

LES POULES ONT DES DENTS

Un roi faible gouverne en espérant que ses sujets demeurent sans pouvoir. Un grand roi ne le devient qu'au travers de la force de son peuple.

• Varulus III de Throal •



Cette aventure est le quatrième épisode de la campagne : **Le coffre d'Anesidora**. Ce volet est prévu pour des personnages Novices (Cercle 3 à 4).

Une fois arrivés à Throal, les personnages découvrent rapidement Grand-Foire et l'immensité souterraine de Throal. Ils rencontrent Merrox, J'role puis Clystone qui leur propose de travailler auprès de son sergent. Ce dernier enquête sur un vol de poules et ne trouve aucune piste. Le vol est en fait perpétué par un tounduy, une sorte de petit mammifère malin et charpateur, pour le compte de plusieurs gamins de l'orphelinat. Comment réagiront les aventuriers ? Que décideront-ils quant à l'application de la loi ? La conclusion de l'enquête dépend de la perspicacité des personnages et des décisions qu'ils vont prendre. Leur avenir dépend de ces décisions et des informations qu'ils vont obtenir.

ARRIVÉE À GRAND FOIRE

Dans cette première partie de l'aventure, les personnages se reposent enfin et goûtent au confortable accueil du royaume de Throal. Ils vont rapidement changer d'emploi et entreprendre une délicate enquête. Cette phase de l'aventure est dirigiste mais sert d'introduction pour la partie centrale de la campagne. Les aventuriers doivent rencontrer des personnages importants qui les aideront par la suite, surtout s'ils montrent de quoi ils sont capables.

Une fois arrivés, les personnages découvrent rapidement Grand-foire. L'isolement et l'inconfort sont de lointains souvenirs, tout comme les doux parfums des plantes sauvages et des montures. La cohue a un avantage indéniable : il est facile de demander son chemin et la majorité des gens répondent avec plaisir.

Il est, par contre, impossible de s'enfoncer à l'intérieur du royaume, au-delà du Grand bazar, car **les portes de Throal sont fermées** pour tenter d'attraper un voleur qui tente de s'échapper du royaume. Apparemment les gens sont mécontents de la situation et les gardes ont du mal à contenir la colère des citoyens de Throal qui aimeraient rentrer chez eux. De plus, la plupart des auberges à proximité du Grand bazar sont toutes pleines à craquer.

Après avoir trouvé une auberge ayant encore des chambres disponibles, les aventuriers peuvent profiter des bains, de la bonne nourriture, de la bière naine et surtout des innombrables discussions qui animent les tavernes. Apparemment, le ha-ch'var (sorte de jeu de balle) n'est pas ici le sport national. Les gens préfèrent discuter, discuter et encore discuter. Ils se mêlent à toutes les conversations dans une ambiance détendue et bon enfant. Et les conseils donnés sont bons... parfois.

Il est possible d'en « apprendre » un peu plus sur le voleur que la garde tente d'attraper. C'est un t'skrang d'une taille impressionnante (pas loin de 3 mètres) qui crache des flammes et utiliserait un fouet renforcé par des dents de requin du grand nord... Évidemment, cette rumeur est complètement farfelue, mais les gens adorent les ragots. Ils inventent, extrapolent et n'hésitent pas à surenchérir, invitant même les personnages à ajouter une ou deux caractéristiques originales au voleur présumé.

ENTRÉE DANS LE ROYAUME DE THROAL

Le lendemain matin, les portes de Throal sont ouvertes. Pour 1 pièce d'argent, il est même possible d'aller jeter des légumes ou des fruits pourris sur **Erindor, le voleur nain qui s'est fait arrêter** et qui est actuellement au pilori. Il va certainement y rester pendant quelques jours avant que la garde de Throal ne l'emmène pour son procès. En effet, il est fortement déconseillé de voler des bijoux appartenant à Selenda Ueraven (la dirigeante de l'une des plus importantes maisons marchandes de Throal).

Après être passés devant les gardes qui leur présentent des fiches à remplir, les personnages reçoivent le sauf-conduit indiquant le lieu qu'ils vont occuper et le temps de séjour prévu. Toutes les informations sont recopiées sur un registre. Ils vont ensuite pouvoir se rendre à la Grande Bibliothèque de Throal.

