aussi un membre de [la Confédération Unitaire](#), il est le responsable du « chapitre » de Pont Girallon.

Accueil des PJs :

Messieurs **bienvenus à l'Auberge du Loup-Borgne**. La meilleure auberge de Pont Girallon et peut être même de toutes les colonies septentrionales. Je suis Victor Amenabar, et j'ai l'honneur d'être le tenancier de ce noble établissement.

AUBERGE DU LOUP BORGNE

Hébergement :

- Dormir sur un fauteuil au salon : 3pa
- Un vrai lit au dortoir : 5 pa la nuit.
- Chambre simple (4x2 places) : 16 pa la nuit.
- Grande chambre (3x3 places) : 4 po la nuit.

Boissons :

- Bières (pintes) :
 - Cerveoise d'Alabaster : 6 pc (*cerveoise très légère*)
 - Le sang du Loup : 1 pa (*Bière ambrée locale*)
 - Blonde de Girallon : 1 pa (*blonde légère*)
- Alcool fort (*sur demande, cf « autres services »*) :
 - Goutte du Pécheur : 2 po. La bouteille (8 doses).

Repas :

- Menu du commun : 3 pa
 - Tranche de pain
 - Soupe de poissons
 - Fruit de saison
- Menu du seigneur : 1 po.
 - Tranche de pain et charcuterie
 - Soupe de poissons servi avec son dos de cabillaud.
 - Purée de légumes.
 - Fruit de saison

Provisions de route (sur demande) :

- Ration sèche du chasseur (*biscuit et viande séchée*) : 7 pa - 500g. nourrit pour 1 journée, conservation 1 mois.
- Miche de pain de route : 5 pa – 500g nourrit pour 1 journée, conservation 1 semaine.
- Pack du voyageur (*400g farine, 100g viande séchée*) : 2 pa – nourrit pour 1 journée, conservation 2 mois, nécessite 1L d'eau pour cuisiner (*bouillie / tourte*).

Prêt financiers (sur demande) :

- A 1 semaine / jusqu'à 10 po : 10% intérêts.
- A 1 mois / jusqu'à 100 po : 25% intérêts.
- Au-delà : 40% intérêts.

Que peut-on faire pour vous ? Vous désirez **manger** un morceau ? **boire** un verre ? c'est possible aussi. D'ici peu le **spectacle** va commencer.

Ce soir c'est un **show exceptionnel** ! Un maitre Technomage venu de la lointaine **République d'Al'Shriab** va nous faire un spectacle de **pyromancie** unique en son genre. Il ne faut vraiment pas rater ça !

En **deuxième partie de soirée**, il y aura le grand **concours de bras de fer**. Avec en tenant du titre, nul autre que le fameux **Firmin Guizot**, notre célébrité locale !

Messieurs installez-vous où vous voulez, **Lucie la Veinarde va vous servir**.

Et... si vous avez **besoins de quoi que ce soit...** n'hésitez pas à me demander, je rends bien des services...

Histoire du Loup-Borgne :

Si les PJs le demandent, ou simplement s'ils font la conversation, Victor raconte l'histoire du Loup Borgne.

Mais j'y pense étrangers, peut être **voudriez-vous entendre la fameuse histoire du Loup Borgne ?**

Cette auberge a été créée il y a bien longtemps, **bien avant la ville de Pont Girallon**. C'était alors, comme aujourd'hui, un relai pour les chasseurs, trappeurs et soldats qui ont conquis ces terres aux Barbares du Nord. Mais l'endroit était encore entouré **d'une nature sauvage et intransigeante**.

L'Aubergiste d'alors, mon aïeul, fut le **premier homme de Roche à brasser de la bière** sur ces terres. Son commerce fit bientôt sa réputation et **les gens se pressait dans son auberge**.

Mais il constata rapidement que **quelqu'un venait se servir dans ses stocks de bières la nuit**. Il se mis alors en tête de coincer le coupable et monta la garde devant ses tonneaux.

Quelle ne fut pas sa surprise quand au beau milieu de la nuit, **il vit un vieux loup au pelage mité s'approcher sans bruit des tonneaux**.

La bête était un **vieux male borgne** à l'allure famélique. Mais ce loup était **rusé**, il savait déjouer les pièges, ouvrir les portes et descendre les escaliers du cellier. D'un coup de dent, il faisait sauter le bouchon des barrique et buvait tout son saoul avant de repartir au matin.

Alors **mon ancêtre tua le loup et il en fit l'enseigne de son auberge**.

En entendant cette histoire, **Ruf** comprends que le loup était un changeur de forme.

En entendant cette histoire tu comprends que le fameux « loup » était sans doute **un chamane barbare, changeur de forme**.

Autres services :

Parmi les « autres services » pratiqué par l'aubergiste, on trouve la possibilité **d'acheter de la nourriture**, l'accès à des **prêts d'argents**, à de l'**alcool fort**, et la possibilité de **corrompre** les gardes du pont.

LA GOUTTE DU PÊCHEUR

La goutte du pêcheur est un **alcool fort local**.

Une origine mystérieuse : Cet alcool est produit par un mystérieux pêcheur qui vit en hermite sur une île située dans l'embouchure de la Felltelle. Il se rend à Pont Girallon une fois par mois dans une barque de pêcheur. Il ne reste en ville que le temps de vendre sa liqueur et n'accepte d'être payé qu'avec des pièces d'or. Ses prix et quantité vendues augmentent à chaque voyage.

Une boisson aux plantes : La liqueur a un **goût de plante** mais sa composition reste indéterminée.

Des effets puissants : Une créature qui en boit doit faire un **Jet de Sauvegarde de Constitution DD14**.

En cas d'échec, elle est ivre, perd temporairement **1 point de Constitution** et est **Désavantagés** pour toutes action ou attaque jusqu'à son prochain repos long. Si la constitution tombe à 0, la créature tombe ivre morte et ne se réveille qu'après un repos long (en ayant regagné sa constitution initiale).

Une boisson addictive : La créature est également prise d'une envie irrésistible de reboire immédiatement de la liqueur. Cette envie ne cesse que si la créature réussit son Jet de Sauvegarde lors d'une prochaine dégustation.

Si le PJ prend un repos long sans avoir étanché sa soif il subira un **niveau d'épuisement** au réveil.

« Oh vous savez, **je rends bien des services**, c'est normal pour une auberge comme la mienne. Je dépanne les gens : des **provisions pour la route**, un **petit prêt d'argent**, des **contacts** en ville.

A moins que vous ne recherchiez quelque chose à boire d'un peu plus fort que mes excellentes bières ? Auquel cas je peux vous proposer **de goûter la goutte du pêcheur**. Et je ne suis pas comme les brigands du 6 de Trèfle, je vous le vends à la bouteille, c'est plus simple pour tout le monde ! ».

Les prêts financiers sont inscrits sur le registre de [la Confédération Unitaire](#). L'organisation se chargera de s'assurer du bon paiement des intérêts.

Fernand devrait alors identifier les connexions de l'aubergiste :

Tu avais des doutes depuis le début, mais la mention des prêts d'argent et le sourire de l'aubergiste ne trompe pas. Ce salaud est membre de la **Confédération Unitaire**. L'organisation mafieuse auprès de laquelle ton père était endetté et qui l'a **tué ou poussé au suicide**, ce qui revient au même.

Corrompre le chef des gardes :

Ah je vois, **vous cherchez à passer au Nord et les gardes vous font un peu trop patienter**, hein ?

Bon, **je peux peut-être arranger votre affaire**. Vous savez je connais bien le chef des gardes, il me doit quelques petits services, je peux essayer de lui en parler.

Mais toute chose à un prix. **Il me faudra 100 po pour être sûr de le convaincre** de vous faciliter le passage. Notez, comme **vous n'aurez pas à payer les taxes à la traversé du pont**, ça ne vous coutera pas vraiment plus cher. Bref tout le monde est gagnant !

3. LUCIE LA VEINARDE

Lucie la veinarde est **la serveuse de l'Auberge du Loup Borgne**. Après quelques temps dans la taverne, certains PJs remarque qu'elle à l'habitude de **cracher dans les verres des clients**.

Les PJs ayant une **Perception Passive de 11+** (Kiolo, Ruf, Tancrede, Justin) remarque l'étrange habitude de Lucie.

Après quelques temps à observer les clients de la taverne, tu repères que la serveuse à l'habitude **de cracher dans les verres** qu'elle apporte aux clients.

Si les PJs la confronte, elle explique :

Ah bah pourquoi vous croyez qu'on m'appelle **Lucie la Veinarde !** Je porte chance, voilà tout ! Alors **les clients aiment bien quand je bave un peu dans leur bière**.

Mais si vous voulez vraiment **connaître la chance au jeu et en amour**, je peux glavioter dans vot' verre, mais ça vous coutera **1 pa**.

Après quoi elle se **racle la gorge bruyamment**.

4. FARID AL'WALOU

Farid Al'Walou est un **jeune technomage** qui revient d'un voyage infructueux dans l'est. **Son maître est mort** et il est revenu comme il a pu. Il fait un **spectacle de pyromancie** pour payer sa traversée vers Al'Shriab. Il lui manque actuellement **80po**.

Le Spectacle :

Peu après votre arrivée dans l'Auberge, **le spectacle commence sur la scène**.

Un jeune homme habillé **d'une robe aux couleurs rouges un peu passée** s'avance sur la scène et salut le public, sous des applaudissements timides

Bonjour mesdames et messieurs, **Je suis l'honorable Farid Al'Walou** et je viens de la lointaine cité d'Al'Shriab. Mes maîtres m'ont enseigné **l'art magique du feu** et ce soir je vais, pour votre plaisir, faire la démonstration de mes pouvoirs.

Il commence alors à faire **des passes avec les bras** faisant apparaître des **flammes au bout de ses mains**.

S'ensuit un spectacle où Farid **jongle avec des flammes, crache du feu**, et fait **apparaître des images fantasmagoriques** dans les flammes.

En clou du spectacle il déclenche plusieurs **explosions bruyantes**, envoyant des **flammes colorées** dans toute la pièce.

Les dernières explosions et jets de flammes sont assez violent et vous commencez à **craindre qu'il ne mette le feu à l'auberge**. Certains des spectateurs commencent à **reculer**, et Farid à le visage absorbé, comme **fasciné par son propre pouvoir sur le feu**.

Enfin, **il arrête un peu soudainement son spectacle**, et salut la salle en se courbant. Farid fait ensuite le tour des tables, **recueillant des offrandes dans son petit chapeau**.

L'Histoire de Farid :

Si les PJs donnent au moins 1po à Farid, celui-ci les saluts et engage la conversation.

