

ASSASSINAT DANS UNE AUBERGE

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 3**, 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	3
Acte 1 – Introduction.....	4
Scène 1 – La Squadra Spéciale	4
Scène 2 – Liquidier le traître.....	8
Scène 3 – Enquête	11
Acte 2 – Entrer dans l’Auberge	12
Arrivée dans le quartier	12
Arrivée par les Egouts	12
A. Salle principale de l’Auberge	15
B. Entrée par les cuisines	17
C. Entrée par l’Ecurie.....	17
D. Entrée par le Jardin	19
E. Entrée par la maison du Magister Forestier Tiberio Frassinelli	20
F. Passage par les toits.....	22
Acte 3 – Etage de l’Auberge.....	25
A) Vestibule	25
B) Couloir.....	25
C) Chambre 1	26
D) Chambre 2.....	26
E) Dortoir	26
F) Chambre de Caragnono	27
Acte 4 – Fuite et Poursuite.....	29
Patrouilles des bucherons	29
Debrief – Compte Rendu de Mission.....	30

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**.

Intro du scénario :

Dans ce scénario, le groupe incarne **les membres de la Squadra Spéciale**, une unité d'élite de la [Phalange d'Anima](#) chargée de mission spéciale.

Dans cette mission, La Squadra Spéciale est chargée **d'enquêter sur la disparition d'un Technomage** et sur son **mystérieux moulin magique**.

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 [La Squadra Spéciale](#). Il s'agit du second scénario de la campagne. Certains aspects peuvent être adapté à d'autres campagnes.

Comme tous les scénarios de cette campagne, ce scénario est pensé pour être **joué en deux temps : une phase d'enquête hors session de jeu** (joué à distance par messagerie). Généralement sur une période de deux semaines.

Puis **une phase d'action**, concentré sur une seule soirée de jeu. Les Joueurs doivent finir la mission **avant la fin de la soirée** sans quoi la mission est considérée comme un échec.

Ce scénario propose une **mission assez simple** en apparence : **assassiner un espion retrancher dans une auberge du quartier du Marché aux Charbons**.

Dans cette mission, le point le plus délicat est de **parvenir jusqu'à la cible sans l'alerter** et sans qu'elle **s'enfuie**. Il faut ensuite **faire face aux gardes du corps de l'espion** (4 orcs) et aux éventuels habitants du quartier qui essaieraient de **défendre l'espion**.

Le scénario propose **plusieurs approches possibles** pour remplir cette mission.

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 **une soirée 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 5 joueurs (Barbare, Paladin, Artificier, Guerrier, Moine-Roublard) niveau 3. 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 – INTRODUCTION

Début de l'acte : Introduction pour les PJs, tout cet acte se déroule « avant la partie ».

Fin de l'acte : les PJs sont prêt à exécuter leur mission

Enjeux :

- Introduction de la Squadra Spéciale (si ce n'est pas déjà fait)
- Briefing de mission
- Phase d'enquête préalable pour obtenir des informations

Lieux :

- La Tour des Murmures
- Marché des Charbons

SCENE 1 – LA SQUADRA SPECIALE

Début de la scène : Introduction « hors-jeu » de la campagne pour les PJs.

Fin de la scène : les PJs ont les informations nécessaires sur la campagne

Enjeux :

- Introduction de la Squadra Spéciale
- Présentation mutuelle des membres de la Squadra Spéciale (ce que les autres joueurs savent sur chaque PJ)
- Présentation des PNJs liés à la Squadra Spéciale

Lieux :

- La Tour des Murmures

DESCRIPTION DE LA SQUADRA SPECIALE

Une petite introduction narrative générale sur la campagne et son esprit.

Les aventures que nous allons compter ensemble **sont les heures glorieuses de la Squadra Spéciale de la République d'Anima.**

C'est en l'année 303 de l'indépendance d'Anima que la célèbre Squadra Spéciale de la République fut instituée. Elle fut le résultat de l'initiative du très sage et sagace sénateur **Archibaldo Buestigato**, alors **Condottiere** de la République.

Depuis longtemps le sénateur Buestigato avait **lié son destin à celui des forces armées d'Anima.** Sénateur d'une famille vieille et honorable, il fit son service comme chez les cadets, avant de rejoindre le Sénat, tout en continuant d'occuper **des postes de capitaines** dans les compagnies de la phalange, puis des arbalétriers de l'horloge.

Mais c'est lors de **son mandat de Condottiere** que le sénateur eut l'opportunité de doter la République d'**une nouvelle arme : la Squadra Spéciale.**

L'objectif de cette nouvelle unité était aussi simple que novateur : doté la République d'une **petite force de combattants spécialisés** capable d'effectuer de **petites missions spéciales** pour le compte de la République.

L'idée était de pouvoir disposer d'une force pouvant être à la fois **rapidement mobilisable, mortellement efficace,** et **potentiellement discrète** pour résoudre des problèmes sur le territoire d'Anima, où même à l'extérieur.

L'organisation de cette petite force, et le recrutement de ces premiers membres fut confié à **l'Ordonanzi Giorgio Belairco**, un aide de camp fidèle, discret et efficace ayant suivi le Condottiere tout au long de sa carrière.

Pour cela, il put s'appuyer sur le soutien du **Questore Timéo Carletto**, responsable de l'arsenal de la Tour des Murmures, mais aussi sur le soutien de deux amis de la phalange : le **technomage magister Marco Meraviglia** de l'école de Technomage d'Anima, et le **Maître Inquisiteur Mastandi** de la Collégiale d'Anima.

MEMBRES DE LA SQUADRA SPECIALE

Les premiers membres de la Squadra Spéciale sont :

ATIOSO CAPECCO – MAITRE ARBALETRIER

Atioso Capecco est **un jeune combattant originaire** de la ville d'Anima. Après un premier service dans la Phalange, il a été distingué pour ses qualités et invité à rejoindre les **arbalétriers de l'Horloge**, régiment d'élite de la République.

C'est là qu'il a été **remarqué par le sénateur Buestigato** et son fidèle Ordonanzi, Giorgio Belairco.

Il a **rejoint la Squadra Spéciale** pour en **prendre la tête.** C'est un combattant expérimenté qui connaît bien les forces armées d'Anima et qui a toujours fait preuve d'un **grand courage et d'une inflexible loyauté.**

MARIO DI BONVANNI - TECHNOMAGE

Mario di Bonvanni est aussi un natif de la ville d'Anima. C'est un Technomage issu d'une famille de petite extraction. **Fils d'un égoutier d'Anima**, il a été repéré pour son inclination pour la technomage et son intelligence, et c'est **la guilde des égoutiers qui a financé sa formation de Technomage.**

Il a été proposé par le Technomage Magister Marco Meraviglia, afin **d'apporter le soutien de la Technomage aux aventures de la Squadra Spéciale.**

GEDEON D'ENTREPIC DE PORSERVAL – INQUISITEUR

Gédéon est **natif des Baronnie de Roche**, issue d'une famille noble il a été formé comme **inquisiteur au Barrage.** Il a déjà derrière lui une brillante carrière d'inquisiteur, aussi bien comme **tueur de mort vivant que comme chasseur d'hérétique.** Il a été affecté récemment à la Collégiale d'Anima.

Il a été proposé par le Maître Inquisiteur Mastandi afin de **protéger la Squadra Spéciale contre tout contact avec des forces démoniaques, hérétiques ou ésotériques.**

GASHA'RA KURS BALS'K – DIPLOMATE

Gasha'Ra Kurs Bals'K est issue des **tribus orcs qui vivent dans les confins des montagnes noires**. Certaines de ces tribus ont accepté de se soumettre à la République d'Anima et servir de combattant auxiliaires.

La présence de Gasha'Ra Kurs Bals'k comme **« otage / diplomate »** à Anima garantit **la loyauté de la chefferie des Kurs Bals'k** et leur respect des accords.

Si la **communication** avec cette créature est parfois **difficile**, Gasha'Ra Kurs Bals'K semble faire preuve d'une **certaine loyauté**, surtout depuis que le Questore Carletto lui a **fourni une grande hache de bataille** issue de l'arsenal de la Phalange.

FABRICCIO DANTECOLLO - INDIC

Fabriccio est **un repris de justice**. Il se prétend **artiste, jongleur et baladin**, mais ce n'est qu'un **petit criminel** sans envergure, issu des **quartiers populaires d'Anima**.

Il a été **tiré des geôles de la Tour des Murmures** pour servir de **guide** et **d'indicateur** aux membres de la Squadra Spéciale. Ce profil pourra s'avérer utile pour amener une **connaissance fine des bas-fonds** d'Anima à un groupe constitué de gens bien plus honorables.

La nature exacte de l'accord qui le lie au service de la Phalange n'est pas connue et **le choix de son profil semble entièrement dû à l'Ordonanzi Belairco** ou à son maître.

JULIA CARGESO

Peu de choses sont connues sur Julia Gargeso, **y compris sa propre histoire**. Elle-même semble n'en savoir guère davantage, ou du moins préfère rester évasive, fuyant les questions avec **une légèreté presque désarmante**. À chaque tentative de discussion sur son passé, Julia esquivé, souvent avec un sourire malicieux et une **attitude frivole** qui masque peut-être quelque mystère plus profond.

D'apparence ordinaire, Julia pourrait **aisément se fondre dans la foule** : une jeune fille aux traits doux, souvent habillée **de manière simple et sans appareil**. Bien que certains au sein de la Phalange n'aient pas compris les raisons de sa recommandation, l'Ordonanzi Giorgio Belairco a **insisté pour que Julia rejoigne la Squadra Spéciale**, convaincu que son potentiel, pour l'instant obscur, pourrait s'avérer précieux.

HIERARCHIE ET PNJ

SENATEUR ARCHIBALDO BUESTIGATO

Le sénateur Archibaldo Buestigato, condottiere d'Anima est le dirigeant de la Squadra Spéciale.

Biographie

Issu d'une famille prestigieuse d'Anima, il a fait une carrière militaire : cadet, puis des rôles d'officier dans la Phalange et les Arbalétriers.

En tant que sénateur, c'est un des tenants du parti Belliciste. Il est actuellement officiellement en retrait du Sénat, tant qu'il tient le poste de Condottiere.

C'est un patricien ambitieux, mais sincèrement dévoué au bien de la cité d'Anima. Il a souvent tendance à voir des menaces partout.

Role

Son rôle de Condottiere (dirigeant des forces armées d'Anima) lui laisse peu de temps pour s'occuper de la Squadra. Il a délégué l'essentiel de la gestion de la Squadra à Giorgio Belairco et se contente de donner des indications à celui-ci.

Archibaldo Buestigato est le dirigeant de la Squadra, mais il est peu présent pour les PJs, il fait figure d'autorité suprême mais les PJs interagissent peu avec lui.

Description

Cet homme imposant, d'une cinquantaine d'années, dégage une **force physique indéniable**. Ses yeux vifs témoignent d'une **intelligence acérée**, tandis que ses cheveux châtains mi-longs, légèrement ondulés, ajoutent une touche de **noblesse** à son allure.

Vêtu **d'un uniforme de Condottiere**, il arbore un **pourpoint mauve aux larges manches bouffantes**, associé à une **culotte blanche** impeccablement taillée. Une **grande cape pourpre**, ornée de somptueuses dorures, complète sa tenue, accentuant son air d'autorité.

Autour de son cou, **une lourde chaîne de sénateur brille**, symbole de son rang élevé. **Son port est assuré**, sa **vivacité palpable**, et il semble **parfaitement à l'aise** dans cette tenue qui ne fait qu'accentuer sa prestance naturelle.

ORDONANZI GIORGIO BELAIRCO

Aide de camp du sénateur Buestigato, Giorgio est le dirigeant effectif de la Squadra Spéciale

Biographie

Fils d'une famille de marchand de farine du quai des meuniers, il s'est rapidement distingué par son intelligence. Giorgio doit son éducation aux sacrifices de sa famille. Son père s'est endetté pour lui offrir une place chez les cadets.

C'est là qu'il a rencontré le futur Condottiere Buestigato. Il s'est rapidement mis dans ses pas, et a obtenu après son service chez les Cadets, un poste d'officier dans la Phalange d'Anima.

Pendant toute sa carrière il a suivi fidèlement le sénateur Buestigato, lui servant d'aide de camp. Aujourd'hui Ordonanzi auprès du Condottiere, il est chargé de superviser les actions de la Squadra Spéciale.

Rôle

En tant qu'Ordonanzi, Giorgio assiste le condottiere sur un ensemble de sujet allant de la logistique à la cartographie ou l'organisation des troupes.

Il a été chargé par le Condottiere de porter le projet de Squadra Spéciale. C'est le principal interlocuteur pour les PJs : il les a recrutés et il donne les missions à la Squadra.

Description

Giorgio Belairco est un **homme d'une cinquantaine d'années, au physique élancé**, marqué par une austérité apparente. Sa silhouette longiligne et son port droit témoignent d'une **discipline** acquise au fil des années de service militaire.

Son **visage anguleux** est dominé par un nez aquilin qui renforce **l'impression de fermeté** qui émane de lui. Ses cheveux, courts et grisonnants, encadrent un **regard perçant**, d'une acuité presque intimidante. Lorsqu'il parle, son ton est assuré, chaque mot choisi avec soin, révélant un **homme habitué à commander et à être écouté**.

Giorgio porte avec fierté **l'uniforme distinctif des Ordonanzi**, une tenue de la Phalange d'Anima dont le **pourpoint bouffant** et la **culotte ajustée** reprennent les couleurs symboliques de la ville : mauve pour la jambe droite et le bras gauche, blanc pour la jambe gauche et le bras droit. Il arbore une **petite armure de cuir** d'excellente facture, remplaçant la lourde cuirasse d'acier, signe de sa préférence pour la **mobilité et l'efficacité**.

Sur son épaule droite, **la fourragère verte**, emblème de son grade d'Ordonanzi, est clairement visible, symbole de **son autorité et de son dévouement à la cause**. Son apparence, sobre mais soignée, reflète son **rôle crucial dans l'organisation militaire**, où chaque détail compte.

QUESTORE TIMEO CARLETTO

Le Questore Timéo Carletto est le gestionnaire de l'arsenal de la Phalange installé dans la Tour des Murmures. Il peut fournir de l'équipement aux PJs.