Durant les deux jours de voyages dans les entrailles du royaume et les tunnels habités par les citoyens de Throal, ils pourront en apprendre un peu plus sur les maisons marchandes et sur le voleur (à vous de broder avec les informations dont vous disposez et l'excellente aide de jeu de Remi Étilé, disponible sur le SDEN). C'est le moment idéal pour faire découvrir aux personnages l'immensité souterraine de Throal, de son entrée jusqu'à la caverne contenant le palais et la grande bibliothèque.

Les recherches dans la bibliothèque

Une fois arrivés à la bibliothèque, les aventuriers peuvent soit donner leur identité pour livrer le cadeau à Merrox (voir le 3^{ème} épisode : Vol-au-vent de cette campagne), soit se présenter en tant que « simples » adeptes en quête de renseignements (ce qui est fréquent ici, voir tarif p.455 du **Recueil du Joueur**). Ils peuvent également tenter de rencontrer Merrox.

L'attente dans un vestibule pour rencontrer Merrox dure environ une heure avant d'apprendre que l'érudit n'est pas disponible ce jour-là. Ils peuvent confier le cadeau au personnel ou tenter leur chance les jours suivants. Ce n'est qu'au bout de quatre jours que **Jerriv Forrim** (un vieux nain pas commode), le second de Merrox, les reçoit froidement et leur demande s'ils souhaitent véritablement rencontrer Merrox ou si le cadeau n'est qu'un prétexte pour amadouer le responsable de la GRANDE Bibliothèque de Throal (il insiste bien sur le qualificatif). Il prend le livre, le compulse et remercie les aventuriers en leur promettant de le transmettre à son supérieur. En ce qui concerne les recherches des personnages, il donne des instructions pour qu'un scribe les assiste et leur souhaite enfin bonne chance.

Le soir même où les joueurs transmettent le cadeau à Merrox, ce dernier fait porter un message à l'auberge pour les remercier. Elle est signée de sa main, mais ressemble fortement à une lettre déjà écrite à l'avance.

Avec ou sans l'aide du scribe, les aventuriers ne trouvent rien et les recherches sur le coffre sont toutes infructueuses. Au bout de huit jours de recherches, ils attisent l'intérêt de Merrox. Il les fait quérir et les reçoit enfin. Il va les écouter, leur poser de nombreuses questions sur le lieu même de leur découverte : la nature du sol de la pièce, sa couleur, la présence et l'aspect des murs, la nature de ce qui entourait le coffre, la granulométrie des alluvions, la présence de traces de peinture sur le coffre ou de fossiles autour, si le coffre était entouré d'une couche de roche ou si, au contraire, les sédiments étaient « décollés » du métal, etc. Les personnages vont certainement comprendre qu'ils sont passés à côté de détails sans doute importants, mais sans conséquence pour la suite de l'aventure. Merrox tient juste à connaître le maximum de détails.

Le soir même, Merrox va effectuer des recherches et convoquer les adeptes le lendemain, en fin de journée. Malheureusement, il est affligé à l'idée de leur avouer que lui aussi n'a rien trouvé d'intéressant. Mais le sujet l'intrigue et il va se lancer dans l'examen des nombreuses archives poussiéreuses et malheureusement non-indexées, ce qui risque de prendre beaucoup de temps.

Ping-pong entre Merrox et J'role

Pour l'heure, Merrox sait que l'un de ses amis est toujours à la recherche de gens ayant des capacités hors normes : des adeptes à l'esprit vif et à la lame aiguisée... comme les personnages. Il rédige une lettre qu'il cache et remet aux personnages. Elle est adressée à :

*J'Role, l'honorable voleur
Oeil de Throal - Palais royal de Throal*

À l'entrée du palais, des gardes royaux interdisent l'accès. En présentant la lettre rédigée par Merrox, les gardes du palais font des yeux ronds et paraissent embarrassés. Ils font venir l'officier responsable qui les examine et fait escorter tout le monde vers J'role. Lorsque celui-ci voit arriver cette troupe, il est intrigué. Après lecture de la lettre, il éclate de rire et prend la parole :

Capitaine, vous pouvez retourner à votre poste, je me charge de ces jeunes gens. Je vous remercie de votre aide et vous demande d'éviter d'ébruiter leur venue.