Merci noble seigneur ! je suis votre obligé ! Grâce à vous je pourrais peut-être bientôt **retourner chez moi**.

Mais je vois que vous êtes comme moi étranger à ces terres et nouveau par ici. **Que venez vous faire dans ce territoire froid et désolé ?**

Il peut ensuite raconter son histoire, qui fournit au PJs des **informations sur la route du Sud**.

Je suis parti d'Al'Shriab avec mon maître, l'illustre **Fewad Al'sari'al'coulcoul** à la recherche de l'antique cité de **Skoë Théroë**. Mon maître convoitait certaines des richesses perdues de cette vénérable cité, et notamment une certaine **lampe** aux pouvoirs extraordinaires.

Nous avons cheminé depuis **Pont Girallon** jusqu'à **Fort Estrille**. La route est bonne et entretenue par les hommes de la **Compagnie du Fer**.

Nous nous sommes ensuite enfoncés à l'Est vers des territoires que **nul homme civilisé n'a foulés de son pas**. Nous subîmes moult attaques **d'animaux sauvages, d'orcs** et de **gobelins** en traversant la forêt de la Malemort. Et mon maître nous sorti de tous ces périls **par sa maîtrise des arts du feu**.

Mais c'est finalement **un ennemi bien plus sournois** qui devait avoir raison de mon maître. Il fut pris d'une violente **indigestion** vraisemblablement causée par une **poêlée de champignon**.

J'ai alors dû **rebrousser chemin** et rentrer tant bien que mal jusqu'à **Pont Girallon**. Je n'ai qu'un souhait désormais, de retourner vers le sud pour rejoindre **l'école de Technomagie d'Al'Shriab**. Je ne fais ces spectacles que pour collecter les fonds nécessaires à ma traversée.

Farid pourra conseiller au PJs de bien **s'équiper pour le voyage**, avec notamment des **vêtements chauds** et de la **nourriture** et **boisson en quantité**.

Il connaît aussi bien **Pont Girallon** et pourra donner des informations sur les autres auberges de la ville et leur clientèle aux PJs.

Il les dirige notamment vers **le 6 de Trèfle** si les PJs cherchent des gens qui **voyagent souvent dans le nord**. Il pourra aussi avoir entendu l'histoire d'un **forgeron ayant voyagé jusqu'à Osten** (Joe le dormeur, cf. Auberge des Cerises).

Aider Farid à Rentrer chez lui :

Si les PJs acceptent de prendre en charge ses frais de transport jusqu'à Al'Shriab (pour une valeur de **80 po**). Il offre en remerciement un parchemin magique : de **Vague Tonnante**.

Vente d'Objets Magique :

Farid a déjà vendu tout ce dont il pouvait facilement se séparer pour payer son retour jusqu'à Pont Girallon, y compris pas mal de l'équipement de son maître.

Mais il lui reste néanmoins quelques objets qui n'ont pas trouvé preneur et qu'il garde pour son usage personnel ou pour les vendre à de vrais connaisseurs :

- **Anneau avec une perle**, valeur **110 po**. La perle peut servir de composant pour le sort d'Identification.
- **Une plume de hibou**, valeur **1 po**, elle peut servir de composant pour le sort d'Identification, ou tout autre sort nécessitant une plume.
- **Une baguette de pyrotechnicien**, valeur **50 po** que Farid utilise pour ses spectacles
- **Un sac de pétale de rose d'Al'Shriab**, valeur **5 po**, peut être utilisé comme composant pour le sort de Sommeil.
- **Un peu de gomme arabique**, valeur **10 po**, peut être utilisé comme composant pour le sort d'Invisibilité.

5. FIRMIN GUIZOT

Firmin Guizot est un **jeune masseur** qui est le **champion local du bras de fer**. Il possède une **force prodigieuse** et brise souvent les membres de ses adversaires. Mais il utilise ses **talents médicaux de masseur** pour les soigner après l'affrontement.

Le spectacle de Farid Al'Walou étant terminé, l'attention de la salle se **reporte peu à peu sur la salle centrale et sur une autre attraction**. Un homme à la **large carrure** vient **d'enlever sa chemise sous les applaudissements**. Il fait démonstration de ses **muscles** et se tartine le haut du corps avec une sorte d'huile qui rend sa **musculature brillante**.

Vous apprenez qu'il s'agit de **Firmin Guizot**, champion local du **Bras de Fer**. Il invite les clients à le défier.

Vous observez les affrontements de Firmin avec un des clients de l'auberge. L'homme qui s'est avancé pour l'affronter à lui aussi une **carrure imposante**. Il s'agit d'un vraisemblablement d'un **bucheron** et ses camarades **l'encouragent**.

Pourtant son **sort est vite réglé**. Firmin lui prend la main, les deux adversaires forcent, mais en quelques secondes l'homme **s'écroule le bras retourné**. Il git à présent sur le

sol en pleurant, l'épaule manifestement disloquée. Les spectateurs rigolent du sort du malheureux.

C'est alors que **Firmin se lève** et va à la rencontre de son adversaire. Il le saisit fermement, **le remet debout** puis d'un geste expert remet son épaule en place. Il s'emploie ensuite à **le masser fermement**, ce qui semble redonner des forces au blessé.

Enfin Firmin s'écrit à l'attention de la salle : « Hé voilà ! **Firmin vous casse, mais Firmin vous répare !** allez au suivant ! »

Des cris enthousiastes s'élèvent alors et plusieurs autres concurrents s'avancent vers Firmin.

Les PJs peuvent se lancer dans un Bras de Fer avec Firmin. Il s'agit d'un **test de Force en opposition** contre Firmin (+5 en Force). Le premier qui gagne deux tests de Force remporte l'affrontement.

Si Firmin **réussit les deux tests coup sur coup**, le PJ a le bras disloqué, il subit **2d6 dégâts contondant** et se retrouve au sol. Firmin peut ensuite le soigner. Son massage aux huiles **soigne 2d6 dégâts**.

Firmin peut fournir les informations suivantes en discutant :

Ah vous souhaitez aller vers le Nord ? oui je connais bien les gardes du pont. **Le chef Durkème** a perdu pas mal d'argent en pariant sur les Bras de Fer. Il a **une belle dette auprès de notre ami l'aubergiste**. Et laisser trainer des dettes auprès de **la confé'** c'est rarement une bonne idée, **même pour le chef des gardes**.

Où trouver le chef des gardes **en dehors de son service** :

Il habite seul dans **une petite maison entre le pont et le rempart**. Il commence son service **le matin à l'aube** et le termine au **couché du soleil**.

6. AUTRES CLIENTS DE L'AUBERGE

Les autres clients de l'auberge sont des **chasseurs** (Eclaireurs) et des **buchérons** (Malfrats).

En cas de bagarre dans l'Auberge, **3 malfrats** et **3 éclaireurs**, viennent en aide à l'Aubergiste.

B. LA SCENE

La Scène de la Taverne. C'est là que se déroule les spectacles qui **égayent l'ambiance de la Taverne**.

Derrière le rideau se trouve un ensemble de déguisement (**kit de déguisement**) et instruments de musiques (**Luth, Tambours, Flutes**). Il est possible de **se produire sur scène** après Farid Al'Walou en convainquant l'Aubergiste (**Persuasion DD12**). Il prévient qu'il prend **50% des gains**.

Il faut ensuite faire un test de **Performance**. Selon le résultat du Dé, il est possible d'obtenir un pourboire de la salle. Seule une performance de 12+ (petit succès minimum) permet de **retenter sa chance**.

1	Echec critique. Le public lance divers objets contondants en direction de l'artiste. Faire 3 attaques à distance à +4 , chaque attaque fait 1d4+2 dégâts .
2-8	C'est nul. On te fait rapidement comprendre qu'il faut quitter la scène et que tu n'aurais pas dû y monter.
8-12	Performance oubliable. Les gens s'ennuient un peu mais ça va. Il ne faudra pas compter sur un rappel.
12-15	Petit succès. Ta performance a mis du temps à démarrer, mais finis par récolter quelques vrais applaudissements. Tu gagnes 3d8 pA, à partager avec l'Aubergiste.
15+	Succès. Ta performance est un vrai succès tu récoltes de nombreux applaudissement et tu gagnes 10+6d8 pA à partager avec l'Aubergiste.
20 naturel	Enorme succès. Ta performance est un succès phénoménal. Tu déclenches un tonnerre d'applaudissement. Les gens parleront longtemps de ta performance, tu vas devenir une légende locale. Tu gagnes 80pA, à partager avec l'Aubergiste.

C. LA COUR

Cette petite cour sert de **terrasse en été**. Quelques tables y sont stockées en permanence.

D. LE SALON

Ce salon est **la solution la plus économique pour dormir à l'Auberge**. Les premiers arrivés peuvent profiter des **banquettes**. Pour les autres ce sera sur un **fauteuil**, ou pire sur un **tapis**.

E. COULOIR

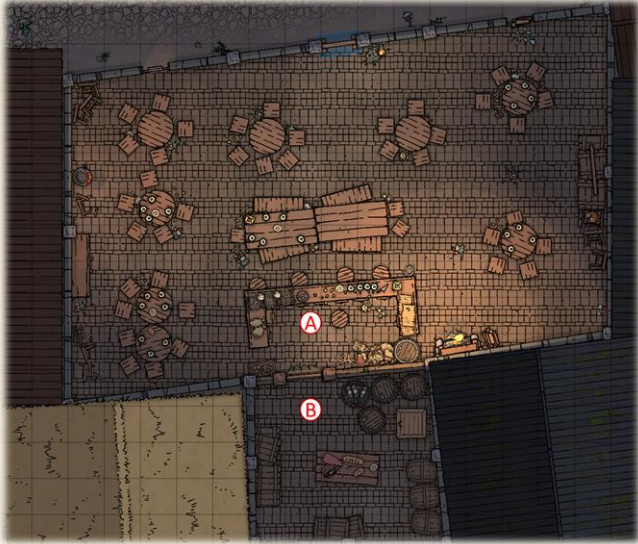
Un **Couloir qui mène aux chambres**. Il est possible de dormir sur les fauteuils, aux mêmes conditions que dans le Salon.

F. LES CHAMBRES ET DORTOIRS

Les **chambres et dortoirs de l'Auberge du Loup Borgne**. Il existe d'autres chambres à l'étage (montée par l'escalier dans la salle D.).

3.4 TAVERNE DU SIX DE TRÈFLE

La **Taverne du Six de Trèfle** est une **taverne populaire** fréquentée par des **marins, des trappeurs et des bucherons**, et tout le **bas peuple de la ville**. C'est un repaire de bandit affilié au [Syndicat Libre](#).