Biographie

Timéo Carletto est né le fils d'un greffier d'Anima. Son père le destinait à prendre sa suite, mais ses résultats médiocres ne lui ont pas permis d'intégrer l'école de la magistrature. C'est par défaut qu'il a rejoint la Phalange, mais sa bonne éducation lui a permis d'obtenir un poste de Questore.

Timéo a eu plusieurs affectations dans différentes compagnies de la Phalange avant de terminer sa carrière au poste d'intendant de l'arsenal de la tour des murmures.

C'est un bon vivant qui aime profiter de la vie, mais c'est aussi un servant sérieux de la phalange. Il connaît en détail le contenu de l'arsenal et prend soin de chacune des armes qui y sont stocké.

Rôle

Timéo est responsable de l'arsenal de la Tour des Murmures. Il fournit des armes et de l'équipement aux PJs qui ont accès à l'arsenal.

Il pourra aussi leur servir des repas, partager une chopine et échanger sur les futures missions si nécessaire. Il peut conseiller les PJs sur les armes et équipements les plus appropriés.

Il fait aussi office de référent principal pour Gasha'Ra Kurs Bals'K qui le considère comme le chef véritable de la Phalange puisque c'est lui qui donne les armes et la nourriture.

Description

Timéo Carletto est un **homme d'une quarantaine d'années, à la stature robuste et à l'apparence joviale**.

Son visage charnu est **marqué par les plaisirs de la table**, et s'il a **perdu ses cheveux**, il compense par une **large barbe brune** soigneusement entretenue, qui s'étend généreusement sur son tablier de cuir.

Ce dernier, toujours présent autour de sa taille, est **constellé de taches de graisse**, vestiges à la fois de ses tâches **d'entretien des armes** et de ses **fréquentes agapes**. Timéo affirme d'un sourire que ces traces sont principalement dues à l'entretien méticuleux de l'arsenal, bien qu'il soit tout aussi probable qu'elles témoignent de ses festins réguliers.

Bien qu'il occupe un poste important en tant **qu'intendant de l'arsenal de la Tour des Murmures**, Timéo préfère la simplicité dans sa tenue. Rarement vu en uniforme, il opte pour une **chemise de lin écru**, usée par le travail, et un **pantalon simple mais robuste**.

Le seul signe de son statut de Questore est **la fourragère d'or** qui repose négligemment sur son épaule gauche, un **insigne modeste mais respecté**. Malgré sa décontraction apparente, Timéo est un **serviteur dévoué de la Phalange**, qui **connaît chaque arme et équipement de l'arsenal comme s'ils étaient les siens**.

TECHNOMAGE MAGISTER MARCO MERAVIGLIA

Le Technomage Magister Meraviglia est un des professeurs de l'école de Technomage d'Anima. Il a encadré les études de Marco di Bonvanni et soutient l'initiative du Condottiere.

Biographie

Cadet d'une famille de rang sénatorial, Marco Meraviglia a été orienté très jeune vers une carrière de Technomage. Il

a montré de bonnes dispositions pour la technomagie et s'est fait remarquer pour son sérieux et son dévouement à l'école et à la République d'Anima.

Il a effectué l'ensemble de sa carrière au service de l'école, assurant des fonctions d'enquête, de recherche et d'enseignement.

Son domaine de prédilection est la réalisation de machinerie hydrauliques utilisant divers fluides magiques pour décupler leur puissance.

Rôle

Marco Meraviglia est un ami du Condottiere Buestigato, il a répondu favorablement à sa proposition d'intégrer un Technomage à la Squadra Spéciale.

C'est le référent principal de Mario di Bonvanni.

Description

Marco Meraviglia est un **vieux sage** à la **barbe blanche soyeuse** et aux **sourcils broussailleux**, qui lui confèrent un air à la fois **érudit et bienveillant**. Son visage est marqué par les années de service et de réflexion, mais reste **toujours accueillant**, souvent illuminé par un **sourire affable**.

Sa voix, **douce et posée**, reflète la patience et l'assurance d'un professeur expérimenté, s'exprimant avec une intonation **légèrement professorale**, mais jamais condescendante. Chaque mot qu'il prononce semble choisi avec soin, témoignant de la profondeur de sa connaissance et de son **attachement à l'enseignement**.

Vêtu de la longue robe parme, emblème de l'école de Technomagie d'Anima, **Marco arbore fièrement les couleurs de l'institution qu'il a servie toute sa vie**. Ses mains se posent souvent sur une **canne inhabituelle**, un chef-d'œuvre d'artisanat composé de tuyaux de cuivre soigneusement assemblés, dont la **fonction semble bien plus complexe** que ne le laisse paraître son apparence. Des murmures circulent parmi les étudiants et collègues sur les **mécanismes occultes qu'elle dissimule**, une spéculation que Marco ne dément jamais vraiment.

Bien que **d'un calme olympien en toutes circonstances**, ses yeux s'animent d'une lueur vive et passionnée dès qu'il parle de ses **domaines d'expertise : les pompes, la tuyauterie, et les arcanes occultes des machines hydrauliques**. À ce moment-là, l'affabilité du vieil homme laisse transparaître un **enthousiasme presque enfantin** pour ces **merveilles technologiques et magiques**.

MAITRE INQUISITEUR MASTANDI

Le Maître Inquisiteur Mastandi est le dirigeant de la collégiale d'Anima de l'ordre des inquisiteurs du Barrage.

Biographie

Mattéo Mastandi est originaire de la ville d'Anima. Fils d'une famille d'artisans menuisier, il a rejoint la Phalange où il a fait un service ordinaire. C'est lors du déploiement

de sa compagnie au Barrage qu'il a trouvé sa vocation pour rejoindre l'ordre des Inquisiteurs du Barrage.

Il a fait son Alumnat auprès du Maître Inquisiteur Brivoli avant de rejoindre la collégiale d'Anima. Après plusieurs années de service, il a fini par en prendre la direction.

S'il manque parfois un peu de pugnacité et de perspicacité, il est d'un naturel obéissant, et très respectueux de l'autorité. Presque aussi dévoué à la République d'Anima qu'à l'Ordre des Inquisiteurs, il bénéficie d'une très bonne réputation dans la ville et garant des bonnes relations entre la République et l'Ordre.

Rôle

Le Maître Inquisiteur Mastandi soutient l'initiative du Condottiere et sert de référent principal pour Gédéon d'Entrepic de Porserval.

Description

Le Maître Inquisiteur Mattéo Mastandi est **un homme d'une quarantaine d'années**, petit de taille, mais dont la présence impose respect et attention. Son **visage joufflu et ventru**, accentué par la **tonsure réglementaire** des Inquisiteurs, dégage **une impression de solennité** et de dignité. Malgré son **allure plutôt rondelette**, il porte ses responsabilités avec **une gravité indéniable**.

Sa tenue, bien que fonctionnelle, semble **légèrement incongrue** pour son apparence physique. Il est vêtu d'une **brigantine de cuir robuste**, surmontée d'un **ceinturon d'arme** qui, malgré son utilité, paraît **un peu trop martiale** pour un inquisiteur d'une **collégiale relativement calme comme celle d'Anima**. Cette armure est portée au-dessus de sa tunique et de ses chausses, ce qui donne **un aspect quelque peu décalé**, mais témoigne de son engagement envers **la sécurité et la rigueur de l'Ordre**.

Mastandi est un homme **profondément respectueux de l'autorité et d'un naturel obéissant**, qualités qui ont façonné son cheminement du service ordinaire à la direction de la collégiale d'Anima. Bien que **parfois critiqué pour un manque de pugnacité ou de perspicacité**, il compense largement par son **dévouement sans faille à la République d'Anima et à l'Ordre des Inquisiteurs**.

SCENE 2 – LIQUIDER LE TRAITRE

Début de la scène : Introduction « hors-jeu » de la mission pour les PJs.

Fin de la scène : les PJs ont les informations nécessaires sur la mission

Enjeux :

- Briefing de mission par l'Ordonanzi Giorgio Belairco
- Réponse aux questions immédiates.

Lieux :

- La Tour des Murmures

BRIEFING DE MISSION

Giorgio vous reçoit dans son bureau, **une pièce austère** dont chaque objet semble avoir été minutieusement choisi et disposé avec **une précision toute militaire**. Assis derrière son imposant bureau, il pose sur vous un regard pénétrant. Lentement, il croise les doigts, signe que **ce qu'il s'apprête à dire n'admettra ni tergiversations ni erreurs**.

Après un bref silence, il prend la parole d'un ton grave :

"Écoutez bien. Ce que je vais vous confier aujourd'hui est **d'importance cruciale**.

La République demande parfois **des sacrifices**, et ceux qui menacent son équilibre, son avenir... eh bien, ils n'ont plus leur place parmi nous. Pour **la sécurité d'Anima**, pour préserver ce que nous avons construit, il nous faut **savoir frapper sans pitié**.

Votre cible se nomme **Claudio Caragnono**. Un négociant en charbon, protégé par la puissante **Guilde des Charbonniers et Bûcherons de la forêt des Pendus**, et soutenu par **plusieurs sénateurs du Parti des Charbons**. À première vue, **un homme d'affaires**. Mais les apparences, mes amis, peuvent être trompeuses."

Giorgio s'interrompt brièvement pour se lever, fixant son regard sur **la carte de la forêt des Pendus** accrochée au mur. Il tapote la carte d'un doigt précis, comme pour marquer **l'endroit de la trahison**.

"La Phalange a acquis **la certitude** que Caragnono, lors de ses **fréquents séjours dans la forêt des Pendus**, **espionne nos positions**, nos fortifications au **Relais Noir** et nos relations avec les **campes orcs** de Og um Bals'k et Kurs Azrzlo.

Une activité qui, je n'ai nul besoin de vous le dire, **met nos intérêts en péril**. Il agirait d'ailleurs, selon nos informations, pour le compte du **Baron de Bourg-Fenderie**, un homme dont les ambitions territoriales menacent **notre forêt** et notre **équilibre fragile avec les orcs**."

Revenant vers son bureau, il pose ses mains à plat sur la surface lisse et reprend d'un ton tranchant :

"La Phalange **ne tolère ni espions ni traîtres**. Claudio Caragnono doit mourir."

Il vous regarde un à un, jugeant vos réactions, pesant la détermination qui se lit dans vos yeux.

"Caragnono arrivera à Anima **dans une semaine**. Son but est de rencontrer **les Magisters de la Guilde des Charbonniers** pour négocier des contrats.

Il résidera probablement à **l'If d'Or**, cette auberge près du **marché des charbons**. Vous l'y retrouverez de nuit. **Abattez Caragnono et tous ceux qui viendront à son secours** – il ne se déplace jamais sans **une escorte**.

Il faut que sa mort résonne comme un avertissement : **quiconque ose défier la Phalange en paiera le prix.**"

Un court silence s'installe alors que Giorgio s'appuie légèrement sur le bureau, son regard s'assombrissant encore.

"Mais écoutez bien. Le quartier des charbons, où se trouve l'auberge, est un terrain potentiellement hostile. **La Guilde des Charbonniers y a des yeux partout**, et leurs membres sont **loyalement acquis à Caragnono**.

Une enquête préliminaire **pourrait vous aider**, certes, à préparer votre intervention... mais **soyez vigilants**.

Si les Charbonniers suspectent ne serait-ce qu'une ombre de notre implication, **ils enverront un avertissement**. Et **nous ne devons pas échouer**."

Il se redresse, semblant peser chaque mot alors qu'il conclut :

"Allez-y, mes amis. **Tissez vos plans dans l'ombre, marchez avec prudence**. Et rappelez-vous le moment venu, **frappez sans pitié**."

QUESTIONS ET REPONSES

LA GUILDE DES CHARBONNIERS

Qu'est-ce qu'on sait sur la Guilde des Charbonniers ? En termes de nombre, d'armement, de tactiques martiales ?

Giorgio croise les bras, s'adosse à son bureau et vous observe avec une expression qui mêle prudence et pragmatisme. D'un ton mesuré, il entame sa réponse :

"La Guilde des Charbonniers et Bûcherons, ce n'est pas une troupe de soldats ni une compagnie de mercenaires. **Ces gens ne vivent pas pour le combat**, mais pour le labeur. Cela dit, ne vous laissez pas bernier par leur apparente rusticité. Ce sont **des hommes et des femmes qui passent leur vie dans la forêt des Pendus**, à abattre des arbres, à traquer du gibier, à dresser des campements dans des conditions souvent impitoyables. Ce sont des gens **solides, endurants**, habitués à manier des haches, des scies, des outils lourds qui, entre leurs mains, peuvent être **aussi mortels que n'importe quelle arme forgée**."

Il marque une pause, son regard s'assombrit légèrement.

"Ils savent aussi se défendre. **La forêt des Pendus, ce n'est pas un lieu paisible.** Bandits, bêtes sauvages, parfois des choses encore moins naturelles... tout ça les a forcés à apprendre à **protéger ce qui leur appartient.** Ils ne se battent pas avec des techniques raffinées ou une discipline martiale impeccable, mais ils sont **pragmatiques et réactifs.** Si vous croyez pouvoir les prendre au dépourvu, détrompez-vous."

Giorgio se redresse, pose une main sur la table pour appuyer son propos, et insiste :

"Ce qu'il faut comprendre surtout, c'est **leur esprit de corps.** La Guilde est comme une grande famille. Leur solidarité est presque instinctive. Si l'un des leurs est attaqué, même un apprenti charbonnier, ils se rassembleront et **agiront comme un seul homme.** Ce n'est pas de l'honneur mal placé, c'est **une stratégie de survie** qu'ils appliquent depuis des générations. Si jamais ils ont le moindre soupçon que vous représentez une menace pour l'un des leurs, **attendez-vous à ce que toute la communauté devienne votre ennemi.** Et je vous garantis que dans ce quartier, ils sont partout."

Après une nouvelle pause, il vous fixe avec un regard perçant :

"Ne les sous-estimez pas. Ils ne sont **pas des guerriers,** mais ils n'en sont **pas moins dangereux.**"

CAPACITE MARTIALES DE CARAGNONO

Concernant Caragnono lui-même, savons-nous quelque chose de sa capacité à se battre ?

