

Suspects habituels

Scénario pour Aria

Auteur : Mathieu Chabanon

Table des matières

Vue d'ensemble.....	3	Caractéristiques.....	15
Synopsis.....	3	Son secret : l'embuscade.....	16
Conseils de maîtrise.....	3	Nestor (PNJ).....	17
Perdu dans la forêt.....	5	Son histoire.....	17
Point de départ.....	5	Interactions.....	17
Feu de camp.....	5	Verbal (PNJ).....	19
Sortie de la forêt.....	6	Son histoire.....	19
Route du Levant.....	7	Interactions.....	19
Aire des condamnés.....	7	Caractéristiques.....	20
Plage tout à fait banale.....	8	Son secret : la clé de l'intrigue.....	20
Cité du Rideau.....	9	PNJ secondaires.....	21
Place centrale.....	9	Bandits du feu de camp.....	21
Taverne du Faisan doré.....	9	Lidim.....	21
Quartier des poissonniers.....	10	Pusu Kurmak.....	21
Rive droite du Parcoul.....	11	Anne du Rideau.....	21
Plage de la rive droite.....	11	Carte du Rideau.....	23
Cache des bandits.....	11	Aides de jeu.....	25
Conclusion.....	13	Description du Feu de camp.....	25
Ramona (PNJ).....	15	Note du marchand.....	25
Son histoire.....	15	Carte du marchand.....	25
Interactions.....	15		

Vue d'ensemble

Ce scénario a été écrit pour une initiation au JDR. Il convient pour une équipe de 2 à 4 joueurs débutants, pour une durée d'environ 3 heures.

Attention, certaines situations et personnages sont directement inspirés du début de la campagne *La guerre des deux royaumes*. Si vous comptez jouer la campagne par la suite, vos joueurs risquent d'avoir une impression de déjà-vu. Dans ce cas, jouez plutôt la campagne, c'est vachement mieux.

Synopsis

Alors qu'ils sont perdus en forêt, les PJ tombent sur deux brigands et un cadavre. Le cadavre est celui d'un marchand, portant sur lui des indices pointant vers la taverne du Faisan doré, au Rideau.

Au Rideau, le patron du Faisan doré embrigade les PJ pour retrouver une importante cargaison de bière, volée au cours d'une embuscade sanglante. Le seul survivant de l'embuscade, un certain Verbal, accuse un gang mené par un redoutable bandit osmanlien nommé Pusu Kurmak.

Les PJ devront enquêter pour retrouver la marchandise volée, la restituer au tavernier, et si possible, démasquer et arrêter le chef du gang.

Conseils de maîtrise

Les PJ vont vraisemblablement faire plusieurs allers-retours entre le Rideau et la Route du Levant, aussi, ne forcez pas les choses s'ils ratent ou ignorent des informations lors de leur premier passage dans certains lieux.

Par exemple, il est possible que les PJ ne libèrent pas Ramona dans un premier temps, voire qu'ils ignorent complètement sa présence. Ce n'est pas un problème, puisque le témoignage de Verbal devrait les inciter à revenir sur l'Aire des condamnés pour mener l'enquête, et donc découvrir ou ré-interagir avec Ramona. Dans un autre cas de figure, ils peuvent avoir libéré Ramona, puis aller au Rideau, puis revenir à l'Aire des condamnés, puis réaliser que Ramona a peut-être été témoin de quelque chose, puis la retrouver au Rideau pour l'interroger, etc. Bref, laissez les PJ faire de la marche à pied, c'est bon pour la santé !

Perdu dans la forêt

Point de départ

L'aventure débute quelque part dans la forêt de Sauvagny, où les PJ se sont égarés.

Après avoir passé trois jours entiers à marcher au hasard dans cette forêt sombre et humide, vous avez faim et froid, et vous devez vous rendre à l'évidence : vous êtes vraiment perdus !

Alors que le jour décline, vous montez un bivouac de fortune pour passer la nuit. Cependant, comme vous peinez à vous endormir dans le froid glacial, il vous semble apercevoir la lueur d'un feu au loin. Que faites-vous ?

Si les PJ décident de partir en direction de la lumière, rendez-vous au **Feu de camp**.

Feu de camp

Vous arrivez à proximité de ce qui semble être un feu de camp, duquel vous parvient une bonne odeur de viande grillée.