La taverne du Six de Trèfle est un **bâtiment à l'aspect légèrement bancal et défraîchi**. Le toit d'ardoise du bâtiment semble **crouler sous le poids** et plusieurs **réparation hâtives** sont visibles. L'une des fenêtres a été **brisée** et elle est maintenant barré par des planches. Depuis l'autre fenêtre, filtre une **lumière pale et timide**. La porte de la Taverne a **été peinte d'un blanc lavasse et orné de six trèfles noirs**. Mais elle aurait bien besoin d'un cout de peinture.

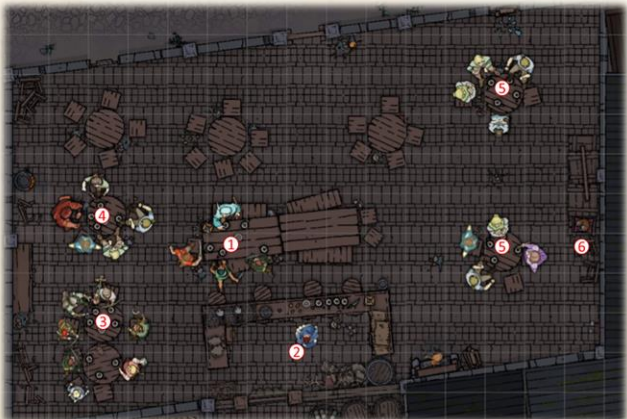
A. LA GRANDE SALLE

Vous poussez la porte de la taverne, mais celle-ci **vous résiste**. Elle doit être **coincé ou fermée**.

Il faut réussir un **jet de Force DD10** pour ouvrir la porte.

En cas d'échecs, **Claire Bertin** gueule :

De l'intérieur de la taverne vous entendez une voix vaguement féminine crier « **Faut pousser fort !** », suivi d'éclat rire.



Les PJs entrent dans la taverne :

La porte s'ouvre violemment et vous laissez apparaître une **salle à moitié plongé dans l'obscurité**.

Les seules sources de lumières sont **le poêle, une cheminée** ou brule une **flambée timide**, et trois **lanternes crasseuses**. Les cheminées doivent être encrassée car la salle est envahie par **une fumée sombre** qui ne masque que partiellement **une vieille odeur d'urine**.

Sur les tables sont installés des **individus à la mine patibulaire**, assemblage de **chasseurs, bucherons et pêcheurs**.

L'ensemble de la taverne dégage une impression **d'inconfort et d'approximatif**. Les **chaises sont bancales** et dépareillées, les tables **tiennent à peine debout**, le planché est **maculé de saletés**. Le seul qui à l'air d'avoir une place confortable est **le chat** qui est installé sur le seul coussin de la taverne.

Derrière le bar se tient **la tenancière du lieu**, une femme d'une trentaine d'année à **l'allure énergique** et habillé de façon **étonnement coquette**.

1. SYLVIO MESTANIO

Lorsque les PJs rentrent pour la première fois dans la taverne, ils assistent à la dispute entre Silvio Mestanio et un groupe de trois chasseurs.

Au moment où vous entrez dans la taverne, un homme dont **l'habillement manifestement bourgeois** dénote par rapport aux autres clients s'embrouille avec des chasseurs :

(Il s'exprime avec un fort accent d'Anima)

« Mah ! mais non je ne peux accepter ces conditions ! c'est du vol ! **vous êtes des brigandi !** Je suis venu d'Anima pour acheter le meilleur ! solo di qualita ! et vous me ramener **ces pelisses crevées !** Mah vous vous foutez de moi ! **il faut travailler un peu les gars** hein ! »

Face à lui se tiennent **trois hommes à l'allure de chasseurs**, et des **peaux d'animaux** sont posées sur la table. Ils écoutent **sans rien dire, avec une mine sombre**.

Enfin l'étranger ramasse les peaux, lance avec **mépris une bourse sur la table** et s'en va sans un regard.

Les trois hommes se jettent sur la bourse et **semblent mécontent** de son contenu. Peu après la sortie de l'étranger, il se **lèvent à leur tour et quittent la taverne**.

Faire un jet de **Perspicacité DD8**.

Ils vont lui **péter la gueule**.

Les PJs peuvent décider **d'aider le marchand**. Leur seul présence, si ils se posent en arbitre permettra d'éviter la violence (les chasseurs n'attaquent que si Silvio leur fait face seul). Sur un jet de **Persuasion DD12** Silvio Mestanio pourra même être convaincu de payer un peu mieux les chasseurs pour les peaux qu'ils ont fournis.

En cas de combat, les chasseurs sont des **Eclaireurs**. Ils chercheront à s'enfuir si le combat tourne à leur désavantage. Sylvio Mestanio est un **roturier**.

Si les PJs ne bougent pas, ils trouveront le cadavre de **Sylvio Mestanio** à leur sortie de l'Auberge.

Si les PJs aident Sylvio, celui-ci les remercie chaudement et leur offre une **armure de cuir** (valeur **10 po**). Il pourra leur conseiller également de parler à Félimont s'ils cherchent à **aller vers le Nord** discrètement.

« Je ne suis pas ici depuis bien longtemps, mais je sais que pour tout ce qui est **contrebande**, il faut que **vous parliez à Joseph Félimont**. Il est tout le temps **ici avec sa bande**. »

2. CLAIRE BERTIN

Claire Bertin est la **tenancière de la Taverne**. C'est une femme avec un **fort tempérament** qui passe la moitié de son temps à engueuler ses clients.

La tenancière vous reçoit avec un **air suspicieux**.

« Vous êtes **nouveau par ici** vous hein ! bon je vous préviens tout de suite, je ne veux **pas de bagarre dans la taverne** et si vous tombez ivre mort, **on vous jettera dans la rue et on vous pissera dessus**.

Bon bah quoi **me regardez pas comme ça hein !** alors **qu'est ce que vous voulez boire les puceaux ?** »

TAVERNE DU SIX DE TRÈFLE

Boissons :

- Bières (pintes) :
 - Cerveoise d'Alabaster : 5 pc (*cervoise très légère*)
 - Blonde de Girallon : 1 pa (*blonde légère*)
- Alcool fort :
 - Goutte du Pêcheur : 2 pa le verre.

Repas :

- Tartine du marin : 3 pa
 - Tranche de pain et terrine de poisson
- Tartine du chasseur : 4 pa.
 - Tranche de pain et charcuterie

Claire Bertin se montre mal lunée et désagréable avec les PJs. Il faut faire un test de **Persuasion DD18** pour la convaincre de se montrer plus sympathique.

Elle pourra alors révéler que **Joseph Félimont** est un contrebandier et qu'il peut faire passer les PJs au Nord. Mais elle leur dira de **se méfier**.

A voix basse :

« **Ce gars-là** (elle le désigne), c'est **Joseph Félimont**. C'est un fameux **contrebandier**.

Si quelqu'un peut vous faire passer au Nord **à la barbe des gardes**, c'est lui. Vous devriez aller lui parler... Mais avec

lui mieux vaut toujours **garder une arme à portée de main** si vous tenez à votre bourse. »

3. JOSEPH FELIMONT

Joseph Félimont est un **contrebandier** et un **bandit**. C'est aussi le représentant local (collecteur) du **Syndicat Libre**. Il est **installé à une table avec sa bande de bandits**.

A cette table sont installé **7 personnes (5 hommes et 2 femmes)** avec des habits de chasseurs ou de bucherons. Ils discutent paisiblement en buvant des chopes de bière. En les observant un peu vous repérez facilement que **l'un d'eux apparaît comme nettement plus charismatique** que les autres.

La bande est constituée de :

- Joseph Félimont, chef de bande (**Espion**).
- Francis Félimont, frère et bras droit de Joseph, contrebandier (**Eclaireur**).
- Albert Ender, bandit qui rançonne les voyageurs au sud de Pont Girallon (**Eclaireur**).
- Sylvie Félimont, sœur de Joseph et Francis, voleuse (**bandit**).
- 3 **bandits**.
- Souriceau (*qui n'est présent que s'il s'est enfui de l'Auberge du Loup Borgne*).

Joseph Félimont accueille les PJs gentiment s'ils viennent le voir. Il s'exprime de façon calme et polie.

Asseyez-vous mes amis, prenez des sièges. Qu'est-ce qui vous amène par ici ?

Lors de la discussion, **Kiolo** pourra remarquer l'anneau noir porté par Joseph Félimont.

Cet homme porte un **anneau noir** à la main gauche. C'est le signe qu'il est un membre important du **Syndicat Libre des Bandits de Grands Chemins et Coupe-jarrets**, une puissante guilde de bandits, voleurs et contrebandiers originaires des **Républiques de Technomagie**.

C'est une organisation un peu rivale des **Monte-en-l'air d'Exaticosten**. Mais qui contrairement à ces derniers ne voit aucun problème à utiliser la violence. Elle est surtout présente **en dehors d'Exaticosten**.

Passer au nord :

Les PJs peuvent négocier avec Joseph Félimont un accord pour qu'il les fasse passer au Nord du Pont, sans avoir à passer devant les gardes.

Oui, on vous a bien renseigné, **je fais parfois passer bien des choses vers le nord**. Le pont est pratique, mais c'est parfois un peu cher, hein...

Bon ce sera pour **vous 3 et les 3 esclaves**, c'est bien ça ? il y aura **d'autres marchandises** ?

Alors, hum **disons 50po**. La moitié maintenant, l'autre une fois que vous êtes de l'autre côté de la Fell'Telle.

Si ça vous va, tenez-vous **devant le 6 de Trèfle** demain soir à la tombée de la nuit. Un jeune homme répondant au nom de **Souriceau** viendra vous chercher.

Confronter les bandits :

Si les PJs sont passé à l'Auberge Ducale et ont discuté avec le **Sieur de Bilvacmar**, ils peuvent essayer de confronter les bandits sur les vols commis au Sud de Pont Girallon.

Si les PJs abordent le sujet **avec diplomatie et tact**, en se moquant du Sieur de Bilvacmar, les bandits confesseront volontiers leur agissements.

Haha oui **ce pauvre imbécile nous traque depuis des semaines**. C'est le chevalier le plus bête des Colonies Septentrionale, et ce n'est pas peu dire. Et maintenant il est en ville ! tu entends ça Sylvie ? Tu as un client à l'**Auberge Ducale**.

Ma sœur Sylvie va aller **le soulager de quelques Ducat d'or**. Je sens que notre ami de Bilvacmar va avoir du mal à payer ses prochaines nuits à l'Auberge. Il lui faudra trouver **un établissement un peu moins prestigieux** ou rentrer chez lui la queue entre les jambes !

Si les PJs se montre **agressifs, intimidant**, ou ayant quelconque comportement se rapprochant de « **forces de l'ordre** ». Ils sont rapidement priés de **quitter la Taverne**.