Giorgio lève un sourcil, comme s'il pesait ses mots avant de répondre. Il reste un instant pensif, tapotant du doigt sur son bureau. Puis il se décide à parler :

"Caragnono lui-même ? Nous n'avons **aucune indication qu'il ait une quelconque formation martiale.** C'est un marchand avant tout, un homme d'affaires bien plus qu'un homme d'armes. Cela dit..."

Il s'avance légèrement, posant les deux mains à plat sur la table pour souligner l'importance de ses propos :

"Ce qui nous intéresse, ce ne sont pas ses talents de combattant, mais **ceux de ses gardes du corps.** D'après les informations que nous avons collectées, Caragnono voyage rarement sans escorte, et cette fois-ci, il semble qu'il ait engagé des orcs. **Des guerriers de ces terres barbares du nord, brutaux et impitoyables.** Ces orcs ne feront pas dans la finesse. Leur force brute peut suffire à déstabiliser n'importe quel combattant imprudent. Soyez préparés. Ce ne sont pas des amateurs."

PLAN DU QUARTIER

Est-il possible d'obtenir un plan du quartier ? Existe-t-il un accès et/ou une extraction possible à proximité de l'auberge par les égouts ?

« Un plan du quartier, bien sûr, en voilà **un assez détaillé.** »

Giorgio déplie devant vous une carte du quartier et indique d'un geste précis la localisation de l'Auberge.



« A notre connaissance, **l'entrée principale de l'Auberge** se fait par ici (flèche verte), il y a aussi **l'entrée des cuisines** par ici (flèche orange), et **l'Auberge a un accès au Jardin** (flèche bleue).

Ce bâtiment là (flèche violette) est **l'écurie de l'Auberge,** il doit aussi y avoir un passage permettant de rejoindre l'Auberge en passant par là. »

Giorgio s'interrompt semblant s'interroger intérieurement, puis il fixe Mario et reprend :

Un accès par les égouts ? c'est **une bonne question,** c'est possible, mais je n'ai pas étudié la question. Cela pourrait en effet être un **bon moyen de quitter le quartier discrètement.**

PLAN DE L'AUBERGE

Est-il possible d'obtenir un plan de l'auberge ?

« Je n'ai **pas de plan détaillé du bâtiment** mais voilà les informations que nous avons.

Au rez-de-chaussée, il y a **une salle commune,** celle-ci sert de salle à manger, de bar et il y a des banquettes qui peuvent servir de couchettes à bas prix. Il y a également **une cuisine** séparée de la pièce principale.

Les chambres se trouvent à l'étage, on y accède depuis la salle commune. Il y a **deux chambres** dans l'aile nord, et dans la partie Ouest un **dortoir** et une **chambre.** C'est vraisemblablement **dans cette dernière chambre que se trouvera votre cible.** »

PRENDRE UNE CHAMBRE A L'AUBERGE

Est-il possible de prendre une chambre à l'Auberge à l'avance pour repérer les lieux et préparer l'assassinat ?

Giorgio secoue légèrement la tête, une lueur de désapprobation dans les yeux.

"Non, absolument pas. **Ce serait une erreur.**"

Il appuie sa main sur la table, ses doigts tambourinant légèrement pour insister sur son point de vue.

"Prendre une chambre à l'avance dans l'auberge où se trouve votre cible, c'est **le meilleur moyen d'éveiller les soupçons**. Caragnono est un homme méfiant. S'il ne l'était pas, il ne serait pas en vie aujourd'hui. Et vous pouvez être sûr que son entourage – **les aubergistes, ses gardes du corps, voire des complices que nous ignorons** – surveillera chaque visage, chaque mouvement."

Il se penche légèrement en avant, le regard perçant.

"Et pensez au quartier. L'auberge de l'If d'Or n'est pas un lieu anonyme comme une gargote de bas étage. C'est un établissement bien fréquenté, au cœur d'un quartier **où tout le monde, d'une manière ou d'une autre, est affilié à la Guilde des Charbonniers**. Vous ne pourrez pas passer inaperçus en prétendant être de simples voyageurs. Ce genre de ruse, là-bas, ne trompe personne."

Il se redresse, reprenant un ton plus posé, mais toujours ferme.

"Si vous avez besoin de repérer les lieux, **faites-le discrètement**. Passez devant l'auberge, observez de loin, utilisez les marchés ou les bains publics comme prétexte pour circuler dans le quartier. Mais ne vous exposez pas inutilement. Un assassinat bien mené commence par une planification invisible.

Restez dans l'ombre. La lumière, c'est pour les morts."

Il ponctue sa dernière phrase d'un regard froid, avant de s'adosser à son fauteuil, signifiant que son conseil est sans appel.

SCENE 3 – ENQUETE

Début de la scène : Introduction « hors-jeu » de la mission pour les PJs.

Fin de la scène : les PJs ont les informations nécessaires sur la mission

Enjeux :

- Echanges entre les PJs et le MJ sur la mission.

Lieux :

- Anima

Les informations ci-dessous ont été obtenues pendant la phase d'enquête des personnages. Pendant cette phase, les joueurs sont invités à préparer, chacun à sa façon la mission. Ces échanges se font en différé et en 1-1 avec le maître du jeu (via messagerie instantanée) pour préparer la séance de jeu.

ACCES PAR LES EGOUTS

Mario a essayé de trouver un accès au quartier par les égouts afin de faciliter l'accès à l'auberge ou la fuite en cas de besoin.

Il a obtenu la carte suivante, indiquant deux accès aux égouts, non loin de l'auberge :



ACTE 2 – ENTRER DANS L'AUBERGE

Début de l'acte : Les PJs arrivent devant l'Auberge de l'If d'Or

Fin de l'acte : les PJs monte à l'étage.

Enjeux :

- Trouver un chemin vers le niveau 1 de l'Auberge.

Lieux :

- Quartier du Marché des Charbons et Auberge de l'If d'Or.

Cet acte propose plusieurs solutions indépendantes pour arriver au niveau 1 de l'Auberge.

ARRIVEE DANS LE QUARTIER

Début de la Scène : Les PJs arrivent dans le Quartier du Marché des Charbons

Fin de la scène : les PJs choisissent une solution pour entrer dans l'Auberge.

Enjeux :

- Ambiance dans le quartier

Lieux :

- Quartier du Marché des Charbons, autour de l'If d'Or.

Les PJs arrivent normalement par le sud. Empruntant la vieille route impériale.

Vous arrivez dans le **quartier du Marché aux Charbons** par le sud, empruntant la vieille route impériale. La nuit est sombre, **le ciel chargé d'étoiles étouffées par un voile de suie**. Les lanternes accrochées aux bâtiments projettent une lumière vacillante qui danse sur les pavés noircis.

Devant vous, **la silhouette massive de la halle du marché se découpe à peine**, son toit de métal sombre absorbant presque toute la lumière. Même à cette heure, quelques faibles lueurs s'échappent de l'intérieur, témoins d'une activité qui ne dort jamais vraiment.

Vous voyez **des silhouettes furtives traverser les ruelles**. L'air est lourd et âcre, saturé d'une odeur de charbon et de suie qui s'infiltré dans vos vêtements et colle à votre peau. Vous ne pouvez-vous empêcher de jeter des regards furtifs dans les ombres mouvantes, là où le danger pourrait se cacher.

Le bruit de vos pas résonne sur les pavés, trop fort à votre goût. Tout autour, des sons discrets : le crissement d'une roue, un éclat de voix filtrant d'une auberge proche, ou encore un bruit métallique, peut-être une chaîne traînée sur le sol. En approchant de la place principale, vous remarquez sans peine l'enseigne de l'auberge de l'If d'Or, d'où s'échappe une lumière chaude mais discrète.

Alors que vous approchez de votre destination, **une sensation de tension monte en vous**. Le quartier, déjà sombre et sale, semble complice de votre mission clandestine. Chaque recoin peut cacher un témoin indésirable, chaque pas pourrait signaler votre présence. **Vous êtes là pour tuer un espion, et l'auberge où il se cache paraît à la fois accueillante et menaçante.**



ARRIVEE PAR LES EGOUTS

Début de la Scène : Les PJs décident de passer par les égouts pour arriver dans le quartier

Fin de la scène : les PJs sortent des égouts.

Enjeux :

- Traversée des égouts.
- Choisir un point de sortie.

Lieux :

- Egouts sous le quartier du Marché aux Charbons.

Les PJs peuvent décider de passer par les égouts pour atteindre le quartier du Marché aux Charbons.

Vous **quittez la Tour des Murmures** et prenez en direction du Nord. Après avoir passé le fleuve, vous suivez Mario qui vous mène jusqu'à **une plaque d'égout située non loin de la place de l'Horloge**.

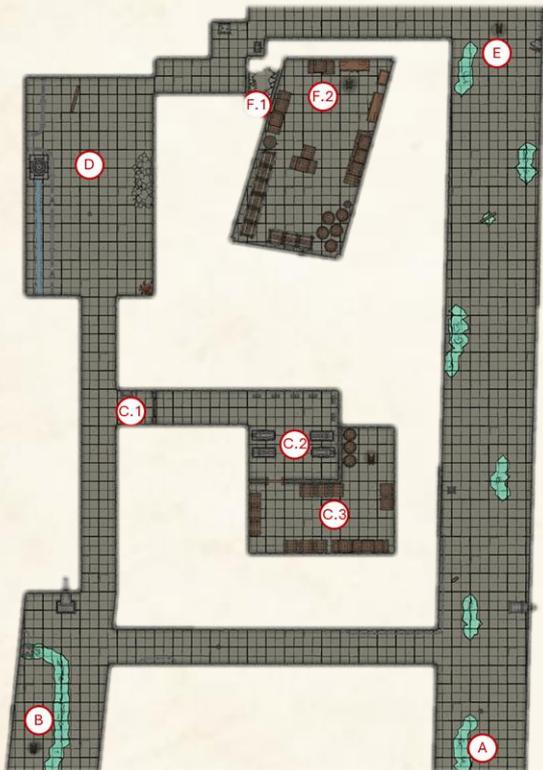
Il ouvre la trappe avec **une familiarité qui contraste avec votre appréhension**. Une **odeur âcre et métallique** s'échappe des profondeurs, tandis que l'obscurité sous vos pieds semble avaler toute lumière.

Vous le suivez avec une certaine appréhension. Mais une fois descendu, sa lumière vous offre une clarté fiable et **il semble assuré dans le chemin qu'il prend**.

Sous vos pieds, les **pierres lisses et usées** sont couvertes d'une **fine pellicule glissante**, et le bruit constant de gouttes d'eau qui tombent se mêle **au grondement distant des flux plus profonds**. L'air, chargé d'humidité et d'une **odeur de décomposition mêlée à celle du métal**, semble peser sur vos épaules.

Après quelques minutes à le suivre dans **ce dédale de couloirs souterrain**, vous êtes néanmoins **totallement désorientés**. Après ce qui vous paraît une éternité de marche, Mario s'arrête enfin, **posant la main sur un vieux pilier** portant une plaque marquée d'un symbole à demi effacé. Il se tourne vers vous avec une assurance tranquille : « **Camarades, si mes calculs sont exacts, nous venons d'arriver dans le quartier du Marché aux Charbons.** »

Les PJs démarrent alors à l'extrémité Sud-Est des égouts.



A. COULOIR PRINCIPAL

C'est le point d'arrivée des PJs.

Vous êtes à présent dans **un large couloir**. D'après Mario, celui-ci est **orienté Nord Sud** et doit être **proche de la Rustintel**. Il y règne en effet une **humidité certaine** et plusieurs flaques maculent le sol.

B. SORTIE VIEILLE ROUTE IMPERIALE

Ici se trouve une échelle qui permet de remonter à l'extrémité sud de la vieille route impériale.

Si les PJs remontent à la surface ici :

Vous remontez l'échelle **prudemment et émergez dans une grande rue** que vous reconnaissez aisément comme l'une des **artères principales d'Anima**. Il s'agit de la

vieille route impériale, qui mène droit à la porte de la Rustintel et au marché des Charbons.

La nuit est sombre, **le ciel chargé d'étoiles étouffées par un voile de suie**. Les lanternes accrochées aux bâtiments projettent une lumière vacillante qui danse sur les pavés noircis.

Devant vous, **la silhouette massive de la halle du marché se découpe à peine**, son toit de métal sombre absorbant presque toute la lumière. Même à cette heure, quelques faibles lueurs s'échappent de l'intérieur, témoins d'une activité qui ne dort jamais vraiment.

Vous voyez **des silhouettes furtives traverser les ruelles**. L'air est lourd et âcre, saturé d'une odeur de charbon et de suie qui s'infiltré dans vos vêtements et colle à votre peau. Vous ne pouvez-vous empêcher de jeter des regards furtifs dans les ombres mouvantes, là où le danger pourrait se cacher.

C. CAVEAU FRASSINELLI

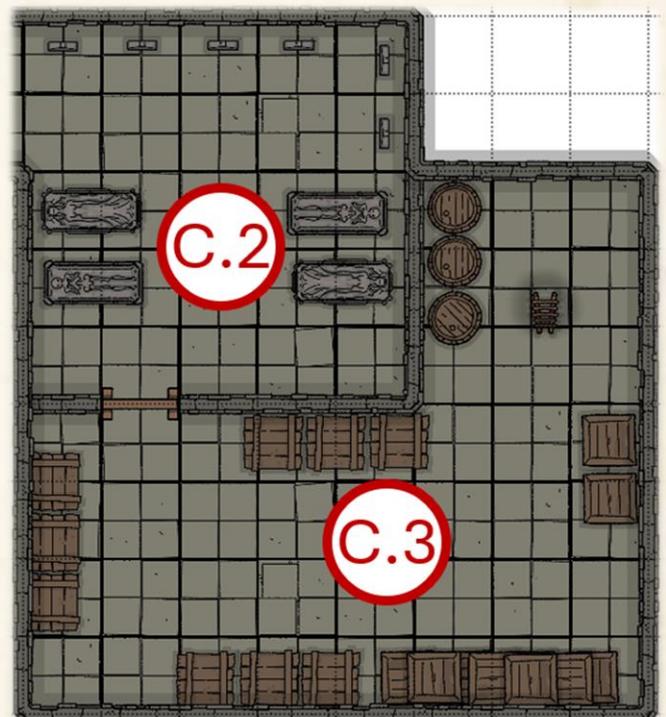
Un Caveau souterrain permet d'accéder à la maison du Magister Frassinelli.