Le personnage avec le plus gros score en Survie prend l'initiative de s'approcher discrètement, aidé par l'obscurité et la végétation. La description ci-dessous lui est donnée pendant 10 secondes, après quoi il revient vers ses compagnons pour leur retranscrire ce qu'il a vu :

Vous voyez deux hommes, de dos, assis sur une grosse branche. Ils sont face à un feu de camp sur lequel semble cuire du gibier. À droite du feu, un troisième homme est allongé sur le sol, immobile. Les deux hommes assis portent chacun une veste longue et sombre, sous laquelle on devine une forme allongée qui pourrait être une épée.

Interactions

- **Bandits du feu de camp** : les deux hommes assis sont des bandits. S'ils se rendent compte de la présence des PJ, ils commenceront par les menacer avec leurs épées dans le but de les détrousser. Cependant ils ne sont pas spécialement téméraires, et tenteront de fuir si la situation ne tourne pas à leur avantage. Par exemple, si l'un d'eux est tué, l'autre s'enfuira dans les bois.
- L'homme allongé est mort. Si les PJ l'examinent, ils constateront qu'il a été égorgé et dépouillé de tous ses objets de valeur. Ils trouveront néanmoins la **Note du marchand** et la **Carte du marchand**.
- Un gros lièvre est en train de rôtir sur le feu. Après avoir éliminé ou mis en fuite les bandits, les PJ peuvent profiter du lièvre pour se nourrir, et ainsi regagner 1 PV si besoin.
- Que les PJ décident de dormir dans le camp des bandits, ou de s'en éloigner par sécurité, la nuit se déroulera sans encombre.

Une fois la nuit passée, rendez-vous à **Sortie de la forêt**.

Sortie de la forêt

Le lendemain, vous vous réveillez auprès du feu mourant. En tendant l'oreille, il vous semble entendre au loin le grondement régulier d'un grand cours d'eau. Vous remarquez alors un minuscule sentier, à peine marqué sur le sol de la forêt, qui part dans la direction d'où provient le grondement.

Le sentier conduit les PJ à la lisière de la forêt.

Vous sortez enfin de la forêt, et vous arrivez sur un grand chemin, marqué par de nombreuses traces de sabots et des ornières formées par des roues de charrettes. Le chemin s'étend d'est en ouest, parallèlement à la lisière de la forêt. En face de vous, de l'autre côté du chemin, un très large fleuve s'écoule paisiblement.

Les PJ se trouvent sur la Route du Levant. Ils devraient partir vers l'ouest sur le chemin pour atteindre la cité du Rideau. La **Carte du marchand** devrait les y aider.

Si les PJ s'engagent vers l'est, ils finiront par trouver un panneau qui devrait les dissuader de continuer dans cette direction :

15 ← Rideau
Claveau → 500
Arance → 500
Varna → 1000

Lorsque les PJ sont partis dans la bonne direction (à gauche, vers l'ouest), rendez-vous à **Aire des condamnés**.

Route du Levant

La Route du Levant connecte la cité du Rideau avec toute la partie est du royaume, jusqu'à Varna et la frontière avec l'Osmanlie. Notre histoire se déroule sur la section la plus proche du Rideau, où la route est engoncée entre la rive gauche du fleuve Parcoule et la forêt de Sauvagny.

Aire des condamnés

Cet endroit se trouve sur la Route du Levant :

- à une heure de marche de ***Sortie de la forêt***, vers l'est.
- à deux heures de marche de ***Cité du Rideau***, vers l'ouest.

Vous arrivez à un endroit où la route s'élargit pour former comme une petite place. Sur le côté nord de la route, un talus descend en pente raide vers une plage qui s'étend sur quelques mètres, jusqu'au fleuve. Côté sud, une zone herbeuse s'étend jusqu'aux premiers arbres de la forêt. Sur cette zone se trouvent trois cages de fer, suspendues à des potences, qui se balancent lentement dans le vent en grinçant.

Interactions

- ➔ Les cages de fer sont suspendues à hauteur d'homme (le fond des cages se trouve à 50 cm au dessus du sol). Elles sont toutes les trois verrouillées par un lourd cadenas, qui devra être brisé ou crochété pour ouvrir la cage.
- ➔ Briser un cadenas avec un outil ou une arme requiert un test d'Artisanat (appliquez un bonus ou un malus en fonction de l'adéquation de l'outil choisi).
- ➔ Crocheter un cadenas requiert un test de Serrures et pièges.
- ➔ Les cages contiennent :
 - Cage 1 : un cadavre en état avancé de décomposition.
 - Cage 2 : la cage semble en très mauvais état, et contient uniquement un petit tas de matière indéterminée (terre, poussière, humus). Si un PJ la touche, la cage s'effondrera sur le sol en projetant des débris de fer rouillé. Il devra alors réussir un test de Réflexes pour éviter de prendre 1 point de blessure dû aux débris.
 - Cage 3 : un corps immobile, apparemment mort, vêtu de vêtements amples et couverts de crasse. Il s'agit d'une jeune femme nommée ***Ramona (PNJ)***, qui est bien vivante.
- ➔ Si les PJ décident d'examiner la route en détail, un test de Perception réussi leur révélera que des traces de pas assez récentes se dirigent vers la plage, en contrebas de la route.