Joseph Félimont fera ce qu'il peut **pour éviter un combat à l'intérieur de la Taverne**. Quitte à proposer de se battre dehors.

En cas de combat à l'intérieur de la Taverne, **Claire Bretin (Capitaine Bandit)** s'énerve et chasse tout le monde, en commençant par ceux qui ont déclenché l'affrontement.

La tenancière sort de sous son comptoir **une dague et un cimeterre**. Elle saute par-dessus le comptoir d'un geste vif et vous fonce dessus en criant « Alors **on veut se battre au 6 de Trèfle** hein ! **dehors les malotrus ! DEHORS !** »

4. FELICIEN DAMARRON

A cette table sont attablé un groupe de Bucherons. L'un d'eux Félicien Damarron n'aime pas les esclavagistes. Si les esclaves portent des chaînes ou s'ils sont maltraités par Armand, Félicien intervient.

« Hé dit donc toi là ! **Ça t'amuse de maltraiter ces hommes** hein ? vous me dégoutez ! vous autres esclavagistes.

Tu ne veux pas **venir voir dehors** un peu, voir comment tu débrouille face à **quelqu'un qui n'a pas une chaîne autour du cou ?** ».

Si Armand relève le défi, il devra se battre contre un **Malfrat**. Le combat peut se faire **avec ou sans arme**.

Si le combat dégénère en mêlée générale les compagnons (**Bandits**) de Félicien Damarron viennent le soutenir.

5. AUTRES TABLES

Sur les autres tables se tiennent des chasseurs et trappeurs qui boivent tranquillement un verre.

6. RACHACHA

Rachacha est le chat de la taverne. C'est un **vieux chat** qui dort paisiblement sur un coussin posé sur une caisse.

Si les PJs caressent **Rachacha (Dressage DD5)**, celui-ci ronronne bruyamment. Et la tenancière (Claire Bertin) sympathise avec les PJs.

Le chat se met à **ronronner bruyamment** et tourne son ventre pour obtenir des gratouilles.

La tenancière de l'auberge se rapproche du PJs et dit gentiment :

Ah c'est un vieux chat, mais **regardez comme il est gentil**. On dirait qu'il t'aime bien. **Tu sais y faire avec les bêtes**, c'est bien, ça vaut mieux que la plupart des humains tu sais.

A partir de là, elle peut livrer des informations supplémentaires aux PJs et leur dire de se méfier de Félimont.

B. LA RESERVE

Dans la réserve de la Taverne on trouve les réserves de bière et de nourriture de la taverne, mais aussi une partie des marchandises volée ou trafiquée par la bande de Félimont.

Trésor : 900 pa, 70 po, 3 pierres précieuses de 10 po (Hématite, Quartz bleu, Azurite), une dizaine de fourrures diverse (valeur totale : 15 po) et 12 sacs de grains marqués du blason du sieur de Bilvacmar.



ACTE 4 — NOUVEAU REFUS

Début de l'acte : les PJs se présente au Pont, avec leurs sauf-conduit et laissez-passer en souhaitant traverser et quitter la ville vers le Nord.

Fin de l'acte : les PJs ont échoué à quitter la ville par le pont, il leur faut choisir une autre voie (retour à l'Acte 3 / passage à l'Acte 5).

Enjeux :

- Confrontation avec les douanes du Pont
- Arrivée de l'Inquisiteur **Romuald d'Entrepic de Porserval le Pur**
- Confrontation à l'Inquisition.
- Refus de traverser le pont.

Lieux :

- La porte du Pont

SCENE 1 — PASSER LA DOUANE

Début de la scène : Les PJs montre leurs papiers, ils peuvent passer à l'inspection des marchandises.

Fin de la scène : l'inspection des marchandises est interrompue par le chevalier inquisiteur Romuald d'Entrepic de Porserval le Pur.

Enjeux :

- Faire croire que ça y est, ils vont traverser le pont.
- Se frotter à la bureaucratie locale.

Lieux : La porte du pont.

CONTROLE DES PAPIERS

Vous arrivez à nouveau devant le **Pont fortifié de Pont Girallon**. Vous passez les premières portes et retrouvez le même garde qu'hier, qui vous pose la même question sur un **ton laconique** :

« Bonjour messieurs, **vous désirez traverser** le pont ? ».

« **Papiers s'il vous plaît.** »

Le garde contrôle les papiers d'identité, ainsi que le sauf-conduit et le laissez-passer obtenu par les PJs.

C'est bon, tout à l'air en ordre.

Je vous prie d'avancer, mon collègue va maintenant contrôler les marchandises pour la **collecte des octroies de passage**.

CONTROLE DES MARCHANDISES

Un second garde vous fait signe d'avancer jusqu'à lui. Une balance et des outils sont posée sur sa table.

Bien messieurs, **examen des marchandises**, qu'avez-vous à **déclarer** pour le passage du Fleuve ?

Je vois **trois esclaves**, et que contiennent ces sacs ? Vous permettez **on va inspecter tout ça**, et je vous donnerai le montant de **l'Octroie à payer**.

Le garde commence à débaler les affaires des PJs sans vraiment se presser.

Alors que le garde commence à examiner vos affaires vous voyez un **personnage en armure descendre les escaliers d'un pas lourd...**

SCENE 2 – L’INQUISITION

Début de la scène : l’inspection des marchandises est interrompue par le chevalier inquisiteur Romuald d’Entrepic de Porserval le Pur.

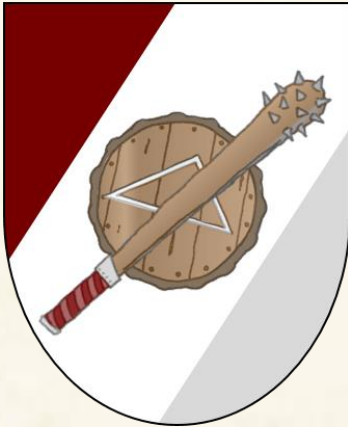
Fin de la scène : les PJs ont échoué à quitter la ville par le pont, il leur faut choisir une autre voie (retour à l’Acte 3 / passage à l’Acte 5).

Enjeux :

- Arrivée de l’Inquisiteur **Romuald d’Entrepic de Porserval le Pur**
- Confrontation à l’Inquisition.
- Refus de traverser le pont.

Lieux : La porte du pont.

L’homme en armure s’approche de vous avec **un air suspicieux** tout en **humant l’air avec dégoût**. Vous voyez qu’il porte une **Cotte de Maille** frappée d’un blason au couleur Rouge, Blanche et Grise sur lesquels s’entrecroise un simple bouclier de bois et une masse cloutée.



Un **jet d’Histoire DD12** permet à tout personnage originaire des Républiques de Technomagie (tous sauf Ruf) de reconnaître le blason de **[l’Ordre des Inquisiteurs du Barrage](#)**.

Alors messieurs, on **traverse le Pont vers le Nord** hein ? Je suis **Romuald d’Entrepic de Porserval, le Pur**, contrôle de routine, continuez !

Il désigne les esclaves :

« Vous ne devriez **pas partir avec cette vermine**, ça empeste ! Je ne comprends même pas qu’on puisse vouloir s’entourer de ces sous hommes. Vous devriez avoir honte ! Je vois bien **qu’il n’y a que le profit financier** qui compte pour les gens comme vous, hein ! L’argent n’a pas d’odeur ! vous n’avez **aucune humanité** !

Si c’est pour porter vos affaires vous **pourriez quand même prendre des mules** ! De toute façon vous n’aurez que des ennuis !

Ah la seule chose miséricordieuse à faire avec ces gens-là, c’est de leur **enfoncer 25 cm d’acier à travers le corps** ! Ce sont des idolâtres, des théurgistes, il faut les **exterminer** ! ».

Il se tourne ensuite vers Justin :

« Et vous ! **la noblesse de Roche** est tombée bien bas pour se mettre au service des esclavagiste.

Quel est ce blason ? Tu viens du Comté de Chartelan, hein ? Quel est **ton fief chevalier** ? ».

Quand Justin répond par son nom, Romuald se fâche.

« Lacdubois ? **Ça me dit quelque chose ce nom-là** ! et quand ça me dit quelque chose, c’est **mauvais signe** !

Je vais faire vérifier dans **les archives de l’inquisition**, en attendant, **personne ne passe le pont**.

Ordre de l’inquisition ! Donnez-moi vos saufs conduits et laissez-passer, je les **confisque** ! ».

Toute tentative de recours auprès des autorités pour obtenir le droit de traverser est **inutile** à partir de là.

ACTE 5 - QUITTER LA VILLE

Début de l'acte : les PJs décident de quitter la ville par une voie alternative.

Fin de l'acte : les PJs ont quitté la ville.

Options et enjeux liés :

- **En forçant le passage sur le pont :**
 - Combat / fuite face au garde et à l'inquisiteur
- **En soudoyant les gardes du pont :**
 - Rencontrer le chef des gardes en secret
 - Le soudoyer
 - Se faire attaquer par l'inquisiteur à la sortie du Pont
- **En suivant les contrebandiers :**
 - Sortir de la ville par un souterrain à l'Ouest sans se faire repérer par les gardes
 - Traverser le fleuve sur une barque
 - Se faire dépouiller de l'autre côté par les contrebandiers.
- **En volant une barque :**
 - Rencontre avec un pêcheur
 - Traversée sur une barque
 - Combat avec les gardes de l'autre côté du pont.
- **Par la porte sud :**
 - Rencontre avec les sergents du Fer

Lieux :

- La porte Sud
- L'autre côté du Pont
- Débarcadère des contrebandiers
- Débarcadère improvisé des pêcheurs

OPTION 1 — LE PASSAGE EN FORCE

Résumé : les PJs tente de traverser le pont en force, en attaquant les gardes.

Résultat probable : Mort ou capture des PJs.

Lieux : Le Pont.