C.1 ENTREE DU CAVEAU

Vous arrivez face à une **imposante grille métallique** qui ferme l'accès à ce couloir. La grille semble de construction solide même si vous voyez qu'elle **porte des traces de rouille**.

Une fine **couche de toiles d'araignées** flotte mollement entre ses barreaux. Elle doit être là depuis bien longtemps et la porte ne semble **pas être utilisé souvent**.

La grille est verrouillée, test **d'Outils de Voleur DD15** pour l'ouvrir.



C.2 CAVEAU

Le couloir sombre s'ouvre sur une **petite pièce voûtée**, dont l'atmosphère lourde et solennelle évoque un **caveau funéraire** oublié. La faible lumière qui vous accompagne semble s'atténuer ici, comme absorbée par les pierres froides et le silence oppressant. Devant vous, quatre **tombes massives** se dressent au centre de la pièce, chacune surmontée d'un **gisant de pierre**.

Autour de ces sépultures principales, des pierres plates et gravées sont incrustées dans le sol, marquant la présence de **tombeaux secondaires**. Bien que les tombes semblent remonter à une époque ancienne, leur état trahit un **entretien régulier** : pas de poussière excessive, et les gravures, bien que patinées, sont encore lisibles pour qui prendrait le temps de les déchiffrer.

Votre regard est attiré par une **imposante porte en bois ouvragé**, encastrée dans le mur sud. Le bois, sombre et robuste, semble intact, **insensible aux outrages du temps**.

Si les PJs examinent les tombes, ils découvrent qu'il s'agit du tombeau de la famille Frassinelli.

Sur un **jet d'Histoire DD16**, ils apprennent qu'il s'agit d'une vieille famille d'Anima dont l'histoire est liée à celle de la guilde des Charbonniers et Bucherons de la forêt des Pendus. Ils se souviennent également que Tiberio Frassinelli et l'actuel Magister Forestier de la guilde.

Une **Ombre Vénérable** attaque les PJs pendant qu'ils examinent les tombeaux.

Alors que **vous examinez les tombeaux avec attention**, il vous semble qu'à mesure que vous tentez de déchiffrer les inscriptions **la lumière faiblit peu à peu** vous obligeant à **rapprocher votre source de lumière des gravures**.

Soudain vous êtes **saisi par le froid** qui règne dans ce caveau et une **grande ombre** à l'aspect vaguement humanoïde se matérialise autour de vous et vous attaque.

C.3 CAVE DE LA MAISON FRASSINELLI

La porte de la cave est verrouillée. Il faut réussir un test **d'Outil de Voleur DD15** pour l'ouvrir. Elle peut aussi être détruite : **CA 16 – 15 PV**.

Vous arrivez dans ce qui semble être **la cave bien remplie d'une maison**. Il y a là de nombreuses caisses, quelques **vieux meubles et des tonneaux**.

Une échelle permet d'accéder à **une trappe située** au plafond.

Les **caisses** contiennent de vieilles affaires (linge, vieux objets) et quelques provisions de bouche. Les tonneaux sont des **tonneaux** d'excellent vins des côteaux de la Rustintel et de la Tanisrelle.

L'échelle permet d'accéder à la **cuisine** de la maison du Magister Frassinelli.

D. SALLE DE LA FONTAINE

Cette grande salle contient une petite fontaine souterraine. Elle ne contient aucune difficulté.

En avançant dans les profondeurs du réseau d'égouts, vous découvrez une grande pièce rectangulaire orientée nord-sud, dont les murs suintants reflètent la lumière verte vacillante des lanternes d'égoutiers. Le plafond voûté, en pierre brute, est soutenu par des arcs qui s'élèvent au-dessus de vous, conférant à l'endroit une atmosphère presque sacrée malgré la crasse et l'humidité omniprésente. L'air y est plus frais, porteur d'une odeur de roche mouillée et d'eau stagnante, un contraste étrange avec les odeurs plus âcres des galeries précédentes.

Sur le **mur ouest**, vous remarquez un petit tas de pierres et de pavés, soigneusement empilés mais manifestement abandonnés. Ces matériaux semblent avoir été stockés ici pour une raison inconnue, peut-être pour des travaux jamais réalisés. La poussière et les traces d'humidité qui les recouvrent suggèrent qu'ils sont là depuis des années, oubliés par ceux qui les ont déposés.

Le **mur est**, lui, attire immédiatement votre attention. Une série de tuyaux métalliques jaillit de la pierre, certains encore luisants de condensation, d'autres rouillés et anciens. Plus bas, une **petite fontaine de pierre** semble presque incongrue dans cet environnement. Sculptée avec simplicité, elle déverse un filet continu d'eau claire dans un bassin carré. L'eau semble étonnamment pure, presque lumineuse dans la faible lumière qui l'entoure, mais aucun signe n'indique pourquoi ou comment une telle fontaine se trouve ici, dans ce lieu oublié. Le doux murmure de l'eau contraste avec les bruits sourds et échos qui remplissaient jusqu'ici les égouts.

E SORTIE RIVES DE LA RUSTINTEL

Ici se trouve une échelle qui permet de remonter sur les rives de la Rustintel au niveau de l'Auberge de l'If d'Or.

Si les PJs remontent à la surface ici :

Vous remontez **l'échelle avec prudence**. Celle-ci est rendu particulièrement **glissante par l'humidité** qui suinte de partout et qui rend vos **mains moites** et votre **pose de pied mal assurée**.

A la surface **vous vous situez assez rapidement grâce au bruit de l'eau** qui vous indique la présence toute proche de la Rustintel.

La nuit est sombre, **le ciel chargé d'étoiles étouffées par un voile de suie**. Les lanternes accrochées aux bâtiments projettent une lumière vacillante qui danse sur les pavés noircis.

Devant vous, **la silhouette massive de la halle du marché se découpe à peine**, son toit de métal sombre absorbant presque toute la lumière. Même à cette heure, quelques faibles lueurs s'échappent de l'intérieur, témoins d'une activité qui ne dort jamais vraiment.

De là où vous êtes, vous remarquez sans peine l'enseigne de l'auberge de l'If d'Or, d'où s'échappe une lumière chaude mais discrète.

F. CAVE DE L'IF D'OR

Si les PJs le souhaitent ils peuvent accéder aux caves de l'Auberge via les égouts en creusant **depuis le point F1**.

F.1 CREUSER UN PASSAGE

Pour cela il faut qu'ils aient repéré ce passage des égouts. Idéalement lors de la phase d'Enquête. Sinon sur place ils peuvent tenter un **jet d'Investigation DD16**.

A partir de là et avec de l'équipement adapté (outils de maçon) ils peuvent creuser un passage. Il faut pour cela réussir un **test d'Investigation DD13** pour la direction des travaux et **5 jets de Force DD15** pour le travail de maçonnerie. Chaque tentative de jet de Force prend l'espace de **5 minutes**.

F.2 CAVE DE L'AUBERGE

La cave de l'Auberge où sont entreposé des tonneaux de vin, et des provisions. Une échelle permet d'atteindre la cuisine de l'Auberge.

Le dernier coup de pelle résonne dans la galerie étroite, suivi d'un craquement sourd. La paroi de pierre cède soudainement, libérant un nuage de poussière fine qui vous pique les yeux et emplit vos poumons. Quand le brouillard retombe, une ouverture béante dévoile l'intérieur de ce qui ne peut être que la **cave de l'If d'Or**.

Vous pénétrez dans une **pièce de belle dimension**, vos torches dévoilant peu à peu les lieux. Les murs, de pierre taillée et impeccablement joints, témoignent d'un soin digne du standing de l'auberge. De nombreux **tonneaux** sont soigneusement empilés sur des râteliers en bois poli, portant des inscriptions en lettres dorées qui évoquent les **grands vins de la Rustintel et de la Tanisrelle**, ainsi que des cuvées plus modestes des **Collines Grises**. Vous remarquez aussi des **caisses** entreposées avec méthode, certaines ouvertes, laissant entrevoir des provisions de bouche : sacs de farine, conserves, fruits séchés, et quelques épices dont le parfum ténu flotte encore dans l'air.

Un instant, vous ressentez un **soulagement immense**. Vous êtes arrivés. Les coups de pioche et les efforts harassants, le froid des égouts et l'humidité de votre galerie, tout cela appartient désormais au passé. Devant vous s'étale un lieu bien éclairé et ordonné, qui contraste violemment avec le chaos et la crasse que vous venez de traverser.

Mais cette satisfaction est de courte durée. Le poids de la mission vous rattrape rapidement. Vous êtes **dans l'auberge**, sur le territoire de vos ennemis. Chaque pas, chaque souffle peut maintenant vous trahir.

A. SALLE PRINCIPALE DE L'AUBERGE

Début de la Scène : Les PJs décident d'entrer dans l'Auberge par l'entrée principale, ou arrivent dans la salle principale par une autre entrée.

Fin de la scène : les PJs montent à l'étage.

Enjeux :

- Passer discrètement où combattre avec le vider et les bûcherons présent dans l'auberge.

Lieux :

- Salle principale de l'If d'Or.



FORCES EN PRESENCE

A cette heure avancée de la nuit, l'Auberge est fermée et la salle principale est occupée uniquement par le vider : Flavio Ronflito et par deux clients qui dorment sur les banquettes.

Flavio Ronflito a un profil de **Bandit Capitaine**. Comme son nom l'indique il est un peu sourd et dors à poing fermé (**Perception Passive 7**) sur la banquette A.2. Il est néanmoins armé et s'il s'éveille il repousse les PJs. Il met **1 round** à se lever et se préparer au combat.

En plus de son équipement, Flavio possède sur lui une bourse avec **32 pa.** et **une bouteille de vin** à moitié vide. **Il lance** cette dernière sur les PJs lors de son premier round de combat.

Bouteille. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 1d4 + 3 dégâts contondants.

Les deux clients sont deux frères :

- **Alfredo Coppoli**, Bucheron (profil de **Malfrat**, remplacer la masse d'arme par une Hachette). Il dort sur la **banquette A.3**. Il a une **Perception Passive de 10**. Il a sur lui une bourse de 16 pa.
- **Basilo Coppoli**, Chasseur (profil **d'Éclaireur**). Il dort sur la **banquette A.4**. **Perception Passive de 15**. Il a sur lui une bourse avec 17 pa.

En cas d'entrée des PJs les frères Coppoli mettent **1 round** à se préparer au combat.

A.1 ARRIVEE PAR LA PORTE PRINCIPALE

Les PJs ont décidé d'une approche frontale et passent par la porte principale de l'Auberge.

Description des abords de l'Auberge.

En cette heure tardive, **le quartier du marché aux charbons est d'un grand calme**. Derrière vous **la grande halle du marché**, se dresse comme une ombre massive, ses contours assombris par la nuit. **Et devant vous la porte de l'Auberge de l'If d'Or**.

Celle-ci est magnifiquement ouvragée, un véritable travail d'artisanat. Au centre, un **if monumental sculpté dans le bois** semble s'élançer vers le ciel. Des touches de **peinture dorée**, discrètement appliquées sur certaines branches et feuilles, lui donnent une aura presque vivante sous la lumière tamisée des lanternes de la façade. L'ensemble évoque une élégance discrète.

Les fenêtres projettent une **lueur feutrée**, des rectangles de lumière chaude qui découpent les ombres environnantes. Vous distinguez les silhouettes des rideaux soigneusement tirés. Tout dans l'apparence de l'établissement respire le **standing raffiné**, non pas luxueux, mais clairement destiné à une clientèle aisée et exigeante.

L'endroit semble paisible, presque accueillant, mais **une tension invisible pèse sur vos épaules**. Vous savez que derrière ces murs confortables se cache un enjeu bien plus sombre que les promesses de repos et de bons vins qu'il offre aux voyageurs ordinaires.

Si les PJs restent aux abords de l'Auberge, il leur faut faire un **Jet de Discretion DD2**, en cas d'échec ils réveillent les occupants de la salle principale.

La porte est verrouillée. Il faut réussir un test d'**Outils de Voleur DD15** pour l'ouvrir, ou la détruire : **CA15 – 10PV**.

En cas d'entrée par la porte principale, Il faut réussir un jet de **Discretion** face à **l'ensemble des individus présent dans la pièce**.

Vous pénétrez dans ce qui est sans doute **la salle principale de l'If d'Or**, un espace chaleureux où règne une atmosphère calme et tamisée, contraste frappant avec l'obscurité glacée de l'extérieur. La lumière douce des lanternes et des chandelles vacille sur les murs lambrissés, révélant un **mobilier simple mais impeccable**.

Près de la cheminée, qui rougeoit encore **d'un feu mourant**, se trouve un coin salon cosy. De confortables **canapés** rembourrés, encadrés de tapis de peau soigneusement disposés, invitent à la détente. Et **l'odeur persistante du bois brûlé** se mêle à celle, plus subtile, des **épices et du vin**.

Un peu plus loin, un **grand bar** domine la pièce. Bien qu'il soit désert à cette heure, il porte les **traces d'une animation récente** : des chopes oubliées, quelques miettes éparses sur le comptoir poli.

Dans le coin sud-est, votre regard est attiré **par un escalier discret**. Il mène sans doute à l'étage, là où votre cible doit se trouver. Mais avant de vous précipiter, votre attention est captée par des silhouettes endormies : il y a **trois personnes qui sont installés sur les banquettes**.

A.2 BANQUETTE DE L'ENTREE

Une banquette sur laquelle **Flavio Ronflito** est censé monter la garde et sur laquelle il s'est endormi comme tous les soirs.

A.3 BANQUETTE DE L'ECURIE

Une banquette sur laquelle **Alfredo Coppoli** est endormi.

A.4 BANQUETTE DU BAR

Une banquette sur laquelle **Basilo Coppoli** est endormi.

A.5 BAR

Le bar de l'Auberge, on peut y trouver des vivres divers, des bouteilles de vin et de bières, des cruches et tasses, verres et instruments de cuisine.

A.6 ESCALIER

Cet escalier mène à l'étage (Acte 3).

A.7 ARRIVEE DEPUIS LA CUISINE

La porte de la cuisine n'est pas verrouillée.