Suites possibles

- En suivant la route vers l'ouest, rendez-vous à ***Cité du Rideau***.
- En descendant sur la plage, rendez-vous à ***Plage tout à fait banale***.

Plage tout à fait banale

Vous arrivez sur une courte plage de sable tout à fait banale, qui s'étend entre le talus qui soutient la route, et le fleuve. Le fleuve est large d'environ 150 mètres à cet endroit, et le courant est assez faible, mais perceptible.

Interactions

- ➔ Une grosse corde est dissimulée dans le sable. Elle est invisible à première vue, mais les PJ pourront la découvrir s'ils examinent la plage en détail, sur un test de Perception. La corde est solidement attachée à une grosse racine qui dépasse du talus, traverse la plage et plonge dans le fleuve. Si les PJ tirent dessus, ils constateront qu'elle est assez bien tendue, et traverse complètement le fleuve, à quelques centimètres sous la surface de l'eau, jusqu'à la rive opposée où elle est attachée (solidement aussi).
- ➔ Traverser le fleuve à la nage est compliqué à cause du courant, relativement faible à cet endroit, mais suffisant pour déporter un nageur loin en aval le temps de la traversée. Pour traverser à la nage, un PJ devra effectuer successivement 5 tests de Courir, sauter. Il sera déporté en aval de : *nombre d'échecs x 20 mètres*.
- ➔ Traverser le fleuve en s'agrippant à la corde est bien plus simple. Le début de la traversée ne requiert aucun test particulier. À mi-chemin, le PJ fait un test de Courir, sauter. Si réussi, il arrive sur l'autre rive sans encombre. Si échoué, appliquer le calcul de la traversée à la nage, mais en faisant seulement 2 tests.

Suites possibles

- Si les PJ traversent le fleuve, rendez-vous à **Plage de la rive droite**.
- Sinon ils remontent sur la route à **Aire des condamnés**.

Cité du Rideau

La cité du Rideau est la capitale du fief du Rideau, qui fait partie du royaume d'Aria. La ville s'apprête actuellement à célébrer la fête des fleurs : une fête très commune dans le royaume, qui a lieu chaque année au début du mois des fleurs (équivalent du mois d'avril chez nous, où l'on fêterait l'arrivée du printemps).

Description à lire lorsque les PJ arrivent dans la cité du Rideau pour la première fois :

Vous arrivez au Rideau, une petite ville très propre, composée de maisons de bois et de pierre, mais aussi de grandes fermes dont les champs longent le Parcoul. La ville se trouve à la confluence du Parcoul et de la Craonne, qui se rejoignent pour former un fleuve immense et puissant. Au milieu du fleuve se dresse la forteresse du Rideau, uniquement reliée à la terre ferme par un pont fortifié reposant sur des arches immenses.

Après avoir remonté une large rue, qui semble être l'artère principale de la ville, vous arrivez sur une place très animée.

Rendez-vous à **Place centrale**.

Place centrale

Vous arrivez sur la place centrale du Rideau, une grande place en terre battue, ayant la forme d'un carré irrégulier. La place est entourée par de hautes maisons à plusieurs étages, sauf sur l'un de ses côtés qui donne directement sur le Parcoul, et sur la forteresse du Rideau, dressée au milieu des flots.

Vous notez que la ville se prépare manifestement à fêter quelque chose, puisque des banderoles colorées sont suspendues entre les maisons, et qu'une grande scène est en train d'être montée au centre de la place.

Interactions

- **Lidim** : dès l'arrivée des PJ sur la place centrale, un vieil homme édenté les accostera pour tenter de leur soutirer quelques pièces. Par exemple, si les PJ souhaitent trouver une taverne, Lidim leur réclamera une pièce de cuivre pour les guider dans « une super taverne », puis leur désignera du doigt la taverne du Faisan doré, qui était sous leurs yeux depuis le début.
- **Taverne du Faisan doré** : elle occupe un grand bâtiment donnant directement sur la place centrale, dont la façade arbore un panneau de bois suspendu sur lequel on peut lire : « Au Faisan doré, taverne-auberge ».
- Tout passant interrogé sur l'activité inhabituelle de la ville pourra répondre qu'en effet, on se prépare à célébrer la fête des fleurs.