Quant à vous, jeunes gens, je suis enchanté de faire votre connaissance. Mais voyez vous, notre ami a toujours tendance à croire que mon emploi du temps est plein à craquer. Ce qui, dans un sens, est juste, mais j'ai de nombreuses tâches à accomplir et je ne peux décemment pas les confier à des débutants, tels que vous semblez être. Je vous propose donc d'employer vos services pour aider des gens qui seront plus à même de vous confier des tâches dignes de vos talents !

Il leur sourit, puis rédige lui aussi une lettre, qu'il cache et remet aux aventuriers. Celle-ci est adressée à :

En leur tendant, il les avertit en racontant ceci :

Grand-foire sous-estime souvent l'aide que Throal peut lui apporter. Faites honneur au royaume en vous acquittant avec zèle des tâches qu'il voudra bien vous confier. Et si jamais il ne se montre aucunement intéressé, insistez avec ardeur et enthousiasme sur votre motivation à vouloir vous acquitter de votre devoir de héros envers les donneurs-de-noms. Même s'il réagit négativement, votre discours ne le laissera pas insensible, surtout si vous semblez sincères et extrêmement motivés.

J'role répond aux questions tant que celles-ci ne dévoilent pas de potentielles failles dans la sécurité de Throal. En revanche, il se fait une joie d'indiquer de manière indirecte les faiblesses de Grand-foire, en mettant par exemple le doigt sur les faibles effectifs des services d'ordre et des enquêteurs, comparés à ceux de Throal, en insistant sur le fait que le voleur Erindor, qui a sévi plusieurs mois à Grand-foire, s'est fait arrêté dès son premier larcin à Throal lorsqu'il a eu l'audace de s'introduire à l'intérieur du royaume.

J'role peut faire un résumé sur la situation de Throal et de Grand-foire, pour que les adeptes se fassent une idée d'ensemble des lieux et se rendent compte que l'unité des rapports entre les personnages et les institutions n'est qu'une façade.

Pour conclure, il leur souhaite bonne route et les fait raccompagner par les gardes. S'ils n'ont pas de monture, les gardes leur prêtent des huttawas (qu'il faudra « rendre » aux gardes postés à l'entrée du royaume). Ces montures leur permettront de revenir plus rapidement vers Grand-bazar et Grand-foire (une journée de voyage au lieu de deux).

RENCONTRE AVEC CLYSTONE

Lorsqu'ils cherchent Clystone, les personnages tombent sur un hic. En effet, pas de trace du « palais administratif central » ; il n'existe d'ailleurs aucun édifice central à Grand-foire. S'ils cherchent le magistrat au lieu d'un éventuel bâtiment, ils trouvent bien plus rapidement.

La maison de Clystone ressemble plus à une ruche avec des entrepôts, des manutentionnaires, des gardes et une partie habitable confortable et opulente. Les gardes ne les laissent pas voir leur maître, sauf si les personnages montrent la lettre rédigée par J'role. Les gardes sont étonnés en apercevant un tel document, mais ne prennent pas le risque d'émettre des commentaires. Ils emmènent les aventuriers vers le bureau du maître des lieux, à l'étage de l'habitation.

Clystone apprécie mal la plaisanterie et semble hésiter dans un premier temps. Suivant la réaction des joueurs et la façon dont ils plaident leur cause, il leur confie une même mission avec des grades et des responsabilités différentes en fonction de l'attitude de leur interlocuteur. Au début de l'entretien, l'attitude de Clystone est **Neutre** vis à vis des aventuriers (voir **Recueil du Maître de Jeu**, p.89), mais dès lecture de la lettre, il devient Hostile (ce qui fait perdre d'éventuels effets de talents ou de compétences, tels que ceux de Première impression, par exemple). Les personnages ont droit à deux tests d'interaction sociale (Clystone possède une Défense sociale de 8, mais les degrés de réussite sont diminués d'un niveau, un succès Bon devenant Moyen, un Excellent devenant Bon et Extraordinaire devenant Excellent) et, suivant les résultats obtenus, les personnages se voient attribuer les responsabilités et les tâches suivantes :