En cas d'entrée par la cuisine, il faut réussir un jet de **Discretion** pour rejoindre l'escalier. Mais uniquement face à **Alfredo Coppoli (Perception Passive 10)** et avec un **Avantage** si les PJs se cachent derrière le comptoir.

A.8 ARRIVEE DEPUIS LE JARDIN

La porte du Jardin n'est pas verrouillée.

En cas d'arrivée par le jardin, il faut réussir un jet de **Discretion** face à **l'ensemble des individus présent dans la pièce**.

A.9 ARRIVEE DEPUIS L'ECURIE

La porte de l'Ecurie n'est pas verrouillée.

En cas d'arrivée par l'Ecurie, il faut réussir un jet de **Discretion** face à **l'ensemble des individus présent dans la pièce**.

B. ENTREE PAR LES CUISINES

Début de la Scène : Les PJs décident d'entrer dans l'Auberge par l'entrée de service ou arrivent dans la cuisine depuis la cave.

Fin de la scène : les PJs passent dans la pièce principale

Enjeux :

- Passé discrètement par la cuisine.

Lieux :

- Cuisine de l'If d'Or.

Après avoir soigneusement observé l'entrée principale, votre regard se porte sur le **mur Est** de l'auberge, où se trouve une **porte de service** beaucoup plus modeste.

Contrairement à la **façade grandiose** de l'établissement, cette entrée est discrète, presque effacée, à peine visible dans la pénombre. La porte, de bois épais, **est marquée par le temps** : ses planches montrent des traces d'usure, et le vernis a depuis longtemps cédé à une teinte grisâtre.

Aucune lumière ne filtre à travers ses interstices, renforçant l'impression d'abandon. Seul un **écriteau rudimentaire**, fixé à l'aide de clous sur une planche légèrement bancal, indique sa fonction. L'inscription « **Cuisine** », peinte à la hâte en lettres blanches, est partiellement effacée, mais reste lisible.



B.1 PORTE DE LA CUISINE

La porte est verrouillée. Il faut réussir un test d'**Outils de Valeur DD15** pour l'ouvrir, ou la détruire : **CA13 – 5PV**.

Vous pénétrez dans une **pièce plongée dans l'obscurité**, mais dont la fonction ne laisse aucun doute. À la lueur de vos torches, les **formes des provisions entassées**, des **ustensiles suspendus**, et des **restes de nourriture épars** révèlent que vous êtes dans la **cuisine de l'auberge**.

Malgré l'heure tardive, l'espace conserve une **atmosphère chaleureuse** et vivante. Une grande **table centrale** porte encore les traces de l'activité intense du service du soir : des épluchures, des miettes de pain, et quelques plats à moitié vidés y sont abandonnés.

Sur un coin du plan de travail, une marmite refroidie exhale encore un **parfum appétissant**, mélange d'épices et de viande braisée, qui flotte doucement dans l'air. Cette odeur, bien que rassurante, contraste étrangement avec le calme total qui règne désormais ici.

Lors de leur entrée dans la cuisine de l'Auberge, les PJs doivent faire un **Jet de Discrétion DD5**, en cas d'échec ils réveillent les occupants de la salle principale.

B.2 PORTE DE LA SALLE PRINCIPALE.

Cette porte n'est pas verrouillée.

B.3 CUISINE

On peut trouver des **outils de cuisinier** ainsi que des provisions (nourriture, vin) en grande quantité dans la cuisine.

Le repas du soir était un ragout de porc aux oignons.

B.4 TRAPPE D'ACCES A LA CAVE

Cette trappe n'est pas verrouillée, elle mène à la cave de l'If d'Or.

C. ENTREE PAR L'ÉCURIE

Début de la Scène : Les PJs décident d'entrer dans l'Auberge par l'écurie.

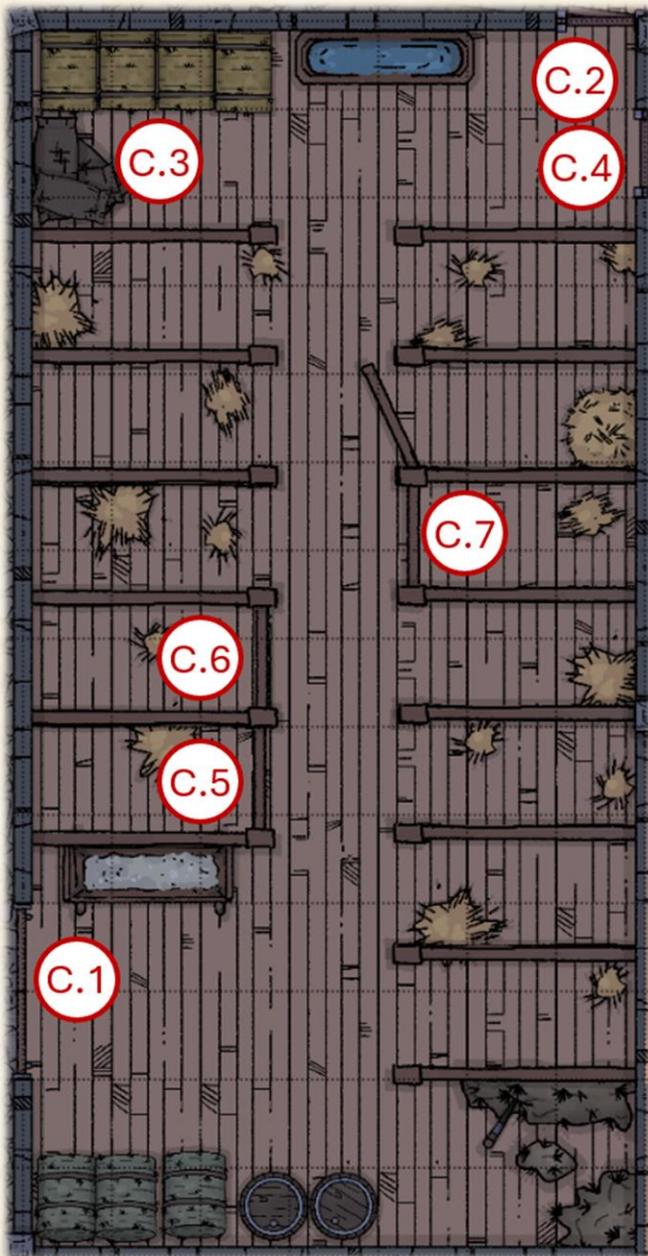
Fin de l'acte : les PJs passent dans la salle principale de l'auberge.

Enjeux :

- Passer discrètement par l'écurie.
- Rencontrer le Palfrenier Timéo Valcado.
- Neutraliser les chevaux (moyen de fuite) de Claudio Caragnono
- En apprendre plus sur les habitants de l'auberge.

Lieux :

- Ecurie de l'If d'Or.



À l'odeur caractéristique qui flotte dans l'air, il ne fait aucun doute que ce grand bâtiment est l'**écurie de l'Auberge de l'If d'Or**. Construit avec simplicité et robustesse, il est fait de **pierres soigneusement ajustées**, et son **toit en bois** repose sur une charpente solide qui semble conçue pour résister aux hivers les plus rudes.

Deux **grandes portes en bois**, renforcées de ferrures noires, permettent d'accéder à l'intérieur. Leur taille et leur conception témoignent de la fonction pratique du lieu : elles sont suffisamment larges pour accueillir des attelages ou des cavaliers, mais portent les marques d'un usage régulier, avec des traces de boue séchée et des éraflures laissées par les sabots et les roues.

C.1 PORTE DE L'ÉCURIE

Les portes de l'écurie sont verrouillées. Il faut réussir un test d'**Outils de Voleur DD15** pour l'ouvrir, ou la détruire : **CA13 – 10PV**.

En cas d'entrée dans l'Écurie il faut faire un jet de **Discrétion** face au **Palfrenier Timéo Valcado** (**Perception Passive 10**).

Vous pénétrez dans une **vaste pièce**, où la **charpente de bois apparente** se déploie au-dessus de vous en une structure robuste et élégante, témoignant du soin apporté à sa construction. Le **sol jonché de paille**, mêlé à la **puissante odeur animale** qui imprègne l'air, ne laisse aucun doute : vous êtes dans l'écurie de l'If d'Or.

Une rangée de **boxes en bois** bien entretenus s'étend le long des murs, chacun équipé de solides barreaux et de verrous. Trois de ces boxes sont fermés, et les **bruits étouffés d'animaux** – un souffle, un froissement de paille, un léger grattement – confirment qu'ils abritent probablement des équidés.

Le reste de l'espace est occupé par divers accessoires d'écurie : des **bottes de foin et de paille soigneusement empilées**, une **mangeoire en bois massif**, et un **abreuvoir en pierre**, encore humide des derniers remplissages. Non loin, un **amas de tonneaux** semble contenir des provisions pour les bêtes, tandis qu'un **tas de fumier** fraîchement remué, malgré son odeur pénétrante, rappelle l'activité récente de l'endroit.

C.2 PORTE DE L'AUBERGE

Cette porte n'est pas verrouillée.

C.3 COIN DU PALFRENIER

Dans ce coin, un jeune Palfrenier, Timéo Valcado dort tranquillement allongé sur les sacs de grains. Il a un profil de **Bandit** (**Perception Passive 10**) et utilise une **fourche** pour se défendre.

Fourche. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1d8 dégâts perforant.

Si Timéo entend les PJs entrer dans l'écurie, il essaie d'abord de rester discret (**Discrétion +3**) et n'attaque que par surprise.

Timéo n'est pas particulièrement courageux et s'il défend sa vie, il essaiera rapidement **d'appeler à l'aide** en cas de combat.

Timéo peut être **corrompu** (Persuasion DD dépendant du montant proposé) où **effrayer** (**Intimidation DD10**).

Montant	Persuasion
0	Persuasion DD15.
1 pa – 4pa	Persuasion DD13.
5 pa – 9pa	Persuasion DD10.
1 po ou +	Persuasion DD8.

Il peut alors :

- Renseigner les PJs sur la configuration des lieux et la présence de PNJs.
- Rendre de petits services pas trop dangereux, comme attirer l'un des frères (ou les deux) Coppoli vers l'écurie, ou attirer l'attention de Flavio Ronflitto.

C.4 PORTE DU JARDIN

Cette porte donne sur le jardin. Elle n'est pas fermée.

C.5 BOX DE FUMETRAIL

Ce box contient l'un des deux [chevaux](#) de **Claudio Caragnono**.

Au passage devant les boxes, il faut faire un Jet de **Discrétion DD10**. En cas d'échec on peut calmer les bêtes avec un **jet de Dressage DD12**. Faire **un seul jet** pour tous les animaux.

C.6 BOX DE CENDREUX

Ce box contient l'un des deux [chevaux](#) de **Claudio Caragnono**.

C.7 BOX DE JULIEN

Ce box contient Julien, la [mule](#) des frères Coppoli.

D. ENTREE PAR LE JARDIN

Début de la Scène : Les PJs décident d'entrer dans l'Auberge par le jardin.

Fin de la scène : les PJs passent dans la pièce principale

Enjeux :

- Passé discrètement par le jardin
- Combattre les 3 molosses de la famille Frassinelli.

Lieux :

- Jardin de l'If d'Or.

Il est possible d'arriver dans l'Auberge en passant par le Jardin. Il faut pour cela escalader le mur sud du Jardin. Dans le jardin se trouve cependant **3 molosses** qui risquent de donner l'alerte.



D.1 ESCALADER LE MUR

Le mur fait 3m. de haut.

Vous vous tenez devant un **mur de pierre soigneusement taillé**, d'une hauteur d'environ trois mètres. Ses blocs parfaitement ajustés et son sommet légèrement incliné témoignent d'un ouvrage conçu autant pour **dissuader les curieux** que pour préserver l'intimité du lieu. La mousse et quelques lianes grimpantes commencent à coloniser certaines jointures, suggérant que ce mur est là depuis plusieurs décennies.

Selon vos informations, **le jardin de l'Auberge de l'If d'Or** se trouve de l'autre côté. Aucun bruit ne traverse la barrière de pierre, renforçant l'impression d'un **calme absolu** dans ce coin du quartier. Seul le murmure lointain du vent et le craquement occasionnel de la charpente d'un bâtiment voisin viennent troubler ce silence nocturne.

Escalader le mur demande un **Jet d'Athlétisme DD15**. Si une corde est installée il faut un **Jet d'Athlétisme DD10**. Les PJs peuvent avoir **l'Avantage** à leur jet s'ils s'entraident.

En cas d'échec, il faut réussir un **Jet de Sauvegarde de Dextérité DD12** ou subir **1d6 dégâts** de chute.

D.2 LES MOLOSSES DES FRASSINELLI

Trois [molosses](#) (**Perception Passive 13**) sont endormis dans le jardin. Ils attaquent quiconque s'y introduit.

Détecter la présence des chiens avant de les voir demande un **Jet de Perception DD15**.

En cas de combat dans le jardin, les aboiements des chiens réveillent les PNJs du quartier **en fonction du nombre de round du combat**.

Durée en Round du combat	PNJs éveillés et alertes
1	Alicia Frassinelli, elle prévient son frère Olivio qui sort dans le jardin par la porte D3, 3 rounds après. Il suit les PNJs discrètement.
2	Alicia, Olivio, Timéo et les PNJs de la salle principale de l'Auberge.
3	Tous les PNJs.

D.3 PORTE DES FRASSINELLI

Cette porte donne sur la maison des Frassinelli, elle est verrouillée. Il faut réussir un test d'**Outils de Voleur DD15** pour l'ouvrir, ou la détruire : **CA15 – 5PV**.

D.4 PORTE DE L'ÉCURIE

Cette porte donne sur l'écurie, elle n'est pas verrouillée.

D.5 PORTE DE L'AUBERGE

Cette porte donne dans la salle principale de l'auberge, elle n'est pas verrouillée.

E. ENTREE PAR LA MAISON DU MAGISTER FORESTIER TIBERIO FRASSINELLI

Début de la Scène : Les PJs décident d'entrer dans l'Auberge en traversant la Maison Frassinelli.

Fin de la scène : les PJs entrent dans le jardin.