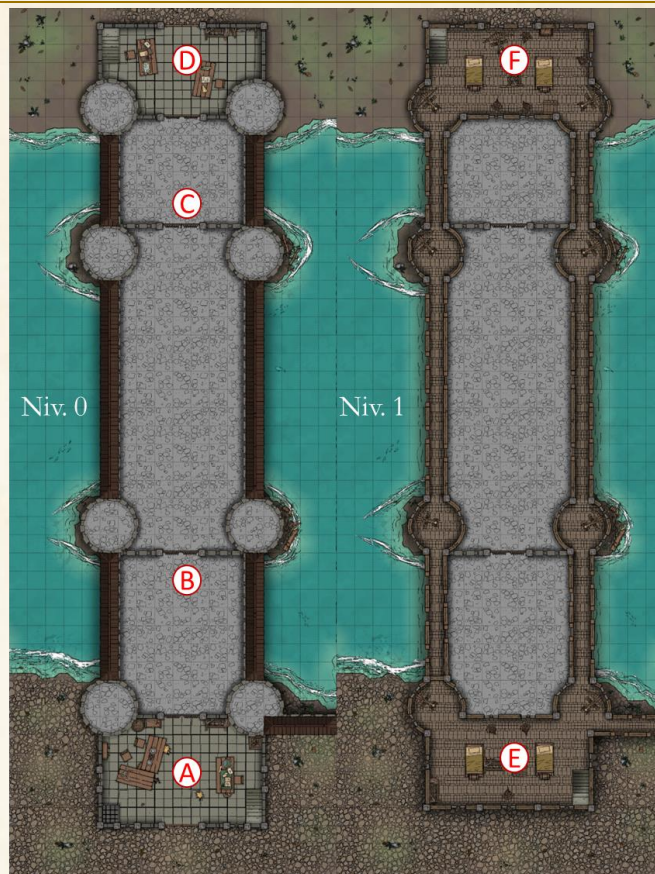
A. PORTE DU PONT

C'est la porte par laquelle arrive les PJs. Dans la pièce avec eux il y a :

- **Romuald** (profil : [Consul du Fer](#))
- **1 chef de garde** (profil : [Mercenaire de Bois Noir](#))
- **3 gardes** (profil : [garde](#)).

La grille qui mène sur le pont (B) n'est pas fermée. L'escalier permet de monter en salle E.

Les gardes s'opposent à un passage en force des PJs et tente de les capturer.



B. PREMIERE SECTION

Un [garde](#) se tient sur le pont, il bloque les PJs qui souhaiterait passer en force.

La grille qui le sépare de la section suivante du pont est fermée, non verrouillée. Mais le garde peut prendre **1 round** pour passer de l'autre côté de la grille et la fermer.

La grille doit être enfoncée (**Force DD20**) ou la serrure crochetée (**Outils de Voleur DD15**).

Tant qu'ils sont sur cette partie du Pont, les PJs peuvent subir **des tirs des gardes** situés dans la tour sud (E). A mesure qu'ils progressent sur le pont, les PJs sont suivis par les gardes de la salle F grâce aux coursives.

C. DEUXIEME SECTION

Un [garde](#) se tient sur le pont, il bloque les PJs qui souhaiterait passer en force.

Il verrouille la grille à l'approche des PJs. La grille doit être enfoncée (**Force DD20**) ou la serrure crochetée (**Outils de Voleur DD15**).

Tant qu'ils sont sur cette partie du Pont, les PJs peuvent subir **des tirs des gardes** situés dans la tour Nord (F). A mesure qu'ils progressent sur le pont, les PJs sont suivis par les gardes de la salle F grâce aux coursives.

D. PORTE NORD

Cette porte ouvre sur la sortie de la ville au Nord. Elle est occupée par :

- 1 **chef de garde** (profil : [Mercenaire de Bois Noir](#))
- 2 **gardes** (profil : [garde](#)).

L'escalier monte dans la salle F. Les portes sont fermées mais non verrouillées. Les gardes peuvent les verrouiller à l'approche des PJs.

E. TOUR DES GARDE SUD

Dans cette tour se trouve 3 [gardes](#). Ils disposent d'**arbalètes légères** pour tirer sur le pont grâce à des meurtrières situées dans la tour.

L'escalier **descend vers la salle A**. Des **coursives couvertes** d'un hourd permettent de rejoindre **la tour Nord (F)**. Des meurtrières sont installées sur les coursives pour pouvoir tirer sur le pont.

F. TOUR DES GARDES NORD.

Dans cette tour se trouve 3 [gardes](#). Ils disposent d'**arbalètes légères** pour tirer sur le pont grâce à des meurtrières situées dans la tour.

L'escalier **descend vers la salle D**. Des **coursives couvertes** d'un hourd permettent de rejoindre **la tour Sud (E)**. Des meurtrières sont installées sur les coursives pour pouvoir tirer sur le pont.

OPTION 2 – CORROMPRE LES GARDES

Résumé : les PJs corrompent le chef des gardes pour obtenir un passage sur le pont.

Résultat probable : Trahit par le chef des gardes, les PJs doivent affronter Romuald qui les charge à cheval.

Lieux : La maison du chef des gardes, Le Pont, Au-delà du pont.

SCENE 1 – TRAITER AVEC LE CHEF DES GARDES

Début de la scène : Les PJs se présentent de nuit chez le chef des gardes.

Fin de la scène : Le chef des gardes leur donne rendez-vous le lendemain à l'aube pour passer le pont discrètement.

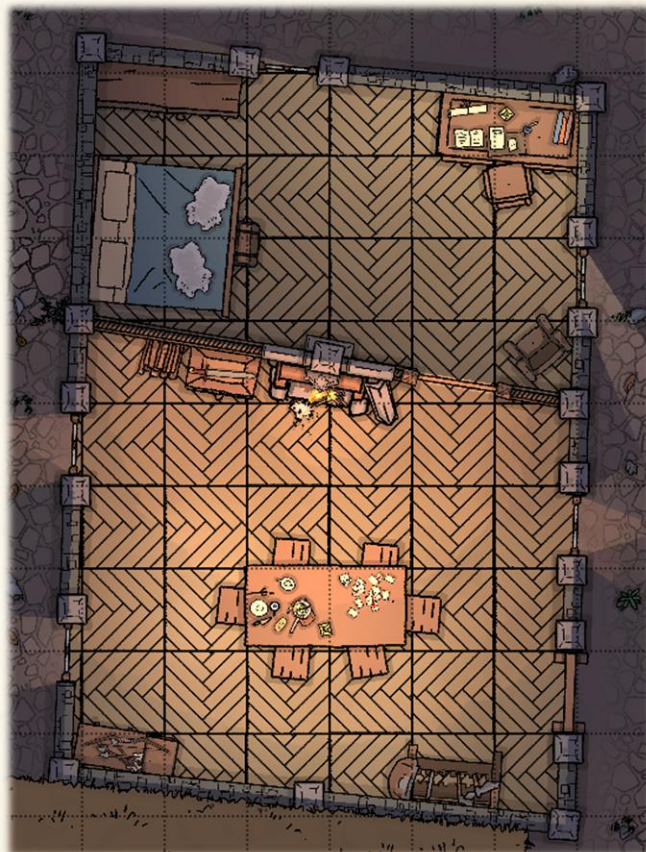
Enjeux :

- Corrompre le chef des gardes

Lieux : La maison du chef des gardes

Les PJs devraient avoir obtenu la localisation de la maison en parlant au PNJ de **l'Auberge du Loup Borgne**.

Vous suivez les **indications qui vous ont été donné** et trouvez la maison du chef des gardes sans difficulté. Il s'agit de la maison la plus proche du pont. C'est **une petite maison au toit de bois**, situé **entre le pont et le rempart de la ville**.



Les PJs frappent à la porte. Le Chef des gardes est chez lui le soir.

La porte s'ouvre et vous révèle **un intérieur assez modeste**. Un petit feu brule dans la cheminée et les **restes d'un repas** sont disposés sur la table. La pièce est principalement décorée par **diverses armes** appartenant au chef des gardes.

Celui-ci à l'air **un peu surpris** de vous voir frapper à sa porte en cette heure tardive. Sans doute par mesure de sécurité, **il tient à la main son épée dégainée**.

- « Heu bonsoir messieurs ? »

Les PJs doivent d'abord convaincre le chef des gardes de les laisser rentrer chez lui (**Persuasion DD10**).

Ensuite il faudra le corrompre pour qu'il accepte de laisser passer les PJs. Il fixe son prix à **50 po**, et il leur donne rendez-vous à l'aube à l'entrée du pont.

Ouai bon ok.

J'ai des dettes de jeu, c'est vrai.

Et puis **vos papiers étaient en ordre** avant que l'Inquisiteur s'en mêle. **Vous avez des problèmes avec l'inquisition**, ce n'est pas vraiment mon problème.

Disons que **si vous me donnez 50 po**. Peut être que je pourrais vous faire **passer le pont discrètement**.

Présentez vous **demain matin, à l'Aube**, à l'entrée du Pont. A cette heure là il n'y a pas grand monde, et je vous laisserai passer.

SCENE 2 – TRAVERSEE DU PONT A L'AUBE

Début de la scène : Les PJs se présentent à l'Aube au pont.

Fin de la scène : Les PJs ont traversé le pont et quittent la ville de Pont Girallon.

Enjeux :

- Se réveiller avant l'Aube
- Traverser le pont
- Laisser croire que ça y est, les PJs quittent la ville sans autre problème.

Lieux : Le Pont

SE REVEILLER A L'HEURE

Le premier enjeu, un peu trivial, est d'arriver à l'Aube sur le pont. Pour cela il faudra veiller la nuit ou se réveiller à l'Aube. Plusieurs options sont possibles :

Demander à l'Aubergiste : Sur demande et pour 1pa, l'Aubergiste peut réveiller les PJs un peu avant l'Aube.

Veiller : Si un seul PJs est chargé de veiller pour attendre l'aube et de réveiller les autres, il doit réussir un **Jet de Constitution DD10** pour ne pas s'endormir. Si plusieurs PJs veillent ou se relai, la réussite est automatique.

Réveil « juste à temps » : Un PJs peut aussi se « conditionner » pour se réveiller juste à temps. Il faut pour cela réussir un **Jet de Sagesse DD15**.

TRAVERSEE DU PONT A L'AUBE

Scène essentiellement descriptive.

Vous arrivez **devant le pont à l'Aube**. La ville est effectivement **déserte à cette heure là** et les lumières rares. Devant le pont, le chef des gardes vous attend.

« Allons-y messieurs, suivez-moi. »

Le chef des gardes vous **ouvre les grilles** et le pont s'étend face à vous. Vous allez enfin pouvoir quitter la ville, et **un sentiment d'excitation** s'empare de vous à l'idée de **cette aventure qui commence**.

Vous traversez le pont tranquillement, puis la salle des gardes de l'autre côté. Enfin le chef des gardes vous ouvre les portes.

« Voilà, à partir de là, c'est plus mon problème ! »

SCENE 3 – LA CHARGE DE ROMUALD

Début de la scène : Les PJs ont traversé le pont et quittent la ville de Pont Girallon.

Fin de la scène : Les PJs ont affronté Romulad et les gardes et s'enfuit de Pont Girallon.

Enjeux :

- Combattre Romuald

Lieux : Au-delà du pont

Une fois que les PJs ont franchi le pont, ils arrivent **sur la route du Nord**. Mais c'est alors qu'ils entendent derrière eux les bruits d'une **cavalcade sur le pont**. L'inquisiteur **Romuald le Pur** a été prévenu par le chef des gardes et il se lance à la **poursuite des PJs**.