- Si Clystone adopte une attitude **Hostile** (ou pire) **vis à vis de tous les personnages**, ceux-ci seront aux ordres du **sergent Marbeth**. Ils ne seront cependant pas considérés comme membres de la garde et n'auront pas le droit d'arrêter qui que ce soit. Ils ne seront que des consultants et des techniciens apportant une aide au sergent Marbeth.
- Si Clystone est au moins **Neutre envers l'un des personnages**, ils seront tous considérés comme des miliciens aux ordres de Marbeth et pourront bénéficier de la cantine de la garde. Ils pourront également séjourner dans les cantonnements du quartier où se trouve le sergent et toucheront une solde de 5 pièces d'argent par semaine. En cas de besoin, ils pourront être soignés (pas de potions ou autre produit de ce genre, juste un donneur-de-noms possédant la compétence Médecine) et utiliser l'équipement et bénéficier de l'aide de la garde du quartier où loge le sergent.
- Si Clystone est au moins **Neutre envers tous les personnages**, il octroie à celui qui lui semble le plus débrouillard le grade de caporal (solde de 7 pièces d'argent par semaine, grade inférieur à celui de sergent). Les autres sont tous miliciens. Ils bénéficient également de tous les avantages cités ci-dessus.
- Si Clystone est au moins **Amical envers l'un des personnages**, il octroie à celui qui lui semble le plus débrouillard le grade de sergent (solde de 10 pièces d'argent par semaine, grade équivalent à celui de Marbeth). Les autres sont tous miliciens. Ils bénéficient également de tous les avantages cités ci-dessus.
- Si Clystone est au moins **Amical envers tous les personnages**, il octroie au personnage qui lui semble le plus débrouillard le grade d'adjudant (solde de 15 pièces d'argent par semaine, grade supérieur à celui de Marbeth) et les autres sont tous miliciens. Ils bénéficient également de tous les avantages cités ci-dessus. Il leur conseille de rester vigilants car le quartier est plus dangereux qu'il n'y paraît au premier abord.

Clystone leur demande d'aller prêter main forte au **capitaine Nibluma** qui s'occupe du quartier au pied des falaises de Throal. Il sait que le **sergent Marbeth** piétine sur une enquête depuis quelques semaines. Ils doivent aider le sergent à résoudre ces problèmes de vols de la plus haute importance : des vols de poules !

UNE ENQUÊTE DÉLICATE

L'affaire est plus délicate qu'il n'y paraît. Il faudra choisir entre justice (en condamnant des enfants) et compassion (en leur laissant une chance).

Le **capitaine Nibluma** est une humaine âgée d'une quarantaine d'années et guerrière de Cinquième cercle, très soucieuse de maintenir la sécurité à Grand-foire, ce qui fait d'elle une exception et une paria parmi les gardes de Grand-foire. Elle accueille avec une joie sincère les aventuriers. Des renforts, quels qu'ils soient, ne sont jamais inutiles, même si Clystone veut les faire enquêter sur les vols. Elle convoque le **sergent Marbeth** (un nain au début de la trentaine et non-adepte) qui va présenter l'affaire et l'évolution de l'enquête.

Même si le sergent Marbeth est l'un des gardes les moins compétents de Grand-foire, le discours de ses supérieurs l'a persuadé de l'importance de ces vols de poules :

- Plusieurs habitants des rues adjacentes se plaignent de la perte de leurs volailles (plusieurs œufs par jour et une poule tous les deux jours environ).
- Depuis trois mois environ, les voleurs s'introduisent dans les jardins ou les arrière-cours et ouvrent parfois des cages s'il y en a, puis repartent avec le produit de leur larcin.
- Toutes ces pistes n'ont rien donné, si ce n'est des résultats farfelus : un gang d'adeptes voleurs qui se lanceraient des défis, des sociétés secrètes visant à ramener à la vie un héros théran capable de créer une armée de cadavéreux, une Horreur qui ne s'attaquerait qu'aux poules, etc.
- Les traces laissées par les voleurs sont rares et peu visibles : soit il s'agit d'adeptes, soit il s'agit d'amateurs extrêmement compétents.