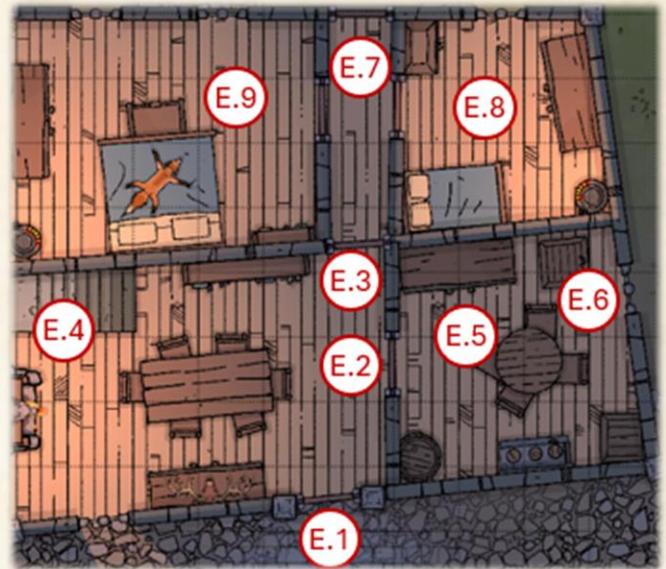
Enjeux :

- Passé discrètement par la maison Frassinelli.

Lieux :

- Maison Frassinelli.

La Maison Frassinelli est une belle demeure bourgeoise appartenant à Tiberio Frassinelli, Magister Forestier de la guilde des Bûcherons et Charbonniers de la forêt des pendus.



FORCES EN PRESENCE

Dans la maison du Magister se trouve :

- **Tiberio Frassinelli** : Magister Forestier, Profil [d'Archer](#).
- **Elena Frassinelli** : Femme du Magister, elle aussi membre de la guilde et chasseuse émérite, Profil [d'Éclaireur](#).
- **Olivio Frassinelli** : Fils du Magister, Profil [d'Éclaireur](#).
- **Alicia Frassinelli** : Jeune fille du Magister, Profil de [Roturier](#).

S'ils ont conscience de la présence des PJs, :

- **Tiberio** et **Elena** alertent l'ensemble du quartier et s'ils en ont l'occasion tire sur les PJs depuis sa fenêtre.
- **Olivio** tente de les suivre discrètement (**Discrétion +6**) et les attaque par derrière à la première bonne occasion.
- **Alicia** prévient les autres membres de sa famille.

E.1 ENTREE DE LA MAISON FRASSINELLI

Devant vous se dresse la **façade imposante d'une maison bourgeoise**, dont l'architecture trahit une construction **solide et ancienne**, probablement érigée par une famille prospère des générations auparavant. Les murs en pierre taillée sont impeccablement alignés, et les fenêtres, bien que obscures à cette heure, sont ornées de volets en bois épais, renforcés par des ferrures noires d'un travail artisanal raffiné.

La **porte d'entrée**, massive et faite de bois sombre, attire immédiatement l'œil. Elle arbore une **gravure délicate d'un grand chêne**, dont les branches noueuses et le feuillage dense sont rendus avec une précision saisissante.

La porte est verrouillée. Il faut réussir un test d'**Outils de Voleur DD17** pour l'ouvrir, ou la détruire : **CA15 – 10PV**.

Vous pénétrez dans un **salon élégant**, où chaque détail reflète une **bourgeoisie discrète** : un lieu chaleureux, bien tenu, mais sans excès ostentatoire. Le long du mur Est, une **cheminée de pierre finement sculptée** abrite un feu qui crépite doucement, projetant des ombres dansantes sur les murs et diffusant une chaleur apaisante dans la pièce.

Les murs sont ornés de **trophées de chasse**, notamment une imposante tête de cerf et un loup au regard figé. Au nord, une **bibliothèque imposante** s'étend, ses étagères chargées de livres reliés, leur cuir patiné par les ans.

Dans le coin nord-ouest, un **escalier en pierre** s'enroule sobrement vers l'étage supérieur.

Lorsque les PJs sont dans cette pièce, ils doivent faire un **Jet de Discrétion DD5** ou réveiller Olivio.

E.2 PORTE DE LA CUISINE

Cette porte n'est pas verrouillée.

E.3 PORTE DU COULOIR

Cette porte n'est pas verrouillée.

E.4 ESCALIER

L'escalier monte à l'étage.

E.5 CUISINE

Vous entrez dans ce qui est sans aucun doute la **cuisine de la maison**, un lieu qui porte encore les traces d'une activité récente. À cette heure tardive, le silence règne, mais l'air est imprégné de **fragrances délicates**, un mélange de plats en sauce et d'herbes aromatiques qui évoquent un dîner soigné.

On peut trouver toutes sortes de provisions dans la cuisine et des outils de cuisinier.

Lorsque les PJs sont dans cette pièce, ils doivent faire un **Jet de Discrétion DD5** ou réveiller Alicia.

E.6 TRAPPE DE LA CAVE

Cette trappe mène à la cave de la maison Frassinelli.

E.7 COULOIR

Ce couloir mène **aux chambres des enfants et au jardin**.

Les portes des **chambres** ne sont pas fermées.

Celle du **Jardin** est verrouillée. Il faut réussir un test d'**Outils de Voleur DD15** pour l'ouvrir, ou la détruire : **CA15 – 5PV**.

Lorsque les PJs sont dans cette pièce, ils doivent faire un **Jet de Discrétion DD10** ou réveiller Alicia et Olivio.

E.8 CHAMBRE D'ALICIA

La chambre d'Alicia Frassinelli.

Vous ouvrez doucement la porte et découvrez ce qui semble être une **chambre d'enfant**, un lieu où règnent la **douceur et l'innocence**. Face à vous, une **armoire de bois clair**, ornée de dessins naïfs faits à la main, attire immédiatement le regard.

Dans le coin sud-est, un **petit poêle en fonte** diffuse une **chaleur apaisante**, projetant une lumière vacillante qui danse doucement sur les murs. Le long du mur sud, une jeune fille repose dans un lit modeste mais bien entretenu, son visage paisible encadré par une couverture soigneusement bordée.

Lorsque les PJs sont dans cette pièce, ils doivent faire un **Jet de Discrétion DD10** ou réveiller Alicia et Olivio.

Alicia appelle sa famille à l'aide dès qu'elle est réveillée.

E.9 CHAMBRE D'OLIVIO

La chambre d'Olivio Frassinelli.

Vous poussez la porte et pénétrez dans une **grande chambre à l'élégance sobre**, typique d'une demeure bourgeoise bien tenue. La pièce est baignée d'une **clarté douce et vacillante**, émise par un **poêle en fonte** situé dans le coin sud-ouest, dont la chaleur se diffuse agréablement. Les ombres dansantes des flammes jouent sur les murs, renforçant l'atmosphère feutrée de la pièce.

Face à vous, un **lit imposant** attire immédiatement l'attention, drapé d'une couverture épaisse et orné d'une somptueuse **peau de renard** qui semble presque briller à la lumière du poêle. Allongé là, en apparente quiétude, repose un jeune homme athlétique, d'une vingtaine d'années.

Lorsque les PJs sont dans cette pièce, ils doivent faire un **Jet de Discrétion DD15** ou réveiller Olivio.

Il faut **1 round** à Olivio pour récupérer son arme (Epée Courte).

E.10 BIBLIOTHEQUE



Le salon / bibliothèque de la famille.

L'escalier débouche sur un **salon élégant et ordonné**, où le sol est couvert de **tapis épais aux teintes vertes et profondes**, atténuant vos pas et créant une ambiance feutrée. Les murs sont ornés de **bibliothèques soigneusement rangées**, leurs étagères regorgeant de livres aux reliures variées, ponctuées ici et là par des objets décoratifs : globes, sculptures en bois, et instruments d'écriture.

Au centre de la pièce, une **table basse robuste** attire immédiatement l'attention. Posée dessus, une **carte détaillée**, maintenue ouverte par des poids en métal, semble montrer des routes, des marquages et des annotations, révélant peut-être une activité récente.

La carte est une carte de la forêt des pendus. Un jet **d'Investigation DD12** permet de savoir qu'il s'agit d'une carte des implantations des camps de charbonniers dans la forêt des pendus.

Lorsque les PJs sont dans cette pièce, ils doivent faire un **Jet de Discrétion DD5** ou réveiller les époux Frassinelli.

Les portes du **bureau** et de la **chambre d'Ami** ne sont pas verrouillées.

E.11 BUREAU

Le bureau de travail de Tiberrio Frassinelli.

Devant vous s'ouvre un **bureau impeccablement organisé**, reflet d'une vie méthodique et studieuse. Au centre de la pièce trône un **bureau massif en bois sombre**, son plateau soigneusement rangé. Vous y repérez des **lettres et des enveloppes** soigneusement empilées, témoignant d'une correspondance régulière et vraisemblablement importante.

Dans le coin nord-est de la pièce, un **fauteuil usé par le temps**, mais visiblement apprécié, est accompagné d'un petit guéridon où reposent une tasse et un livre entrouvert.

Le bureau contient **la correspondance du Magister** avec les instances de la Guilde des Bûcherons et Charbonnier. Un **jet d'Investigation DD13** permet de trouver trace

d'échanges avec **Claudio Caragnono**, mais rien n'indique que le Magister sache qu'il s'agit d'un espion.

L'armoire contient des archives.

Lorsque les PJs sont dans cette pièce, ils doivent faire un **Jet de Discrétion DD10** ou réveiller les époux Frassinelli.

La porte de la chambre des Frassinelli n'est pas verrouillée.

E.12 CHAMBRE DES FRASSINELLI

La chambre des Frassinelli.

La porte s'ouvre sur une **grande chambre soigneusement aménagée**, respirant à la fois le **confort et une élégance discrète**. Les murs sont agrémentés de **bibliothèques bien garnies** et de **hautes armoires en bois poli**, témoignant de l'organisation et du goût raffiné des occupants.

Face à vous, un **grand lit aux montants de bois finement sculptés** trône au centre de la pièce, surmonté d'une couverture brodée et flanquée de tables de chevet discrètement ornées de lampes à huile éteintes. Dans ce lit, un couple repose, **encore endormi... pour l'instant**.

Lorsque les PJs sont dans cette pièce, ils doivent faire un **Jet de Discrétion DD15** ou réveiller les époux Frassinelli.

Les époux Frassinelli mènent 1 round à s'armer pour se défendre.

Le petit coffre dans le coin Sud-Est contient 104 po. et des documents liés à la guilde des Charbonniers et Bûcherons.

E.13 CHAMBRE D'AMI

Cette chambre d'ami est non utilisée.

Vous pénétrez dans une **chambre inoccupée**, où chaque élément témoigne d'une attention portée aux détails. Un **grand lit élégant**, drapé de couvertures impeccablement lissées, trône au centre de la pièce, son bois finement sculpté reflétant le souci du raffinement. Les draps, bien qu'inutilisés, dégagent une impression de fraîcheur, comme si la chambre était régulièrement entretenue malgré son absence d'occupants.

Le long des murs, des **armoires massives et des commodes** en bois noble affichent des lignes soigneusement ouvragées, ornées de ferrures discrètes mais élégantes. Ces meubles, bien entretenus, laissent supposer une chambre réservée à des hôtes de marque ou des invités privilégiés.

F. PASSAGE PAR LES TOITS

Début de la Scène : Les PJs décident d'entrer dans l'Auberge en passant par les toits.

Fin de la scène : les PJs entrent au premier étage de l'auberge

Enjeux :

- Trouver le meilleur endroit pour une escalade.
- Escalader les toits.

Lieux :

- Quartier du Marché aux Charbons, aux abords de l'Auberge.

TROUVER UN ENDROIT POUR GRIMPER

Description de l'Auberge de l'If d'Or vue d'en bas :

Vous scrutez les **murs imposants de l'Auberge de l'If d'Or**, vos regards glissant sur les blocs de pierre soigneusement ajustés, témoins d'une architecture ancienne et solide, typique de ce quartier historique d'Anima. Leur surface légèrement irrégulière et marquée par le temps offre quelques prises possibles, mais elles sont étroites et espacées, promettant une ascension difficile.

Au-delà des murs, quelque part là-haut, se trouve votre **cible**. Le sentiment de proximité rend l'objectif presque tangible, mais chaque mètre à gravir vous rappelle qu'il reste encore un défi considérable à surmonter avant de pouvoir l'atteindre.

Le bâtiment culmine à environ **six mètres**, son sommet surmonté d'un toit que vous devinez sombre et silencieux sous le ciel nocturne. L'air nocturne est froid, et le poids de votre mission clandestine semble alourdir encore l'atmosphère.

Le silence environnant n'est troublé que par le bruissement du vent et le craquement occasionnel d'une branche ou d'un volet au loin, accentuant la tension. **La nuit sera votre alliée... ou votre première épreuve.**

Si les PJs cherchent un endroit pour escalader les toits, ils peuvent faire un test d'Investigation, avec les résultats suivants :

DD	Trouver un endroit pour grimper
1-5	Tenter l'escalade te semble vraiment risquer, et il n'y a aucune certitude de pouvoir accéder à l'étage une fois sur le toit. C'est vraiment un coup à se faire mal. => Désavantage à la tentative d'escalade.
6-10	L'escalade semble incertaine et aucun endroit ne paraît plus propice.
11-13	Il doit être possible d'escalader en passant d'abord par le toit de l'écurie (qui est à 3m. de Haut) avant de réescalader pour atteindre le toit de l'Auberge.
14-16	En se glissant dans l'espace entre l'auberge et l'écurie, l'escalade est plutôt facile.

17+

Tu as trouvé une voie plus facile, avantage à tous les jets d'Escalade pour atteindre le toit de l'Auberge.

ESCALADER

Le toit de l'Auberge se trouve à **6m. de haut**. L'escalade peut se faire à plusieurs endroits.

Tous les tests d'escalade se font avec **Avantage** si une corde a été installée pour grimper.

ESCALADER DIRECTEMENT LA FAÇADE DE L'AUBERGE.

L'escalade est assez difficile et demande de réussir deux tests **d'Athlétisme DD16** l'un après l'autre.

En cas de chute au premier test, le personnage doit faire un **Jet de Sauvegarde de Dextérité DD12** ou subir **1d6 dégâts de chute**.