Taverne du Faisan doré

La taverne du Faisan doré occupe une grande bâtisse donnant sur la place centrale du Rideau. Le bâtiment comporte un rez-de-chaussé occupé par une grande salle de bar et des cuisines, et deux étages dédiés aux chambres à louer.

Vous poussez une lourde porte en bois, et arrivez dans une grande salle occupée par une dizaine de tables, mais étrangement vide de client. A droite en entrant se trouve un large escalier qui monte à l'étage supérieur. En face se trouve une petite estrade, probablement destinée à accueillir des spectacles. Et à gauche se trouve un comptoir massif, derrière lequel un homme bien en chair se tient appuyé, l'air perdu dans ses pensées.

Après quelques secondes de flottement, il vient à votre rencontre et vous lance : « Salutations les touristes, que puis-je faire pour votre service ? »

Interactions

- **Nestor (PNJ)** : le patron de la taverne. C'est lui qui accueille les PJ dès leur entrée dans la taverne. Après avoir échangé quelques banalités, il les prendra à partie pour leur expliquer son problème de marchandises volées dès que l'occasion se présente.
- **Verbal (PNJ)** : le guide convoyeur qui a survécu à l'embuscade. Il loge à la taverne depuis la veille. Nestor le mentionnera dans son histoire de marchandises volées, et indiquera aux PJ comment le rencontrer s'ils souhaitent en savoir plus : premier étage, chambre numéro 2.
- Il est possible de prendre des chambres pour une pièce de cuivre la nuit.
- La taverne sert à manger, mais les réserves de bières sont épuisées, puisque le ravitaillement faisait justement partie du convoi attaqué sur la Route du Levant.

Quartier des poissonniers

Vous marchez dans une ruelle étroite et glauque, où vous croisez quelques individus plus ou moins inquiétant, et vous finissez par arriver sur une petite place carré, au centre de laquelle se dresse une petite statue en bois représentant un poisson.

Interactions

- Un test de Connaissance des secrets réussi révélera que la statue représente le dieu Gobie, ou dieu poisson, vénéré notamment par la guilde des poissonniers, ou « guilde des voleurs ». (Cette information n'a aucun intérêt pour le scénario, c'est juste pour la culture.)
- À condition qu'elle ait été libérée de sa prison, c'est dans ce quartier que les PJ peuvent retrouver **Ramona (PNJ)**.

Rive droite du Parcoul

Plage de la rive droite

Vous arrivez sur une petite plage parsemée de bois flotté et autres débris végétaux. En face de vous se trouve un tas de branchages particulièrement gros et suspect. Un peu plus loin se trouve un talus couvert de plantes grimpantes, lui-même surplombé par les premiers arbres d'une forêt très dense et sombre.

Interactions

- Le tas de branches camoufle un radeau d'environ deux mètres sur trois, et une paire de perches. Le radeau est arrimé à la corde qui traverse le fleuve, de façon à pouvoir glisser le long de la corde jusqu'à l'autre rive, à la manière d'un bac à traîle. Les PJ pourraient s'en servir pour traverser le fleuve autrement qu'à la nage.
- Une trappe en bois est dissimulée sous les plantes grimpantes du talus. Les PJ la découvriront immédiatement pour peu qu'ils s'approchent du talus. Cette trappe donne sur la **Cache des bandits**.

Cache des bandits

Vous descendez quelques marches creusées dans la terre pour arriver dans une sorte de tunnel, étayé par quelques poutres d'aspect assez fragile, et dont le plafond est constitué de centaines de racines entremêlées. Entreposés dans le tunnel, vous découvrez 20 tonneaux de bière.

Interactions

- Les tonneaux de bière constituent la marchandise volées dans l'embuscade de la Route du Levant, et appartiennent donc à Nestor de la taverne du Faisan doré. Les PJ peuvent trouver un moyen de les rapatrier jusqu'au Rideau eux-même, mais le plus simple consiste à retourner au Rideau pour expliquer à qui de droit où se trouve la cachette, et les gens du Rideau se débrouilleront pour venir les chercher.
- Sur un test de Perception réussi, les PJ pourront découvrir une bague de métal, enfoncée dans le sol du souterrain comme si on avait marché dessus. La bague porte un ornement en forme de trèfle.