Pour pouvoir constater par eux-mêmes, les aventuriers peuvent se rendre directement sur les lieux du dernier larcin. Et ça tombe bien, **Sharog Glugak** vient de signaler son quatrième vol de poule. Cet individu est un **riche notable** qui estime payer trop de taxes pour une protection dont il ne bénéficie manifestement pas.

Chez Sharog Glugak

C'est dans l'un des plus beaux bâtiments du quartier que vit cet individu. Les édifices du reste du quartier ressemblent plus à des bicoques bricolées. Là, c'est une grande maison maçonnée avec un mur d'enceinte, des annexes et une cour pavée. Le jardin est sophistiqué, mélangeant végétaux d'agrément, culinaires et médicinaux.

Le propriétaire des lieux reçoit immédiatement les enquêteurs. Ce gros nain richement vêtu ne laisse aucun doute sur la teneur de ses revenus. Il est mielleux et visiblement très content de rencontrer enfin des gens capables de résoudre cette affaire qui n'a que trop duré.

Il met à la disposition des personnages les cinq gardes et les trois domestiques présents lorsque le dernier vol a été commis. De plus, les enquêteurs pourront accéder aux jardins et au poulailler (une cage de bois de quatre mètres de côté pour deux de haut ; l'espace entre les lattes de bois est à peine suffisant pour laisser passer le bras d'un enfant ou d'un sylphelin). Ils peuvent éventuellement parler avec les quatre autres domestiques et les six autres gardes présents lors des vols précédents.

Par contre, ils n'ont pas accès au reste de la maison et aux locaux du commerce tenu par Sharog Glugak. La présence de miliciens chez lui, en plus des rumeurs, pourraient porter préjudice à son commerce de denrées agricoles. Mais comme le propriétaire se met également à la disposition des personnages, peut être pourra-t-il répondre à certaines questions incongrues sans lien direct avec cette affaire.

Informations sur Sharog Glugak

Pour information, Glugak distribue des céréales, essentiellement du blé, de l'avoine, de l'orge, du malt et de l'épeautre par sacs de 50 kg (ce secteur représente plus de 80% de son activité), mais également des légumineuses (pois et haricots), diverses viandes séchées (bœufs et porcs), des produits agricoles finis (charcuteries, fromages, confitures, liqueurs, etc.) essentiellement destinés aux marchés de Grand-foire et de Throal. À plusieurs reprises, il a tenté en vain de se diversifier. Ce secteur ne connaît aucune réelle concurrence car les besoins sont énormes et bien plus importants que ce que l'ensemble des fermes de la région peut produire. Les productions agricoles fournies par les cités souterraines de Throal restent donc vitales.

Enquête (et tests appropriés) sur Sharog Glugak et son personnel

C'est le moment d'effectuer des tests d'action pour l'enquête !

En ce qui concerne l'aspect social, il est possible de faire **trois tests d'interrogatoire** (8) (en utilisant Éloquence, Diplomatie ou Rhétorique) et **trois tests de psychologie** (8) (mêmes compétences ou talents que pour parler mais en remplaçant le Charisme par la Perception). Pour **examiner la « scène de crime »**, seuls **deux tests** (5) (avec des compétences ou des talents comme Analyse des indices) sont nécessaires. Les autres tests ne sont possibles qu'en fonction des indications données ci-dessous.

En utilisant une **compétence ou un talent d'interaction sociale** (8) (telles que Éloquence, Diplomatie ou Rhétorique), il est possible d'apprendre les informations suivantes auprès du gros marchand nain et de ses serviteurs et gardes :

- *Sur un succès Moyen*, Glugak n'apprécie pas trop la milice de Grand-Foire, et encore moins Clystone et ses nombreuses

taxes. Même si le vol de poules commis dans son jardin ne le gêne pas vraiment (c'est juste un contretemps que les domestiques compensent en achetant des œufs aux voisins ou aux vendeurs itinérants), Glugak tient, pour le principe, à ce que les coupables soient punis.