Vous avez à peine **franchi les portes du Pont** que vous entendez derrière vous **le pas saccadé d'un cheval qui martèle les pavés** du pont. La cavalcade et les cris s'intensifient, vous vous retournez et apercevez **Romuald d'Entrepic de Porserval le Pur**, monté sur un **destrier** qui vous charge. Il est suivi par **4 gardes armés de lances** et portant le **blason de l'inquisition**. Le chef des gardes s'écarte pour le laisser passer...

Au moment où ils lancent l'initiative les PJs ont **1 round d'avance avant que Romuald** n'ait traversé le pont et **3 rounds** avant que les gardes n'arrivent.

- **Romuald** (profil : [Consul du Fer](#))
- **Son destrier** (profil : [Cheval de Guerre](#))
- **4 gardes** (profil : [garde](#)).

Romuald va tenter de **contourner les PJs** pour les forcer à s'arrêter et à faire face aux gardes. Si les PJs se séparent il cible Justin en priorité.

Si Romuald est **blessé** (perte de 22 pv ou subit un critique), ou si sa **monture est tuée**, il fait demi-tour et **retourne en ville** en promettant aux PJs qu'il les retrouvera. Les gardes restant **protègent sa fuite** puis **décrochent à leur tour**.

« **Je vous retrouverai mécréant !** ».

OPTION 3 – SUIVRE LES CONTREBANDIERS

Résumé : les PJs sortent de la ville grâce aux contrebandiers, mais se retrouve dépouillés par eux.

Résultat probable : Combat contre les contrebandiers ou abandon d'une part importante de l'équipement des PJs.

Lieux : Le 6 de trèfle, La maison du pêcheur et son souterrain, la traversée des contrebandiers.

SCENE 1 – SUIVRE SOURICEAU

Début de la scène : Les PJs se présentent au crépuscule à la taverne du Six de Trèfle.

Fin de la scène : Les PJs sortent de la ville par un souterrain.

Enjeux :

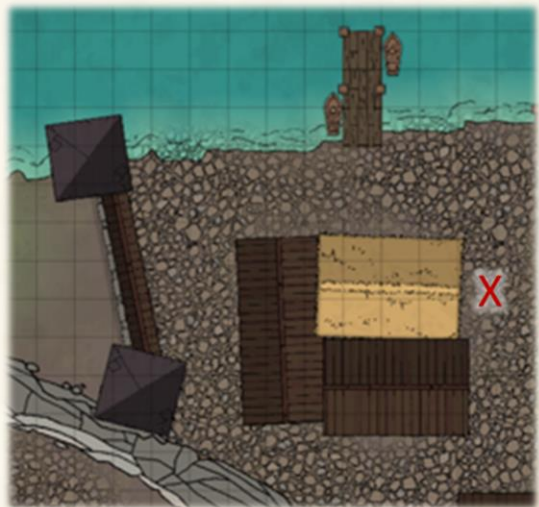
- Retrouver souriceau et le suivre à travers la ville.
- Se faufiler à sa suite dans un souterrain.

Lieux : La maison du pêcheur et son souterrain.

En discutant avec **Joseph Félimont** (au **Six de Trèfle**), les PJs ont pu prendre rendez vous pour une **sortie discrète de la ville**. Leur contact sera **Souriceau** qui vient les chercher au crépuscule face à la taverne.

La nuit tombe sur la ville et vous **attendez quelques minutes** avant de voir **un jeune garçon, 14 ans tout au plus**, s'avancer vers vous. Il s'approche sans bruit, et lâche distraitement « **allez, suivez-moi !** » puis il se met à courir sans regarder en arrière.

Suivre Souriceau est aisé, mais si les PJs traînent trop, imposer un test de **Survie DD10**. Il les conduit jusqu'au **Nord-Ouest de la ville**. Et s'arrête devant cette maison.



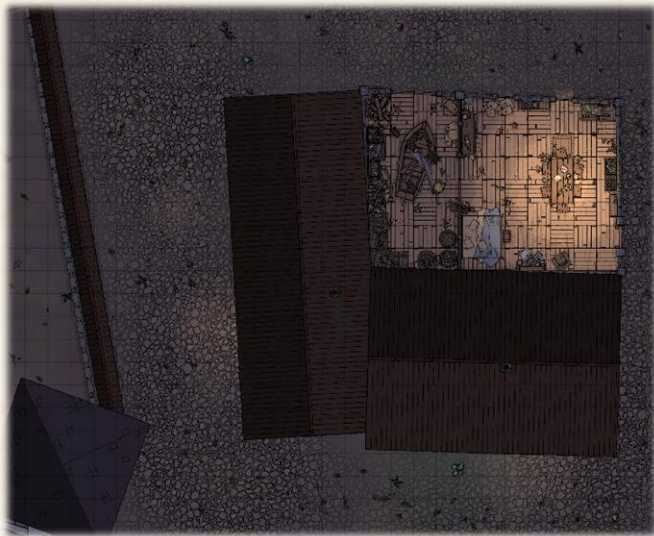
Vous suivez **Souriceau** à travers la ville dans **la pénombre**. En ce début de soirée, les rues sont encore animées. Les artisans ferment leurs échoppes et rentrent chez eux. Une partie d'entre eux **se dirigent vers les tavernes de la ville**. Et vous vous frayez un chemin en

essayant d'avoir l'air **aussi discret que possible**. Souriceau quant à lui, court toujours devant, prenant manifestement un **malin plaisir à essayer de vous semer**.

Il prend la direction de **l'Auberge des Cerises**, puis traverse **le quartier des Forgerons** et la **Rue des Arts**, avant de remonter vers le Nord en direction de **la Citadelle**. Il contourne les portes et remonte vers **le Port Libre**. Enfin il s'arrête devant une petite maison au toit de chaume. Enfin il se retourne vers vous et dit :

« **Voilà, c'est par là** ».

Souriceau ouvre la porte de la chaumière et fait rentrer les PJs.



Devant vous s'ouvre **une demeure en désordre**. Dans la pièce centrale se tient un **grand lit défait**, toute sorte d'objets sont **entassés en vrac** et le sol est **maculé de déchets**. Une **unique lanterne** éclaire faiblement la pièce.

Une seconde pièce se laisse apercevoir au bout du bâtiment. Il semble s'agir **d'une sorte de hangar à bateau** dans lequel est installé **une petite barque** et un fouillis **d'outils, de sac, caisses et filets de pêches**. La barque a l'air en **piteux état**.

Souriceau laisse entrer les PJs et **se moque d'eux** s'ils pensent partir avec la barque.

« **Non, cette vieille barque ne vous emmènera nulle part. Suivez-moi plutôt.** »

Il se dirige vers **la trappe dans le sol** et l'ouvre laissant apparaître une **échelle qui descend dans une sorte de cave**.



La cave contient **le même genre de désordre aléatoire que la maison**. Les caisses semblent vieilles et abandonnées depuis longtemps. Au sol **un tas de gravas** occupe le centre de la pièce.

Souriceau se dirige vers l'armoire et ouvre le passage secret.

« **Voilà suivez-moi. Attention certain passage sont assez étroit.** »



Première caverne :

La **porte de l'armoire** s'ouvre et révèle **un passage secret** qui s'enfonce vers l'Ouest. Le tunnel à l'air **assez étroit et bancal**. Des **poutres de soutènement** ont été disposées mais elles sont **mangées par l'humidité** et vous vous demandez **combien de temps ce souterrain tiendra sans s'effondrer**.

Souriceau s'enfonce dans le souterrain sans s'en soucier et vous le suivez.

Après quelques mètres, **le souterrain débouche dans une sorte de petite caverne un peu plus large**. Il semble que les contrebandiers stockent ici du matériel. Plusieurs **tonneaux sont installés contre un mur**, dont l'un d'eux manifestement percé. Face à vous se tient **un squelette attaché au mur**. Il est entouré **d'une bouteille, une chopine un paquet de cartes à jouer et quelques pièces d'or**.

Souriceau s'écrit « **salut Fredo !** », et continue sa route.

Si les PJs dérangent Fredo ou s'empare de ses affaires, le **squelette se relève et les attaque**. Il est attaché au mur et ne peut pas poursuivre les PJs.

Boyau étroit :

Le trajet se poursuit dans **un boyau de plus en plus étroit** et les rochers sont **abrutés et tranchants**. Il vous devient **difficile de vous frayer un chemin**.

Faites un test **d'Acrobatie** pour passer. Un PJ bloqué peut tenter sa chance au round suivant.

1	Echec critique. Tu te bloques une côte et tu suffoques, tu restes bloqué et tu subis 1d4+2 points de dégâts .
2-8	Bloqué. Tu restes bloqué et tu t'écorches en essayant de passer 1 point de dégâts .
8-12	Quelques égratignures. Tu arrives à passer mais tu subis 1 point de dégâts en t'écorchant sur les rochers.
12-15	Restons prudent. Tu fais attention à ne pas t'écorcher sur les rochers, mais tu traînes. Refait un test pour terminer la manœuvre.

15+ Succès. Tu traverses sans problème.

Dernière caverne :

Enfin les PJs débouche dans **la caverne finale**, une échelle les attends pour **remonter à la surface**.

Le boyau s'élargit enfin et vous arrivez dans **un ensemble de cavernes**. Là aussi les contrebandiers semblent stocker du matériel. Mais vu **l'âge des caisses et les toiles d'araignées** qui les ornent, ils ne doivent pas être si actifs que ça. Une **odeur de moisissure** règne dans le souterrain et vous entendez **le couinement de petits rats**.

Au fond de la caverne, **une échelle permet de remonter à la surface**, donnant sur une trappe fermée.

Si les PJs **fouillent dans les caisses**, ils trouvent de vieux outils et sont attaqués par une **Nuée de Rats**.

SCENE 2 – SORTIE DU SOUTERRAIN

Début de la scène : Les PJs sont arrivés au bout du souterrain, ils doivent sortir à l'air libre.

Fin de la scène : Les PJs courent vers l'Ouest en suivant le fleuve.

Enjeux :

- Quitter Souriceau
- Echapper à la vigilance et aux flèches des gardes.
- Rencontre aléatoire possible.

Lieux : La sortie du souterrain, rencontre aléatoire.

Souriceau prévient les PJs qu'il peut y avoir **des gardes** qui surveillent la sortie du souterrain.

« Voilà, on arrive **au bout du souterrain**. On va sortir de l'autre côté des remparts. On ne peut monter **qu'un à la fois** et il faut **être discret**, il peut y avoir **des gardes qui surveillent** depuis le chemin de ronde de la citadelle.