En cas d'échec au second jet, le personnage subit **1d6 dégât de chute** et doit faire un **Jet de Sauvegarde de Dextérité DD12** ou subir **1d6 dégâts de chute** supplémentaire.

ESCALADER LA FAÇADE DE L'ÉCURIE

L'escalade de l'écurie est un peu plus facile. Il faut réussir un test **d'Athlétisme DD14**.

En cas de chute, Le personnage doit faire un **Jet de Sauvegarde de Dextérité DD12** ou subir **1d6 dégâts de chute**.

Cela permet d'accéder au toit de l'écurie.

Vous atteignez enfin **le toit de l'écurie**, vos mouvements précautionneux accompagnés par le léger craquement du bois sous vos pas. La surface est **constituée de planches de bois vieilles par les années**, leur texture rugueuse racontant les assauts répétés des intempéries. Par endroits, une **fine couche de mousse** ou d'humidité rend les planches traîtresses, un danger constant pour vos appuis.

Malgré son apparence usée, **le toit semble encore suffisamment robuste** pour supporter votre poids, bien que chaque pas doive être calculé avec soin pour **éviter tout bruit intempestif**. L'air est chargé de l'odeur familière du bois humide mêlée à une légère senteur animale remontant des écuries.

Depuis cette hauteur, un nouveau panorama nocturne s'offre à vous : **le toit sombre de l'auberge se dessine plus loin**, son accès à portée de quelques instants d'efforts supplémentaires. La tension monte. Chaque craquement, chaque glissement pourrait **trahir votre présence et ruiner vos plans**.

ESCALADER ENTRE L'AUBERGE ET L'ÉCURIE

L'escalade a cet endroit est vraiment facile. Il faut réussir un test **d'Athlétisme DD12**.

En cas de chute, Le personnage doit faire un **Jet de Sauvegarde de Dextérité DD12** ou subir **1d6 dégâts de chute**.

Cela permet d'accéder au toit de l'écurie.

PASSER DU TOIT DE L'AUBERGE A CELUI DE L'ECURIE

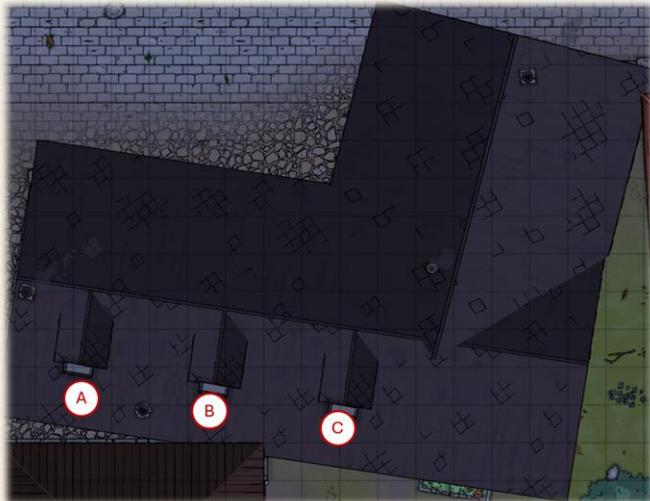
Passer d'un toit à l'autre demande un autre **jet d'Athlétisme, DD13**.

En cas de chute, Le personnage doit faire un **Jet de Sauvegarde de Dextérité DD13**. Avec les conséquences suivantes :

DD	Trouver un endroit pour grimper
1 non modifié	Le personnage retombe sur le toit de l'écurie, mais passe à travers et se retrouve au sol dans l'écurie, il subit 2d6 dégâts de chute et réveille dans sa chute Timéo le palefrenier et l'ensemble des occupants de la salle commune de l'Auberge.
2-6	Le personnage retombe au sol et subit 2d6 dégâts de chute .
7-12	Le personnage retombe sur le toit de l'écurie et subit 1d6 dégât de chute .
13+	Le personnage retombe sur le toit de l'écurie mais ne subit pas de dégâts.

ENTRER DANS L'AUBERGE PAR LES TOITS

Une fois sur les toits de l'Auberge, les PJs peuvent tenter d'entrer par l'une des trois fenêtres.



Votre ascension vous mène enfin au **toit de l'Auberge**, une structure robuste et bien entretenue, faite de **plaques d'ardoise soigneusement ajustées** qui renvoient un léger éclat sous la pâle lumière nocturne. Malgré la stabilité apparente, la **hauteur vertigineuse** reste une source de tension, chaque regard jeté vers le vide réveillant une conscience agüe de votre vulnérabilité.

Face à vous, le toit est percé de **trois ouvertures rectangulaires**, des **soupirails** qui laissent entrevoir l'intérieur de l'étage supérieur. Une **lueur tenue** s'échappe des trois fenêtres, laissant deviner une activité ou une présence derrière leurs vitres.

L'air est frais, presque mordant, et chaque bruit – qu'il s'agisse de vos pas prudents ou d'une ardoise légèrement déplacée – résonne comme une menace dans le silence oppressant de la nuit.

Lors des déplacements sur le toit les PJs doivent faire un **jet de Discrétion DD5** ou réveiller les habitants de l'étage.

A) FENETRE DE CLAUDIO CARAGNONO

Regarder par la fenêtre discrètement demande un **Jet de Discrétion DD10**.

En jetant un œil par la fenêtre, vous découvrez une **chambre spacieuse et élégante**, aménagée avec un certain goût pour le confort. Un **large bureau** occupe une partie de la pièce, encombré de papiers soigneusement empilés et d'une lampe éteinte. Dans le coin opposé, une **cheminée** dégage une lueur vacillante tandis que les derniers braises se consomment lentement, projetant des ombres dansantes sur les murs.

Au centre de la pièce, un **grand lit à baldaquin**, drapé de couvertures épaisses, abrite un homme profondément endormi.

En cas d'échec, **Caragnono** s'enfuit dans le couloir et va réveiller les orcs avant de s'enfuir de l'auberge.

Si **Caragnono** a déjà été réveillé avant, il est armé et se cache en embuscade dans la pièce. **Perception DD16**

Pour casser la fenêtre il faut **l'attaquer**. Considérer qu'elle a **CA12 – 5PV**.

B) ET C) FENETRES DU DORTOIR DES ORCS

Regarder par la fenêtre discrètement demande un **Jet de Discrétion DD5**.

Vous jetez un regard discret à travers le soupirail, plongeant vos yeux dans une pièce partiellement enveloppée par l'obscurité. Une **lueur vacillante**, émanant d'un poêle en fonte encore tiède, lutte pour éclairer l'espace, projetant des ombres longues et dansantes sur les murs.

La scène révèle ce qui semble être un **dortoir collectif**, une grande salle simple mais fonctionnelle, conçue pour accueillir les voyageurs de passage. **Six lits modestes** sont alignés avec une précision austère, chacun doté de couvertures épaisses et de coussins usés par le temps.

Vous remarquez que **quatre des lits** sont occupés, leurs formes indistinctes à moitié ensevelies sous les draps.

En cas d'échec **les orcs s'arment** et poussent des beuglements qui réveille Caragnono.

Pour casser la fenêtre il faut **l'attaquer**. Considérer qu'elle a **CA12 – 5PV**.

ACTE 3 – ÉTAGE DE L'AUBERGE

Début de l'acte : Les PJs arrivent au premier étage de l'Auberge de l'If d'or

Fin de l'acte : les PJs engage le combat avec Caragnono.

Enjeux :

- Tuer Claudio Caragnono.
- Affronter ses gardes du corps et les autres résidents de l'Auberge.

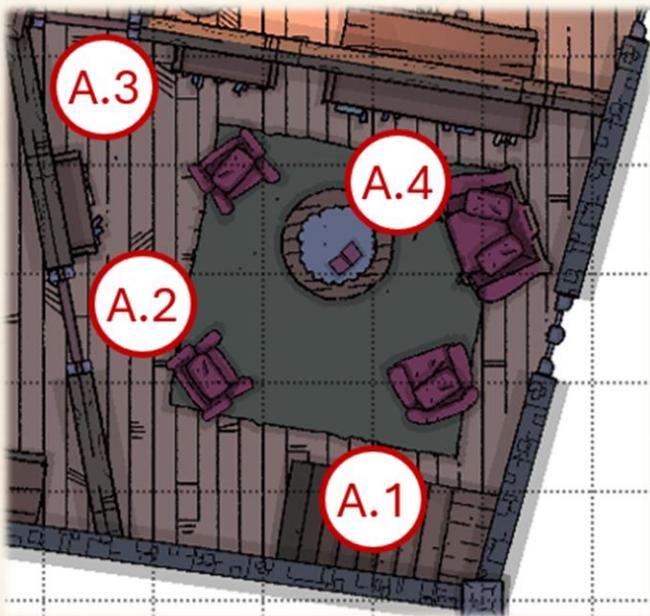
Lieux :

- Premier étage de l'Auberge.



A) VESTIBULE

Ce vestibule sert de salon et de bibliothèque pour les clients de l'Auberge. Il mène au dortoir et au couloir des chambres.



A.1 ESCALIER

Cet escalier provient de la salle principale de l'Auberge.

Vous montez l'escalier avec précaution, **chaque marche semblant amplifiée par le silence de la nuit**. À son sommet, vous débouchez dans un **petit salon soigneusement aménagé**, où une atmosphère paisible imprègne les lieux.

Des **fauteuils moelleux**, aux tissus d'un rouge profond, sont disposés avec soin autour d'une **table basse en bois verni**, créant un espace propice à la détente ou à la lecture. Sur cette table repose un **livre ouvert**, abandonné au hasard d'une page.

Le long des murs, des **bibliothèques garnies de volumes variés** s'étirent vers le plafond, leurs étagères regorgeant de livres à reliures usées, entrecoupées de bibelots soigneusement placés. Une **légère odeur de papier ancien** et de bois ciré flotte dans l'air, conférant à ce salon un charme discret et un caractère intime.

Marcher dans la pièce sans réveiller les Orcs du Dortoir demande un **Jet de Discrétion DD5**

A.2 PORTE DU DORTOIR

Cette porte donne sur le dortoir, elle n'est pas fermée à clef.

A.3 PORTE DU COULOIR

Cette porte donne sur le couloir, elle n'est pas fermée à clef.

A.4 BIBLIOTHEQUES

Les bibliothèques bien garnies offrent une multitude d'ouvrages aux reliures modestes mais bien entretenues. Vous repérez plusieurs titres assez courants : des histoires sur la République d'Anima, quelques romans d'aventure populaires, et surtout une **collection notable de recueils** sur les légendes qui entourent la mystérieuse forêt des Pendus.

Le livre laissé ouvert est : « **Le Chant des Cordes : Murmures et maléfices de la Forêt des Pendus** ».

B) COULOIR

Un simple couloir donnant accès aux différentes chambres de l'Auberge.

Les portes des chambre 1 et 2 ne sont pas verrouillée, celle de la chambre de Caragnono est fermée à clef.

Il faut réussir un test d'**Outils de Voleur DD15** pour l'ouvrir, ou la détruire : **CA15 – 5PV**.

Si les PJs progressent dans le couloir, faire un test de discrétion pour savoir qui ils réveillent en fonction de la direction qu'ils prennent.

DD	Vers l'Ouest	Vers le Nord
1	Toute l'auberge est réveillée.	

2-4	Caragnono, les orcs et Fernando (l'éclaireur de la chambre 2)	Caragnono, Mariallo et Fernando.
5-9	Caragnono.	Fernando
10+	Personne.	

C) CHAMBRE 1

Une chambre occupée par un vieux bûcheron : **Mariallo Saltovallo**. Il a un profil de **Malftrat** avec une hachette à la place de la masse d'arme. Une fois éveillé il met **2 rounds** à être opérationnel.



C.1 PORTE DE LA CHAMBRE

La porte n'est pas fermée à clef.

La porte s'entrouvre doucement, révélant une petite chambre sobre mais accueillante, baignée d'une chaleur douce. Un **poêle en fonte, légèrement rougi par la chaleur**, diffuse une lumière tamisée, projetant des ombres vacillantes sur les murs. L'air est empreint d'une odeur familière de bois brûlé.

Au centre de la pièce, un lit modeste mais bien entretenu abrite un **homme endormi**, sa respiration calme trahissant un sommeil profond.

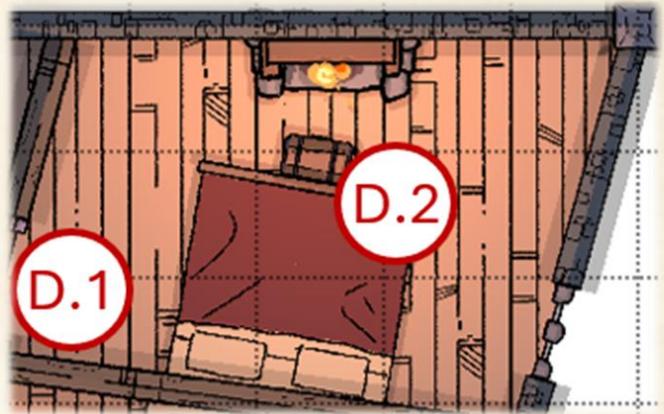
Pénétrer dans la pièce sans réveiller l'homme endormi demande un **Jet de Discrétion DD10**.

C.2 COFFRE

Le coffre contient des vêtements de bûcherons, des outils de charpentier ainsi qu'une **bourse de 5po et 7pa**.

D) CHAMBRE 2

Une chambre occupée par un jeune chasseur : **Fernando Serviamo**. Il a un profil **d'Eclaireur**. Une fois éveillé il met **1 round** à être opérationnel.



D.1 PORTE DE LA CHAMBRE

La porte n'est pas fermée à clef.

Vous entrouvrez la porte avec précaution, dévoilant une chambre modeste mais empreinte de confort chaleureux. Les murs sont nus, mais l'ambiance est adoucie par la lumière vacillante d'un **feu mourant dans la cheminée**, ses dernières braises jetant une lueur orangée sur le parquet. L'air est légèrement chargé de l'odeur familière du bois brûlé et de linge propre.

Face à vous, un **homme repose dans un grand lit**. La couverture en laine épaisse est remontée jusqu'à ses épaules, et un léger souffle accompagne sa respiration régulière.

Pénétrer dans la pièce sans réveiller l'homme endormi demande un **Jet de Discrétion DD15**.