- *Sur un succès Bon*, les aventuriers apprennent que les voleurs ont fait preuve d'audace, surtout lors du dernier vol, car le larcin s'est déroulé alors que les domestiques allaient et venaient entre les cuisines et la basse-cour, elle-même fermée. Chacun donne son avis sur le ou les coupables, que ce soit un gang de Kratas qui tente de s'implanter ici, du « grand brigand » Erindor (dit « le voleur qui c'est fait coincé »), ou la bande locale de petits voleurs, voire même les orphelins du quartier.
- *Sur un succès Excellent ou mieux*, les personnages se rendent compte que tous semblent cacher des choses, sans savoir exactement quoi.
- En utilisant les mêmes compétences ou talents, mais avec l'attribut Charisme, il est possible de faire des **tests de psychologie** (8) dont les résultats aboutissent aux informations suivantes :
- *Sur un degré de réussite Moyen*, les personnages remarquent que Glugak dissimule sa surprise car il a à faire à de véritables enquêteurs et pas uniquement au même sergent. Les domestiques sont mal à l'aise face à de nombreux représentants de l'autorité. Les gardes écoutent avec attention les questions posées et surveillent les déplacements des personnages.
- *Sur un degré de réussite Bon*, les personnages remarquent que le marchand est mal à l'aise, comme s'il redoutait une taxe supplémentaire imposée par Clystone. Les domestiques semblent vouloir dissimuler une romance entre un garde et une domestique, ou peut-être autre chose. Les gardes ne semblent pas tous aussi appliqués dans l'accomplissement de leur devoir. Certains n'ont pas eu le temps de dissimuler leurs dés et les personnages entendent également quelques conversations ayant pour sujet le hach'var, etc.
- *Sur un degré de réussite Excellent*, les personnages remarquent que c'est surtout le marchand qui tente de dissimuler quelque chose. Ses déplacements n'ont rien de fantaisiste, il emmène immédiatement les enquêteurs vers l'endroit où le vol a été commis, loin du bâtiment principal, et donne des consignes à ses gardes qui s'exécutent sans que les personnages ne les revoient par la suite. Ces derniers peuvent interroger uniquement le personnel directement impliqué dans le vol de poules, etc. Les domestiques semblent également dissimuler des choses. Les gardes appliquent les consignes avec zèle mais ne sont pas très bavards, comme s'ils tentaient de se racheter. Les personnages ont l'impression que les gardes sont surveillés par Glugak.
- *Sur un degré de réussite Extraordinaire*, les personnages remarquent que le marchand doit certainement tremper dans plusieurs trafics crapuleux. Il serait absurde d'envisager quoi que ce soit contre lui sans preuve, surtout lorsqu'on sait que cette situation est certainement due à l'application d'une règle générale tacite et que le marchand est loin d'être une exception. Les domestiques craignent réellement pour leur emploi et mettent parfois la main à la poche pour compenser les diverses pertes subies par leur employeur. Les gardes craignent le marchand, mais n'ont pas peur de perdre leur emploi. Ils sont, dès lors, certainement impliqués de manière importante dans les trafics de leur patron, contrairement aux domestiques. Si trafics il y a, ils sont sûrement cantonnés au bâtiment principal, et non aux entrepôts voisins.

En utilisant l'**intimidation** (8) (soit avec des compétences ou talents sociaux, soit avec des compétences ou talents tels que Corruption ou Regard froid), il est possible de faire avouer les domestiques sur un résultat Moyen, les gardes sur un résultat Bon ou de se faire expulser si Glugak est ciblé. Voici les informations que les personnages peuvent obtenir en agissant de la sorte :