Quand vous êtes sortis, **prenez vers l'Ouest en suivant le cours du Fleuve**, Il vous faudra marcher encore une **petite demi-heure** avant de retrouver Joseph.

Moi je reste en ville. »

Si les PJs donnent **un pourboire à Souriceau**, celui-ci les prévient à demi-mots que Joseph Félimont veut les rançonner.

« Oh merci, mais gardez-en pour Joseph... **je crois qu'il a bien l'intention de se faire bien payer...** ».

Sur un jet de **Persuasion DD15** il pourra révéler l'embuscade prévue par Joseph Félimont.

Sortie du souterrain :

Les PJs doivent choisir **leur ordre de marche** et lever la **trappe** qui ferme le souterrain (test de **Force DD13**).

Les PJs sortent **un par un**, et doivent faire un test de **Discrétion DD14**.

Le premier qui rate son **jet de Discrétion** déclenche une alerte des gardes :

Une voix ferme résonne dans la nuit, en direction de la citadelle :

« **Qui va là ?** »

A partir de là, chaque PJ qui rate son **jet de Discrétion** est **attaqué** par un archer (profil **éclaireur**) posté sur le chemin de ronde de la citadelle (au sud). L'éclaireur a le temps de faire **une attaque à l'Arc Long** avant que le PJs ne se mette en sécurité.

Rencontre aléatoire :

A partir de là les PJs suivent le trajet de la rivière. Faire **un jet de rencontre aléatoire**.

SCENE 3 – LA TRAVERSEE

Début de la scène : Les PJs retrouvent Joseph Félimont et son radeau.

Fin de la scène : Les PJs ont traversé le fleuve.

Enjeux :

- Traverser le fleuve.

Lieux : Traversée des contrebandiers.

Après **une demi-heure de marche**, les PJs tombent sur le groupe de contrebandier de **Joseph Félimont** qui les attends avec **un radeau**.

Vous marchez une **petite demi-heure**, puis conformément aux instructions de Souriceau vous arrivez dans une **zone où poussent de grands roseaux**. **Joseph Félimont** sort de derrière un bosquet de dévoile une lanterne.

« Ah vous voilà **mes amis !** »

Il écarte un groupe de roseau et vous présente son radeau. « **Mon navire vous attend**. Mais il n'est pas bien grand, il vous faudra **deux voyages** pour vous faire traverser, **qui passe en premier ?** »



L'ordre importe peu, et la traversée se fait sans encombre.

Le radeau s'avance **doucement sur l'eau noire du fleuve**. Les **poutres craquent** doucement sous vos pieds et vous voyez **des ombres se glisser sous le radeau**.

Il dérive un peu. Mais **Félimont manie bien son engin** et la **traversée se fait sans encombre**. Il retourne ensuite sur l'autre rive **chercher le reste du groupe**.

Un PJ qui examine les alentours pendant que Félimont fait le second voyage peut découvrir certains bandits cachés (**Perception DD11**) ou **Francis Félimont (Perception DD16)**.

Ceux-ci prétendront alors être là « **au cas où** ».

SCENE 4 – LE PAIEMENT DU SOLDE

Début de la scène : Les PJs ont traversé le fleuve et se retrouve pris dans une embuscade.

Fin de la scène : Les PJs ont payé ou combattu

Enjeux :

- Faire face à une embuscade
- Payer ou combattre.

Lieux : Traversée des contrebandiers.



Une fois débarqué, Félimont lance au PJs :

Voilà, messieurs, maintenant il **va falloir payer le solde ! Non 25 po. C'était le prix de l'acompte**. Je crois que je vais **prendre un peu plus**.

Disons **tout votre or et votre équipement ! Allez posez vos sacs, donnez vos bourses et filez !** que je ne vous revoie plus !

A ce moment-là, vous voyez **des silhouettes armées sortir des fourrés et buissons** alentours.

Payer et partir :

Les PJs peuvent négocier pour **garder un peu d'équipement**. Félimont leur laissera sans problème quelques **rations de voyage et de l'eau**.

« Allez prenez quand même de quoi manger et boire jusqu'à demain, **je ne suis pas un assassin !** »

Un jet de **Persuasion DD15** permettra d'obtenir un peu plus. Félimont prend tout l'or des PJs mais leur laisse un peu d'équipement (la moitié environ).

« Ok, je vous laisse **de quoi voir venir**. »

Se battre :

Ils peuvent aussi choisir de combattre. Le groupe se compose de :

- Joseph Félimont, chef de bande (**Espion**). Il se bat avec une **épée courte**. Il a sur lui **11 po** et un **anneau de fer noir** de collecteur du Syndicat Libre.
- Francis Félimont, frère et bras droit de Joseph, contrebandier (**Eclaireur**). Il attaque à l'arc avant d'approcher à l'épée courte. Il a sur lui une **armure de cuir**, une bourse avec **15 pa** et un **joli couteau de chasse** au manche en os (dague, valeur 10 po) et un carquois de **20 flèches**.
- 4 **bandits**. Deux d'entre eux ont des **arcs longs** (carquois de 10 flèches), les autres uniquement des **cimeterres**. Ils portent des **armures de cuir** et ont des **bourses avec 1d10+3 pa** chacun.

Blessé Joseph Félimont :

Si Joseph est blessé sérieusement (coup critique ou pv qui descendent en dessous de 12), il s'enfuit sur son radeau et dit à ses hommes de dégager.

« **Laissez tombez les gars, on dégage !** »

Les contrebandiers utilisent leur action pour se désengager et s'enfuit dans des directions différentes, puis se cachent dans la nature.

Frapper Francis Félimont :

Si son frère Francis tombe inconscient (0 pv). Joseph peut proposer de négocier :

« Ok ça va, **calmez-vous**, je vous laisse partir. Ça va vous savez vous défendre. **Ça ne sert à rien de s'entretuer**. Allez hein, **bonne route !** »

Il se précipite ensuite au chevet de son frère pour le soigner

« Ça va Francis ? **allez frerot, ne me lâche pas !** fait pas le con ! »

Faire les **jets de sauvegarde contre la mort** pour savoir si Francis survit. Si contre toute attente les PJs soignent Francis, Joseph leur donne le contenu de sa bourse (**11po**) et leur promet assistance

« Par **cet anneau noir** que je porte, j'en fais le serment ! **les frères Félimont et le Syndicat Libre** vous doivent une faveur ! Qu'on m'arrache la langue si je m'en dédis ! »
(*Il crache par terre*).

OPTION 4 – VOLER UNE BARQUE

Résumé : les PJs tente de voler une barque pour traverser par eux même.

Résultat probable : Combat avec les gardes et Romuald qui les attendent sur l'autre rive.

Lieux : Le port libre, Débarcadère.

SCENE 1 - TROUVER UNE BARQUE

Début de la scène : Les PJs cherche un moyen de traverser le fleuve sur les quais de la ville.

Fin de la scène : Les PJs ont identifié une barque à voler sur les quais.

Enjeux :

- Discuter avec les marins.
- Trouver une barque

Lieux : Quai des chaînes, Port Libre.

Sur le quai des chaînes :



Si les PJs cherchent à traverser depuis le quai des chaînes, ils devraient constater que cela va être **probablement impossible**.

Sur un jet de **Perception** (*adapté le niveau de détail à la réussite du jet*) :

Ici sont amarrées les **galères de la Compagnie des Marchands d'Hommes**. Il y a presque **toujours du monde sur le quai**, et la nuit, les **Sergents des Chaînes** surveillent le quai.

10+ : Corrompre les sergents serait peut-être possible mais difficile, ils sont généralement **assez stricts et légalistes**. De plus si on apprend qu'ils ont aidé le **fil d'Archibald Céras** à traverser le fleuve en douce, **tout le monde aura des ennuis**.

15+ : Peut-être que **plus en aval**, le petit port de pêche fournira **plus d'opportunité**.

Si les PJs tentent d'engager la discussion avec un capitaine de galère ou sergent du fer sur ce sujet, faire test de **Persuasion** (*adapté le niveau de détail à la réussite du jet*) :

Ah bah pour passer au Nord de la FellTelle, **il n'y a que le pont**. La **Compagnie des Marchands d'Hommes** ne se risquera pas à aborder sur la rive Nord. On a **un accord avec le Marquis de Girallon et le prévôt de la ville**. Si on s'amuse à ce genre de chose, **on va perdre notre concession**.

15+ : Il y a bien **un peu de contrebande**, mais c'est plutôt le fait de **petits pêcheurs ou de trafiquant de fourrures**.

10+ : Ou alors vous pouvez **reprenre une galère** pour débarquer à **Sarmenfir**, si la Compagnie des Marchands d'Hommes vous y autorise. Mais ça vous prendra encore **trois bonnes semaines de mer**.

Sur le port libre, de jour :

De jour, le quai du port libre est fréquenté par de **nombreux pêcheurs** qui amarrent leurs barques au quai. Voler une barque en plein jour devrait apparaître comme **absurde**.



Vous vous baladez sur les **quais du Port Libre de Pont Girallon**. Sur ces quais, sont amarrés **de petites barques de pêche**. Une petite communauté de pêcheur s'est développée dans la ville, fournissant **un complément de nourriture à la population locale**. La plupart des embarcations sont **très modestes** et ne permettent de transporter **qu'une ou deux personnes**. Certaines sont plus grandes, avec **des petites voiles**.

Dans la journée **le port est assez actif**, avec de nombreux marins, des marchands de poissons et leurs clients, des artisans qui réparent les bateaux, etc.

Mais les PJs peuvent tenter de **parler avec un pêcheur** pour essayer de trouver **un passage vers le Nord**. Faire test de **Persuasion** (*adapté le niveau de détail à la réussite du jet*) :

Hum, **de la contrebande ? Non je ne fais pas ça. Trop dangereux**.

10+ : Mais si vous chercher **des gens louches** vous devriez peut-être allez trainer au **6 de trèfle**.

14+ : C'est là que **se retrouve la bande de Joseph Félimont**, un sacré roublard celui-là !

16+ : Faites **quand même attention**, ce sont des gens **peu recommandables**, c'est un coup à terminer **de l'autre côté de la FellTelle, mais avec un trou dans la peau !**

Un jet de **Perception DD12** permet de constater que **la seule barque capable de transporter un groupe de 6 personnes** en une seule fois se trouve amarrée au quai Ouest (*la grande barque en haut à gauche*).

SCENE 2 - TRAVERSER LE FLEUVE

Début de la scène : Les PJs tentent de voler une barque la nuit.

Fin de la scène : Les PJs sont au milieu du fleuve dans leur barque

Enjeux :

- Voler la barque sans se faire repérer.
- La manœuvrer pour traverser le fleuve.