Secrets de MJ : la bague perdue

La bague en forme de trèfle appartient à **Verbal (PNJ)**, qui l'a vraisemblablement perdue en transportant les tonneaux de bière. Elle peut servir de preuve pour démontrer l'implication de Verbal dans l'embuscade.

Conclusion

- ➔ Si les PJ ont retrouvé la bière volée et l'ont restituée à Nestor, ils seront chaleureusement remerciés par ce dernier, qui leur offrira de les loger gratuitement pendant quelques jours.
- ➔ Si les PJ ont démasqué Verbal comme étant le cerveau de l'embuscade :
 - S'ils sont parvenus à le capturer, ils devront le livrer à la forteresse du Rideau.
 - S'ils l'ont tué (malencontreusement ou non), ils devront répondre de leurs actes devant le seigneur du Rideau.
 - Dans tous les cas, les PJ devront être capables de démontrer la culpabilité de Verbal – la justice est sacrée dans le fief du Rideau. Par exemple, en révélant la bague en forme de trèfle, ou en citant le témoignage de Ramona, ou autre démonstration convaincante.
 - Si la culpabilité de Verbal est établie, le seigneur du Rideau accordera aux PJ le titre de « protecteur du Rideau ». Ce titre ne rapporte rien, excepté de la renommée dans le fief du Rideau.
- ➔ La fête des fleurs aura lieu quelques jours après la fin de l'aventure. On peut la faire jouer pour finir en beauté (dances, chants et boissons alcoolisées), ou s'en servir comme point de départ de la prochaine aventure.

Ramona (PNJ)

Son histoire

Ramona est une jeune femme, boutonneuse et maigrichonne, les cheveux noirs et bouclés, coupés courts. Elle porte des vêtements amples et informes.

C'est une roublarde assez inoffensive, sociable et d'un naturel optimiste. Elle vit de menus larcins et de petits boulots plus ou moins légaux. Son but dans la vie est essentiellement de survivre, si possible aux frais des honnêtes gens.

Pour s'être fait prendre à voler la bourse d'un noble dans la cité du Rideau, elle est condamnée au pilori pendant sept jours, dans une cage de fer exposée au bord de la Route du Levant. Selon Ramona, tout ceci est évidemment une erreur judiciaire : cette bourse était « tombée par terre », et elle voulait rendre service.

Les PJ peuvent la rencontrer à ***Aire des condamnés***, alors qu'elle est emprisonnée depuis quatre jours. Elle est amaigrie et accablée par la faim, et doit sa survie aux courtes averses des derniers jours, qui lui ont apporté de l'eau.

Interactions

- ➔ Enfermée dans sa cage, Ramona évitera d'attirer l'attention des PJ en faisant le mort. (On ne sait jamais sur qui on peut tomber.) De là où elle se trouve, elle peut cependant observer tous les faits et gestes des PJ tant qu'ils restent dans la zone.
- ➔ Si les PJ s'intéressent à sa cage en particulier, elle attendra le moment le plus opportun pour révéler qu'elle est en vie. Elle tentera ensuite d'obtenir tout ce qu'elle peut de la part des PJ : à boire, à manger, la liberté, etc. en mendiant ou en monnayant des informations.
- ➔ Si elle est libérée, elle se rendra au Rideau, où elle squatte un dortoir dans le quartier des poissonniers. Elle restera discrète pour éviter d'attirer l'attention des autorités, mais les PJ pourront la recroiser au détour d'une rue (le MJ peut provoquer cette rencontre si les PJ sont dans une impasse pour la résolution du scénario).
- ➔ Toute bonne action des PJ envers elle la mettra dans de bonnes dispositions pour les aider à résoudre l'intrigue principale. En tant que témoin de l'embuscade de la Route du Levant, elle possède beaucoup d'informations utiles.

Caractéristiques

- Points de vie : 7
- Compétences :
 - Combat rapproché 40 %
 - Esquiver : 50 %
 - Mentir, convaincre : 60 %
 - Voler : 60 %

Son secret : l'embuscade

Au troisième jour de son emprisonnement, Ramona assiste, depuis sa cage, à une embuscade apparemment bien préparée.

D'abord, deux hommes armés arrivent depuis l'est, et se cachent dans les buissons qui forment la lisière de la forêt. Après un long moment, un convoi arrive, également depuis l'est. Il est composé de trois marchands allant à pieds, et d'un chariot rempli de tonneaux, tiré par un gros bœuf.