- les **domestiques** craignent que Glugak ne découvre leurs activités frauduleuses : le vol d'œufs, le bris d'ustensiles auquel le marchand dit tenir, la maladie de certains et les oublis liés à l'entretien des lieux, la romance entre un garde et une domestique, l'organisation de jeux clandestins et la participation à des beuveries en-dehors de la maison. Ils savent également qu'une partie des activités du marchand ne sont pas légales (ils spéculent sur ce détail mais n'ont pas de preuves).
- Les **gardes** craignent que Glugak ne découvre leurs activités frauduleuses : la revente d'équipements « perdus » (souvent des couteaux ou des épées), des patrouilles non réalisées, des romances entre gardes, l'organisation de jeux clandestins, la participation à des beuveries en dehors de la maison. Ils savent également qu'une partie des activités du marchand ne sont pas légales (ils n'ont pas de preuves, mais peuvent emmener les personnages dans des endroits où ils pourraient y en avoir ; le risque de perdre leur emploi est cependant important, bien plus que les éventuelles menaces exercées par les personnages).

En **fréquentant les auberges** du quartier, il sera possible de faire parler les gardes ou des gens qui les fréquentent, via des tests de Connaissance de la rue, ou de Corruption (7), afin d'obtenir ainsi les mêmes informations que celles qu'il est possible de découvrir en appliquant la tactique de l'intimidation. Sur un degré de réussite Extraordinaire, il est même possible d'apprendre que Glugak trempe dans un trafic de drogues (une bière frelatée qui fait faire des rêves étranges et qui rend très dépendant) et de marchandises illicites destinées à la bourgeoisie ou à la noblesse de Throal (par exemple, des produits artistiques provenant du Bois du sang).

En **examinant les lieux** du vol, et ses environs immédiats, il est possible, avec la compétence ou le talent Analyse des indices (5), de découvrir les indices suivants :

- *Sur un degré de réussite Moyen*, les personnages découvrent que le ou les voleurs n'ont rien cassé ou détruit pour entrer et s'emparer de la poule. L'animal fut sans doute blessé mais l'agitation trop faible et le vol trop rapide pour attirer l'attention. Si les personnages réussissent un test de Déplacement silencieux + Perception (9), ils découvrent l'endroit où le voleur faisait le guet et plusieurs plumes de poule.
- *Sur un degré de réussite Bon*, les personnages découvrent que le (ou les) voleur est passé par-dessus le mur d'enceinte de la maison, laissant derrière lui quelques plumes mais aucune trace évidente de son passage (à peine quelques petites griffures sur plusieurs tiges de végétaux). Apparemment, c'est du haut du mur d'enceinte que le voleur surveillait les allées et venues et s'est ensuite précipité vers le poulailler... sans poser le pied au sol, ou tout du moins, sans laisser de traces de pied au sol ! En ce qui concerne les plumes, tous les aventuriers pourront facilement reconnaître qu'elles proviennent d'une poule, exceptés ceux qui ont grandi dans un environnement particulier (les t'skrangs, les sylphelins et les obsidiens, par exemple). Concernant les traces de griffure, un test réussi en Connaissance des plantes ou des animaux (7) permet de comprendre qu'elles sont superficielles. Elles ont certainement plus été provoquées par un frottement que par véritables griffures. Un test réussi en Pistage (7) permet d'arriver à cette même information mais la piste est inexploitable et insuffisante pour être remontée. Il est possible que la poule volée soit à l'origine de cette trace. Dans tous les cas, l'hypothèse du bond vers l'entrée du poulailler est une bonne idée.
- *Sur un degré de réussite Excellent*, les personnages découvrent que le (ou les) voleur a perdu des poils de sa tenue sur l'un des montants du poulailler. Il n'a donc certainement pas touché le sol, mais aurait fait un bond du mur d'enceinte vers la porte du poulailler (un bond d'une longueur légèrement inférieure à deux mètres) sans faire le moindre bruit, sans éveiller les poules, sans alerter l'ensemble des personnes présentes dans la cour et sans écraser l'enclos sous son poids après avoir sauté dessus. Un test de Pistage (10) réussi permet de remonter la piste, mais au regard de la difficulté pour la suivre, le voleur a sûrement tenté de dissimuler ses traces. De plus, l'odeur musquée des poils indique une hygiène douteuse. Un test de compétence réussi en lien avec le travail du bois (Connaissance, Art ou Artisanat) (5), permet de déduire que le toit céderait sous un poids de 20 kg, surtout en sautant dessus.
- *Sur un degré de réussite Extraordinaire*, les personnages estiment que le voleur est sans doute un animal, et non un donneur-de-noms. Un test réussi en Connaissance des animaux (7) permet de comprendre que l'animal concerné ressemble certainement à un écureuil carnivore (**Recueil de Maître de Jeu**, p.301), à un kué (**Recueil de Maître de Jeu**, p.317), à un bébé singe des glaces ou à un singe de sang (**Recueil de Maître de Jeu**, p.347), voire à une créature encore plus exotique. L'hypothèse du kué peut faire penser aux sylphelins qui utilisent ces créatures comme monture. Un test de Pistage (10) réussi indique qu'un petit animal peut être à l'origine des traces peu profondes.