Lieux : Port Libre de nuit.

A la nuit tombé les PJs peuvent **chercher à voler une barque**.



Le quai n'est pas **tout à fait désert** à cette heure, il y a toujours **un ou deux marins qui rodent**, ou **une patrouille des gardes pas loin**.

Voler la barque :

Il faut réussir un premier jet de **Dissimulation DD12** pour **éviter de se faire repérer par les gardes** (profil [garde](#)) ou les marins (profil [bandit](#)).

Une fois à la barque il faut **se glisser à l'intérieur** : un second jet de **Dissimulation DD12**. Puis décrocher les cordages et s'enfuir.

Une fois à l'intérieur, un personnage doit couper les amarres ou les détacher. Faire au choix **un jet de Dissimulation DD15** ou une **attaque au corps à corps** avec une arme sur la corde **CA10 5pv + un test de Dissimulation DD12**.

Manœuvrer la barque :

Une fois la barque à l'eau il faut la manœuvrer pour traverser le fleuve.

La barque **s'éloigne lentement de la rive**, et vous dérivez doucement sur le fleuve. **Il va falloir ramer** pour arriver de l'autre côté.

Au moins **2 PJ** doivent réussir **un test de Force DD12** pour avancer. Il faut **3 tests** de ce type pour arriver de l'autre côté. A chaque round, les gardes font un test de **Perception DD12** pour essayer de repérer la barque. Si les gardes les repèrent ils déclenchent une alarme.

Un cri s'élève de la **berge « Embarcation sur le fleuve ! Aux armes ! »** Pendant que les gardes **agitent une lanterne** et font retentir **une clochette**.

Rapidement vous voyez **des lumières et de l'agitation** sur le pont.

S'il n'y a pas d'alerte, les PJs réussissent leur traversée et peuvent **quitter Pont Girallon par le Nord**.

SCENE 3 - AFFRONTER LE COMITE D'ACCUEIL

Début de la scène : Les PJs traversent le fleuve sur une barque mais ont été surpris par les gardes.

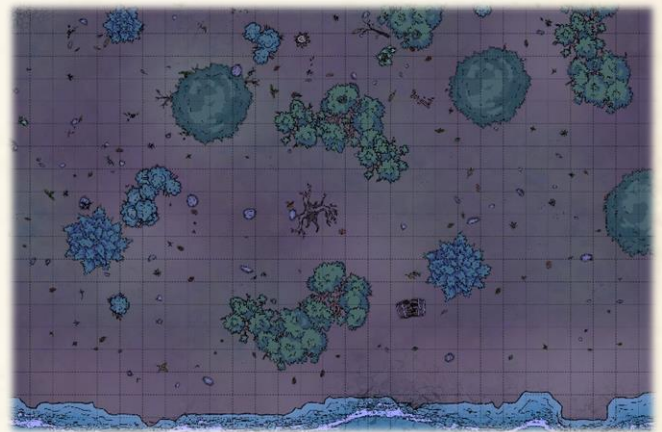
Fin de la scène : Les PJs s'enfuient après avoir affronté un petit comité d'accueil

Enjeux :

- Affronter les gardes de l'autre côté du fleuve.

Lieux : Débarcadère de la traversée.

Alors que vous terminez la traversée **vous voyez une silhouette à cheval** qui fonce vers vous. Il est suivi par **4 gardes** qui courent dans votre direction.



Au moment où ils lancent l'initiative les PJs ont **1 round d'avance avant que Romuald** ne les rejoignent et **3 rounds** avant que les gardes n'arrivent.

- **Romuald** (profil : [Consul du Fer](#))
- **Son destrier** (profil : [Cheval de Guerre](#))
- **4 gardes** (profil : [garde](#)).

Romuald va tenter de **contourner les PJs** pour les forcer à s'arrêter et à faire face aux gardes. Si les PJs se séparent il cible Justin en priorité.

Si Romuald est **blesé** (perte de 22 pv ou subit un critique), ou si sa **monture est tuée**, il fait demi-tour et **retourne en ville** en promettant aux PJs qu'il les retrouvera. Les gardes restant **protègent sa fuite** puis **décrochent à leur tour**.

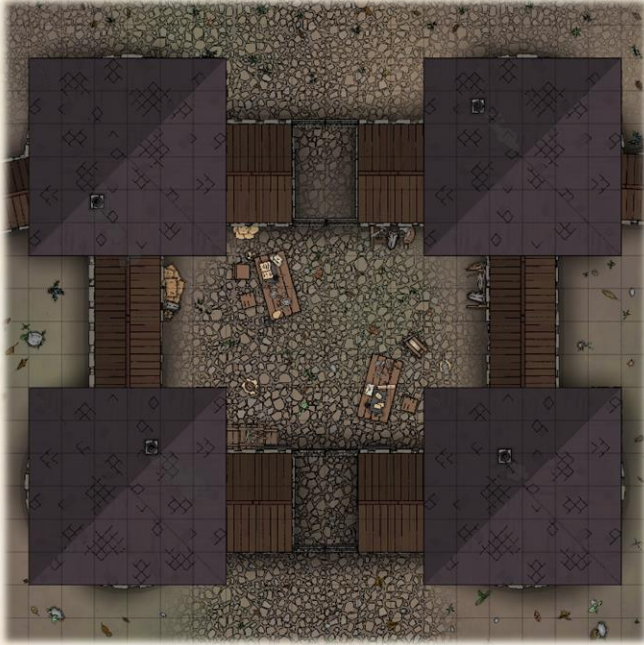
« Je vous retrouverai mécréant ! ».

OPTION 5 – PARTIR VERS LE SUD

Résumé : les PJs décident de changer de route et de passer par le Sud.

Résultat probable : Sortie des PJs par la porte sud, après paiement des taxes à la Compagnie du Fer.

Lieux : La porte sud, l'Auberge des Cerises.



SCENE 1 – LAISSEZ-PASSER

Début de la scène : Les PJs se présentent à la porte sud pour quitter la ville.

Fin de la scène : Les PJs ont obtenus leurs laissez-passer

Enjeux :

- Comprendre que la porte est gardée par d'autres gardes que celle du Nord, et nécessite d'autres démarches administratives.
- Revenir avec le bon laissez-passer.

Lieux : Porte Sud

Pour partir vers le Sud, les PJs se présentent à la **porte sud**. Celle-ci est tenue par la **Compagnie du Fer**.

La Porte Sud de Pont Girallon est un **édifice imposant** constitué de **4 tours de gardes** qui complète les remparts de la ville.

L'**étendard gris de la Compagnie du Fer** flotte sur les tours et plusieurs **Sergents du Fer** sont en charge de la protection de l'entrée sud de la ville.

Si les PJs souhaitent sortir vers le Sud, il leur est demandé de fournir un laissez-passer. Celui-ci peut s'obtenir à l'Auberge des Cerises.

« Bonjour Messieurs, vous avez vos **laissez-passer pour le Sud** ? Ceux-ci sont obtenus à l'**Auberge des Cerises**, il vous en coutera **10 po par personne**. »

SCENE 2 – LE PRIX DU FER

Début de la scène : Les PJs ont leurs laissez-passer vers le sud, mais doivent encore payer les taxes.

Fin de la scène : Les PJs ont payé les taxes et partent vers le sud.

Enjeux :

- Découvrir un peu plus la Compagnie du Fer.
- Payer des taxes sur les armes et armures.

Lieux : Porte Sud

Une fois que les PJs ont des laissez-passer. Il leur faut payer les **taxes de voyage vers le Sud**. Cette taxe est **prélevée par la Compagnie du Fer** sur tous les objets en métal des PJs.

« Bien, merci pour les laissez-passer. Vous n'avez plus qu'à acquitter le **prix du fer** et vous pourrez continuer votre voyage. **Qu'avez-vous à déclarer ?** »

TAXE : LE PRIX DU FER

Le prix du fer est une **taxe collectée par la Compagnie du Fer** sur toutes les portes et pont qu'elle contrôle. Elle se calcule sur les **armes, armures et objets en métal portés par les voyageurs**.

Le « **prix du fer** » représente entre **10 et 20% du prix d'achat**. Le taux dépend de s'il s'agit d'un objet « **courant** » ou « **supérieur / de guerre** ». Il est doublé sur les **objets d'origine « étrangère »**, ne portant pas le poinçon de la Compagnie du Fer.

Exemples de prix :

- Dague (10%) : 2 pa.
- Menottes et chaînes d'entraves (10%) : 2 pa.
- Cotte de maille (20%) : 15 po.
- Epée à deux mains (20%) : 10 po.
- Casque (10%) : 5 pa.
- Rapière d'Exaticosten (40%) : 10 po.

Au passage, les Sergents du Fer en profitent **pour vérifier la solidité et aiguiser les armes des voyageurs**.

Les sergents du fer **s'emparent de vos armes**. Ils les pèsent, vérifient les **poinçons du forgeron**, et les **aiguisent d'une main experte**.

Armes du Justin :

Ils traitent avec **respect l'arme magique et la cotte de mailles de Justin** (mais celui-ci doit pour cela ôter sa cotte de mailles), risquant de **révéler son déguisement**.

Les sergents prennent ton épée avec respect.

« Oh messire ! **très belle lame**. Un trésor familial je n'en doute pas. Il l'**aiguise avec soin** avant de te la rendre. »

Les PJs ayant une perception passive de 13+ (Ruf, Kiolo) ont le droit de faire un **jet de Perception DD18**.

T'es pas bien sûr de toi, mais quand **Justin a enlevé sa cotte de mailles**, il t'a semblé qu'il avait ... de **la poitrine**. Ce n'était pas flagrant, mais voilà **c'était bizarre**.

Rapière de Tancrède :

Les sergents du fer n'apprécient pas la rapière de Tancrède qui a été **confectionnée à Exaticosten**.

« Ah ! voilà de la marchandise étrangère. **Cette lame a été faite à Exaticosten** n'est-ce-pas ? »

« Vous ne devriez pas **mettre votre vie en jeu** ainsi. **Ces lames ne sont pas fiables**. Leurs artisans ne sont que **des amateurs**. Et de plus faire une lame aussi fine n'a aucun sens. Les **rapières ne sont pas des armes nobles**, c'est un **mauvais couteau de voleur** que vous avez là. Je suis obligé de vous faire payer **une taxe supplémentaire**, ça fera **10 po**. Si vous souhaitez la conserver, sinon **on peut vous en débarrasser**. On réutilisera l'acier pour un **usage plus judicieux**.

Une fois que les PJs ont acquitté le prix du Fer, ils peuvent passer la porte et **quitter Pont Girallon vers le Sud**.