Lorsque le convoi arrive à leur niveau, les deux hommes cachés surgissent de leur buisson, sabre au clair. Ils éliminent immédiatement l'un des marchands, tandis qu'un autre prend la fuite en direction de l'est. Mais le troisième marchand ne bouge pas, car il semble être de mèche avec les attaquants.

Les deux brigands et le « faux marchand » s'emploient à traîner le cadavre sur la plage en contrebas pour le jeter à l'eau. Puis ils conduisent le chariot plus avant sur la route, et s'arrêtent presque en face de la cage où se trouve Ramona. A cet instant, elle se fait minuscule, espérant passer inaperçue (ce qui fonctionne). Les trois hommes descendent alors sur la plage. Ramona ne peut pas voir ce qu'il se passe ensuite car le chariot lui barre la vue. Néanmoins, elle entend plusieurs « plouf », comme si les hommes avaient sautés à l'eau.

Au bout d'un moment, elle finit par voir trois silhouettes émerger sur l'autre rive du fleuve. Elles y trouvent un genre de radeau, avec lequel elles re-traversent le fleuve dans l'autre sens. Les trois complices déchargent alors les tonneaux un par un du chariot, les font rouler sur la plage, puis les entassent sur le radeau, traversent le fleuve encore une fois, pour finalement camoufler les tonneaux sur l'autre rive selon un procédé que Ramona ne peut pas distinguer de là où elle se trouve.

Un seul des trois hommes revient à la nage du côté de la route. Il fait faire demi-tour au bœuf, et lui décoche un coup de pied qui le fait partir à toute allure. Lui-même s'en va vers le Rideau.

Cet homme, c'était **Verbal (PNJ)**. Ramona ne connaît pas son nom, mais elle saurait le décrire, et même le reconnaître si elle était amenée à le croiser de nouveau.

Nestor (PNJ)

Son histoire

Nestor est un gros bonhomme bien en chair, arborant un bouc soigneusement taillé. Il est le propriétaire-gérant de la taverne du Faisan doré.

Comme chaque année à l'approche de la fête des fleurs, Nestor a commandé 20 tonneaux de la meilleure bière du fief (la fameuse « L'elfe »), payés d'avance. Malheureusement, il semble que le convoi qui devait le livrer s'est fait braqué.

Se retrouver sans une goutte de bière à servir pendant le plus gros évènement de l'année serait une catastrophe, autant pour sa trésorerie que pour sa réputation. C'est la raison pour laquelle il tente d'embrigader tout ce qui ressemble de près ou de loin à un aventurier dans son affaire. D'ailleurs, il n'a que faire de savoir qui a fait le coup, ce qui l'intéresse, c'est sa bière !

Interactions

- ➔ Quête : retrouver la bière volée. Nestor est ric-rac sur les finances, mais il pourra offrir de loger les PJ gratuitement pendant la fête des fleurs, et il leur sera redevable à l'avenir. (Et au final, gagner un ami n'est-il pas la plus belle des récompenses ?)
- ➔ Il renverra les PJ vers [Verbal \(PNJ\)](#) pour plus de détails sur l'embuscade.

Verbal (PNJ)

Son histoire

Verbal est un homme de taille moyenne, assez quelconque, brun, cheveux courts, la calvitie naissante. Il boite de la jambe droite.

Exerçant le métier de guide convoyeur, il accompagnait un groupe de marchands sur la Route du Levant, quand son convoi a été victime d'une terrible embuscade. Seul survivant ayant réussi à fuir, il est arrivé au Rideau épuisé et blessé, un jour avant les PJ.

Les PJ peuvent le rencontrer à *Taverne du Faisan doré*, où il loue une chambre.

Interrogé à propos de l'embuscade, il raconte :

Une dizaine de types armés jusqu'aux dents nous sont tombés dessus, un peu avant le Rideau. Ils étaient menés par un gars gigantesque. Au moins deux mètres de haut, des bras comme des troncs d'arbre, et des cheveux rouges vifs. Sur le fleuve des morts, je jure que c'était un barbare osmanlien ! Je crois que ses hommes l'appelaient « Pusu Kurmak ».

Ils ont massacré tous les marchands. Moi, ils m'ont esquiné une jambe, mais j'ai réussi à m'enfuir et à me cacher dans les bois.

Peu après son arrivée au Rideau, la rumeur de l'embuscade s'est propagée jusqu'au seigneur du Rideau, qui l'a alors convoqué pour entendre son témoignage. Voici ce que Verbal en rapporte :

J'ai raconté tout ça au seigneur du Rideau, il a dit qu'il enverrait ses chevaliers et tout le toutim. Mais bon, les chevaliers, ils sont tous à la frontière de l'est en ce moment, tout le monde le sait. Ça m'étonne pas que les brigands se croient tout permis !