D.2 COFFRE

Le coffre contient des vêtements communs, 6 peaux de lapins, une peau de renard ainsi qu'une **bourse de 2po et 6pa**.

E) DORTOIR

Il s'agit du dortoir commun de l'Auberge. Il est occupé par les Orcs de Caragnono.



E.1 PORTE DU DORTOIR

Cette porte n'est pas verrouillée.

Vous ouvrez la porte avec une prudence calculée, dévoilant un **dortoir commun** au style simple mais fonctionnel, où le mobilier robuste semble conçu pour résister à une utilisation intense. Les lits, faits de bois épais, sont alignés contre les murs, chacun recouvert de couvertures râpées et de coussins de fortune.

Au plafond, **deux lucarnes** donnant sur le toit permettent d'entrevoir le ciel d'encre qui surplombe Anima.

Dans le **coin sud-ouest**, un petit poêle en fonte projette une lueur vacillante, insuffisante pour éclairer complètement la pièce mais suffisante pour accentuer les ombres des objets épars : sacs de voyage, armes posées négligemment, et bottes sales abandonnées près des couchettes.

Ce qui vous saisit toutefois dès l'ouverture de la porte, c'est une **odeur lourde et pénétrante**. Un mélange oppressant de sueur séchée, de cuir mal entretenu et d'un parfum de beurre rance, caractéristique et inimitable : celui d'un groupe de **guerriers orcs**.

Il y a dans la pièce **4 orcs – garde du corps** (profil ci-dessous).

ORC - GARDE DU CORPS

Humanoïde (orc) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure de peaux)

Points de vie 30

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Intimidation +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, orc

Puissance 1 (200 PX)

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer de sa vitesse vers une créature hostile qu'il peut voir.

ACTIONS

Hache à deux mains. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1d12 + 4 dégâts tranchants.

Ouvrir la pièce sans les réveiller demande un **jet de Discrétion DD10**.

Dès que les orcs sont réveillés, il leur faut **1 round** pour s'équiper et passer à l'attaque.

Escalader pour **atteindre les lucarnes** et passer sur le toit demande un **Jet d'Athlétisme DD10**. Les lucarnes sont fermées mais elles peuvent être ouverte depuis l'intérieur.

E.2 COFFRE 1

Ce coffre contient un jambon à moitié dévoré, une peau de mouton sale et 4pA.

E.3 COFFRE 2

Ce coffre contient un sac de sable fin, un caillou blanc et une dague à la lame émoussé (-1).

E.4 COFFRE 3

Ce coffre contient un bouquet d'herbes séchées à l'odeur âcre, et un petit tambour en peau de chèvre.

E.5 COFFRE 4

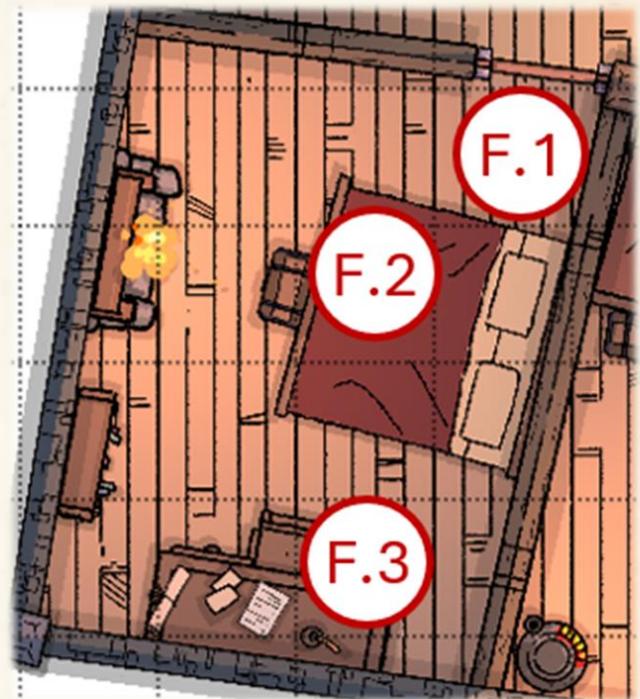
Ce coffre contient 2pa, et un collier de dents et de griffes d'animaux pas toujours identifiables.

L'armoire est vide.

F) CHAMBRE DE CARAGNONO

Cette pièce est la chambre louée par Caragnono, objectif principal de la mission.

Claudio Caragnono a un profil [d'Espion](#).



F.1 PORTE DE LA CHAMBRE

La porte de la chambre de Caragnono est fermée à clef.

Il faut réussir un test d'**Outils de Voleur DD15** pour l'ouvrir, ou la détruire : **CA15 – 5PV**.

Ouvrir la pièce sans les réveiller demande **un jet de Discrétion DD16**.

La porte s'ouvre doucement, révélant une chambre aménagée avec un soin évident et un goût marqué pour le confort. Un **feu vif crépite dans la cheminée**, projetant des ombres dansantes sur les murs et baignant la pièce d'une chaleur accueillante. Un **petit bureau privé**, couvert de quelques papiers soigneusement alignés et d'un encrier, se trouve près de la fenêtre, à côté d'une **bibliothèque garnie** de volumes dont les reliures élégantes trahissent une certaine érudition.

Au plafond, une **lucarne discrète** s'ouvre sur le toit, offrant un aperçu du ciel étoilé et des lueurs pâles qui veillent sur la cité d'Anima. Cette fenêtre donne à la pièce une aura intime et paisible.

Au centre de la pièce, trône un **grand lit à baldaquin**, paré de draps de soie d'un rouge profond qui captent la lumière du feu.

Si Caragnano dort :

Sur ce lit **repose un homme endormi**, enveloppé dans une tranquillité presque solennelle.

S'il a été réveillé :

Mais sur ce lit, il n'y a personne et alors que vous cherchez du regard une présence dans la pièce, vous entendez le **déclat caractéristique d'une gâchette d'arbalète**.

Si Caragnano est déjà réveillé au moment où les PJ's ouvre la porte de sa chambre, il les attend, **embusqué derrière son lit** avec son arbalète chargée. Il est dissimulé et il faut un **jet de Perception DD16** pour ne pas être surpris par l'attaque.

Caragnano cherchera ensuite à s'enfuir en attrapant son épée courte et en montant sur le bureau pour **escalader sur le toit**. Il crie aussi « **A l'aide ! Au meurtre ! A l'aide !** » réveillant les occupants de l'auberge.

Escalader le bureau et atteindre le toit par le soupirail demande un test **d'Athlétisme DD10**. Le soupirail est fermé mais s'ouvre de l'intérieur.

Caragnano cherche ensuite à **rejoindre l'écurie** pour y récupérer son cheval et s'enfuir.

F.2 COFFRE

Ce coffre est fermé à clef. Caragnano a la clef autour du cou. Sinon il est possible de l'ouvrir avec un test d'**Outils de Voleur DD15**, ou de le détruire : **CA16 – 8PV**.

Le coffre contient des vêtements bourgeois, **une bourse de 56po**, 2 dagues, **3 sacs de charbons** de qualité différentes ainsi qu'**un livre de comptes** et des laissez-passer signés de la main du Baron de **Bourg-Fenderie** pour Caragnano et ses gardes du corps.

F.3 BUREAU

Le bureau est soigneusement ordonné, chaque objet semblant à sa place, témoin de l'esprit méthodique de Caragnano. Parmi les documents présents, **plusieurs lettres écrites de sa main** attirent votre attention. Celle mise en évidence est une correspondance personnelle adressée à sa mère, qui réside à Ametta. Dans cette lettre, empreinte d'une tendresse inattendue, il lui donne des nouvelles rassurantes et l'invite à ne pas s'inquiéter pour lui, évoquant une certaine routine dans ses affaires.

Les autres lettres, plus formelles, sont **des projets d'accords commerciaux**, rédigés avec soin et adressés à la guilde des charbonniers et bûcherons de la forêt des Pendus. Elles détaillent des propositions précises, témoignant d'une négociation en cours pour l'exploitation et le transport de ressources forestières. Les termes employés révèlent un esprit calculateur et habile, soucieux de tirer le meilleur parti de ces échanges.

ACTE 4 – FUITE ET POURSUITE

Début de l'acte : Les PJs ressortent de l'Auberge

Fin de l'acte : les PJs ressortent du quartier du Marché au Charbons.

Enjeux :

- Affronter des bucherons en colère
- S'enfuir du quartier.

Lieux :

- Quartier du marché aux charbons.

PATROUILLES DES BUCHERONS

Lorsque les PJs ressortent de l'auberge (soit en poursuivant Caragnono, soit après son meurtre). Si les habitants du quartier ont été réveillés par le combat, ils attaquent les PJs à vue.

Les PJs sont alors confrontés à deux patrouilles dans le quartier : une qui va se trouver sur la vieille route impériale remontant vers le Nord et une qui se trouve sur les quais de la Rustintel descendant vers le Sud.



Les triangles rouges indiquent la localisation des patrouilles et leur direction.

Chaque patrouille est composée d'un groupe de 3 [malfrats](#) (bûcherons) et 3 [éclairieurs](#) (chasseurs).

Ils engagent le combat avec les PJs sauf si ceux-ci arrivent à se cacher (**Dissimulation DD16**), ou à réussir une manœuvre **d'Intimidation (DD15)** ou de **Persuasion (DD17)**.

DEBRIEF – COMPTE RENDU DE MISSION.

Vous trouverez ici le compte rendu de mission de la Squadra Spéciale.

UN PLAN NON FICHELE

La Squadra Spéciale se retrouve à la Tour des Murmures. Mais il ne semble pas que le groupe ait préparé sa mission et des débats retarde le début de mission pour savoir quelle approche choisir : une confrontation frontale, ou un accès plus discret ? passer par les toits ou par les égouts ? où grimper sur les toits ? Et au fait c'est quoi la mission ?

Après délibération, il est décidé que le groupe p

assera par les toits et quittera les lieux par les égouts si besoin.

DEMONSTRATION TECHNIQUE

Une fois la décision de passer par les toits prise, Mario se fait fort de présenter une de ces dernières inventions. Il sort de sa besace, ce qui ressemble à première vue à une sorte de petite canne à pêche et présente fièrement : le Grimpomatic 4600.

Ce dispositif est censé aider le groupe à atteindre les toits. Mais le groupe semble peu convaincu par l'invention du Technomage, aussi Mario se fait fort de faire une démonstration de son dispositif.

Il décide pour cela d'escalader le mur sud du jardin de l'Auberge. Le déploiement du dispositif se fait en quelques tours de moulin et une corde à nœud grimpe comme par magie et se fixe en haut du mur.

Mario s'élance alors et atteint avec une facilité déconcertante le haut du mur sous l'œil aussi surpris qu'admiratif du reste du groupe. Malheureusement au moment où il se retourne pour inspecter le jardin de l'Auberge, il tombe avec fracas de l'autre côté du mur.

LES CHIENS

A peine Mario a-t-il atterri de l'autre côté du mur qu'il entend le grognement de trois molosses qui se précipitent sur lui en aboyant.

N'écouter que son courage, Julia se précipite pour lui prêter main forte. D'un mouvement habile elle grimpe en haut du mur et lui tend une main pour l'aider à repasser le mur.

Fabriccio se précipite lui aussi pour les aider et saisit Julia par les jambes pour éviter qu'elle ne tombe à la renverse en secourant Mario.

Au pris de quelques instants de frayeurs et quelques coups de dents dans les mollets, Mario réussi à repasser le mur et à rejoindre le groupe.

Suite à cette approche peu discrète, le groupe décide de changer de point d'approche et s'avance vers l'Auberge en passant par la Vieille Route Impériale.

MONTER SUR LE TOIT DE L'AUBERGE

Arrivé au niveau de l'écurie, le groupe repère la possibilité d'escalader les toits de l'Ecurie en se glissant entre l'Auberge et l'Ecurie.

Mario déploie son Grimpomatic 4600 et Fabriccio, toujours plein d'allant, se lance dans l'escalade, rapidement suivi par Julia.

Les deux jeunes gens se retrouvent rapidement sur le toit de l'Auberge et avise les soupirails. Fabriccio jette un œil au plus proche et découvre le dortoir. Puis s'approchant de la fenêtre plus à l'Ouest découvre la chambre de Caragnono. Celui-ci semble alors dormir.

Julia se rapproche et alors que Fabriccio se demande comment ouvrir la porte, une étrange main spectrale apparaît de l'autre côté de la vitre et elle déverrouille le soupirail. Malheureusement le grincement de l'ouverture du soupirail et le léger courant d'air froid qui suivi réveille Caragnono.

COMBAT DANS LA CHAMBRE

Aussitôt, Fabriccio saute sur le lit et bloque la porte avec une chaise, puis il saute sur Caragnono et tente de l'étouffer avec un coussin.

Julia saute alors à son tour dans la chambre, mais Caragnono réussi à reprendre le dessus sur Fabriccio et s'enfuit dans le couloir en appelant à l'aide.

Dans la rue, le reste du groupe entendant du bruit décide de suivre les deux jeunes gens et grimpe à leur tour sur les toits.

ASSASSINAT DANS LE COULOIR

Le combat se poursuit dans le couloir.

Fabriccio se jette sur Caragnono qui tombe au sol.

Les gardes du corps Orc débarque dans le couloir, mais un feu se déclare sur leur passage.

Atioso arrive dans le couloir et tire un carreau sur Caragnono pendant que Fabriccio tente d'esquiver les attaques des orcs.

C'est ensuite au tour de Gasha'Ra de faire irruption dans le couloir brandissant sa hache à deux mains. Elle l'abat d'un geste brutal sur Caragnono qui s'effondre, tranché en deux.

NEGOCIATION ORCS

Il s'ensuit une confrontation de regards entre les gardes du corps Orc et Gasha'Ra. Mais celle-ci, fine diplomate, a vite fait de dénouer la situation en rappelant aux Orcs que leur patron étant mort, leur contrat s'arrête aussitôt et que la mort d'une aussi misérable créature ne mérite pas un combat entre orcs.

Elle réussit à condenser l'ensemble de ces arguments en une maxime aussi liminaire qu'efficace :

« APERORK ! »

Rapidement convaincu par un argument aussi percutant, les quatre orcs décident de changer d'allégeance et rejoignent le groupe.