Et en effet, le seigneur du Rideau n'a aucun chevalier sous la main, du moins pas dans l'immédiat. Il faudra attendre plusieurs semaines avant que des troupes reviennent de la frontière pour s'occuper du problème. (C'est d'ailleurs pour cette raison que les PJ ont plus ou moins le champ libre pour résoudre l'affaire.)

Interactions

- Si les PJ interrogent Verbal à propos de l'embuscade, il leur répondra en piochant dans les éléments donnés plus haut.
- Si les PJ observent attentivement Verbal (test de Perception), ils pourront remarquer une marque en forme de trèfle, à la base d'un de ses doigts. C'est la marque typique d'une bague ayant été portée longtemps, mais aujourd'hui absente.
- Quoi qu'il arrive, Verbal n'avouera jamais qu'il est impliqué dans l'embuscade. Si les PJ le confrontent ouvertement, il prendra la fuite en sautant par la fenêtre de sa chambre (ce qui révélera au passage qu'il faisait semblant de boiter). Ceci pourra donner lieu à une course poursuite dans les rues du Rideau.

Caractéristiques

- Points de vie : 7
- Compétences :
 - Combat rapproché 50 %
 - Esquiver : 40 %
 - Mentir, convaincre : 70 %
- Dégâts : 1d4 (dague)

Son secret : la clé de l'intrigue

Verbal est en réalité le cerveau de l'embuscade à laquelle il a supposément survécu.

Après avoir exercé honnêtement le métier de guide convoyeur pendant des années – un travail éprouvant et mal payé – il décide de réorienter sa carrière vers des activités bien plus profitables : le recèle et la contrebande.

Quelques mois plus tôt, sachant que beaucoup de marchandises allaient transiter vers le Rideau pour la fête des fleurs, Verbal commence à planifier une série de braquages sur la Route du Levant. Pour ce faire, il recrute six truands minables et influençables, qui vont constituer son « gang ».

Anticipant que les autorités seraient envoyées ratisser la forêt de Sauvagny dès le premier braquage, il a l'idée de faire creuser une cachette souterraine de l'autre côté du fleuve Parcoul. Il fait aussi installer une corde reliant les deux rives, à laquelle on attache un petit radeau (sur le principe d'un bac à trille), afin de faire traverser rapidement, et au sec, les marchandises volées.

Le premier braquage est un convoi dont Verbal est lui-même le guide. Comme prévu, deux de ses acolytes l'attendent sur la Route du Levant, au niveau de la corde et de la cachette. Les quatre autres sont postés en binômes, en avant et en arrière de ce point de la route, afin d'éliminer les éventuels fuyards. L'embuscade fonctionne parfaitement : les marchands sont assassinés (l'un sur place, et le second sera intercepté par Galdoc et Romaldo) et les marchandises volées sont transportées sur l'autre rive du fleuve.

Verbal rejoint ensuite la cité du Rideau, en faisant semblant de boîter, et invente le personnage de **Pusu Kurmak** pour brouiller les pistes.

PNJ secondaires

Bandits du feu de camp

Galdoc et Romaldo sont des mercenaires médiocres qui ont été recrutés pour participer à l'embuscade du gang de **Pusu Kurmak**.

Galdoc est petit et sec, les cheveux blonds, épais et très gras. Romaldo est de taille moyenne, le ventre saillant, chauve. Tous deux portent une longue veste verdâtre, crasseuse et rapiécée de partout.

Caractéristiques

- Points de vie : 6
- Compétences : Combat rapproché 50 %
- Dégâts : 1d6 (épée courte)
- Possessions : 8 pièces de cuivre (volées au marchand)

Lidim

Lidim est un vieil homme très maigre, édenté, et vêtu d'un vieux poncho usé (qu'on pourrait suspecter d'être en réalité un sac à patates retourné, dans lequel on aurait fait trois ouvertures pour la tête et les bras). Les habitants du Rideau vous diraient que le vieux Lidim arpente les rues de la cité depuis toujours, et qu'il fait partie du décor. Il vit essentiellement de mendicité et de petites arnaques.

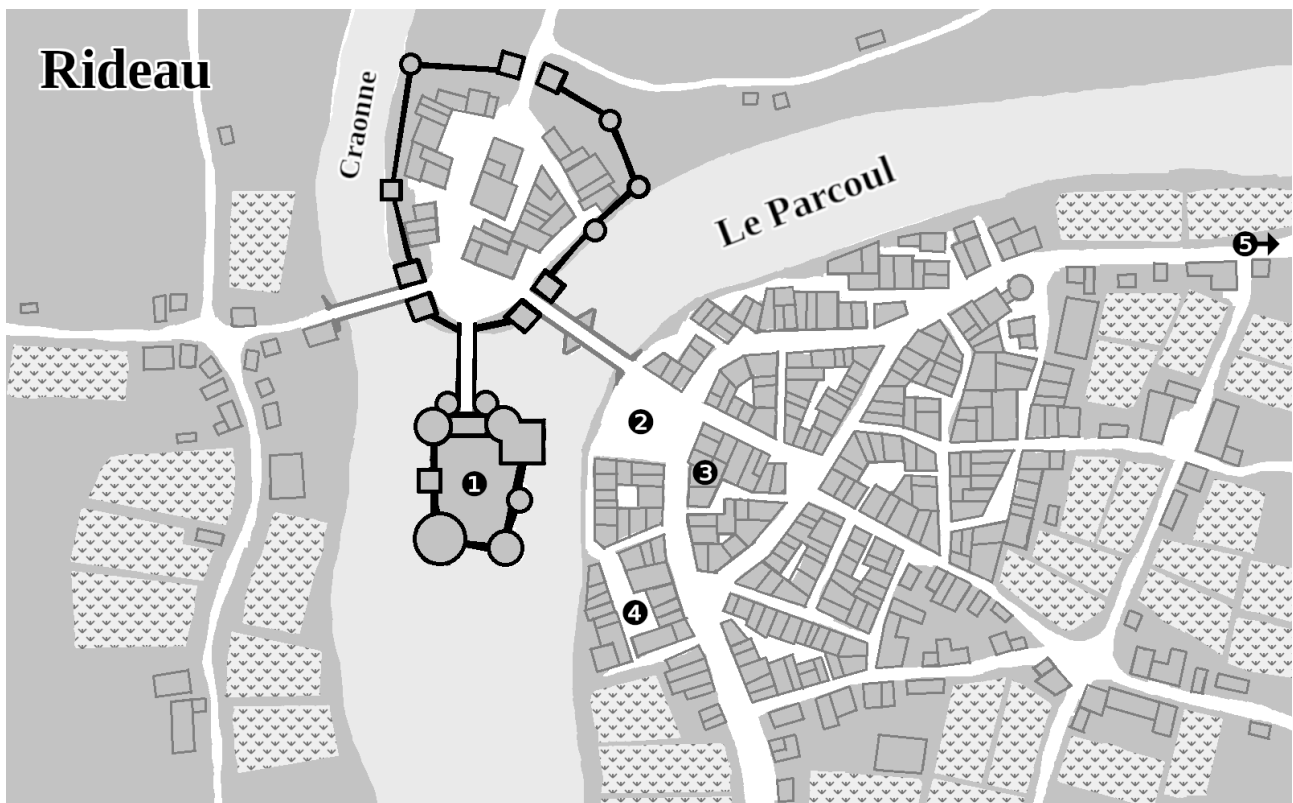
Pusu Kurmak

Pusu Kurmak est un personnage fictif inventé par **Verbal (PNJ)** pour couvrir ses propres méfaits. Il est décrit comme un type gigantesque, au moins deux mètres de haut, des bras comme des troncs d'arbre, et des cheveux rouges vifs. Il serait originaire d'Osmanlie.

Anne du Rideau

(Anne est un prénom masculin ici.) Actuel seigneur du fief du Rideau. Il est grand, sec, et porte fièrement le bleu des armoiries du Rideau. Il a des yeux féroces, mais est décrit comme lucide et juste. Il réside dans la forteresse du Rideau.

Carte du Rideau



Légende :

1. Forteresse du Rideau.
2. Place centrale.
3. Taverne du Faisan doré.
4. Quartier des poissonniers.
5. Route du Levant (départ).

Aides de jeu

Description du Feu de camp

Vous voyez deux hommes, de dos, assis sur une grosse branche. Ils sont face à un feu de camp sur lequel semble cuire du gibier. À droite du feu, un troisième homme est allongé sur le sol, immobile. Les deux hommes assis portent chacun une veste longue et sombre, sous laquelle on devine une forme allongée qui pourrait être une épée.

Note du marchand

Livrer à : taverne du Faisan doré, Rideau

Bière, tonneau 20

Carte du marchand