Si les joueurs veulent appliquer d'autres méthodes (comme l'excellent sort Inventaire, ou entrer chez Gulgak en prenant la place d'un garde qu'ils ont assommé dans une ruelle adjacente, etc.), il faudra improviser avec les éléments qui vous sont fournis.

Les autres pistes

Avant d'aller chez le riche marchand (ou après avoir analysé les lieux et interroger les gens), les joueurs voudront sans doute enquêter sur les divers autres lieux où des vols ont été commis. Inspirez-vous des détails donnés chez le marchand en sachant que, dans les autres cas, les indices sont nettement plus difficiles à trouver (+3 aux difficultés des tests et impossibilité d'obtenir un degré de réussite supérieur à Bon). Les témoins seront très différents, allant du vendeur d'œufs et fier propriétaire d'une vingtaine de poules, à la famille pauvre qui considérerait Karol (la poule disparue) comme une amie de la famille. Mais personne n'a vu ou même aperçu le voleur. Les seules conclusions qu'il est possible de tirer, c'est que le voleur est rapide, discret et fait parfois preuve d'audace.

Remonter la piste

Si les personnages **suivent la piste** du voleur grâce au talent Pistage, ils arrivent au bout d'une heure dans un pâté de maisons qui doit correspondre à l'antre de la bête car la zone grouille de traces « lumineuses » (cf la description du talent Pistage, p.200 du **Recueil du joueur**). La créature passe donc régulièrement ici et se balade même sur les murs. Non seulement elle semble escalader facilement tous les obstacles, mais elle parvient également à entrer et sortir de toutes les ouvertures possibles et imaginables, exceptées les cheminées en activité.

La compétence Pistage (et non le talent) donne des résultats similaires si le joueur obtient un Bon résultat à son test. Sinon, il saura juste que la piste « s'arrête » là car c'est dans cette zone que se situe l'antre de la créature à l'origine des traces.

Il est par contre impossible de savoir lequel des huit bâtiments sert d'antre à la créature.

Voici une description des différentes familles installées dans le quartier :

- La famille **Slit** est composée des deux parents (le mari est malade, voir épisode 5 de la campagne), quatre enfants, deux grands-parents et un oncle. Ils vivent dans une maison dotée d'un étage (où dorment l'oncle et les enfants), construite à l'aide de matériaux de récupération. Les poutres du plancher de l'étage sont des troncs bruts dont l'écorce se détache par endroit. Une vieille toile de tente ferme une partie du toit (pratique l'été pour faire aérer l'endroit, mais les hivers sont froids) et est maintenue par des planches grossières et vermoulues. Les murs du bâtiment sont en terre et en pierres. Il y a une petite fenêtre au rez-de-chaussée et une deuxième, plus grande, à l'étage. Les volets en bois brut ne sont pas toujours fermés (en fonction de la saison) et la porte d'entrée n'est guère plus solide que le reste du bâtiment. Les seuls qui connaissent l'existence du petit voleur (Oups) sont les enfants et l'oncle, mais ils ne parleront de lui sous aucun prétexte, par peur de perdre leur petit ami.

- Les familles suivantes occupent les maisons mitoyennes. La très grande majorité des enfants connaissent le tonduy, en plus d'un adulte également au sein de chaque maisonnée. Tous se tairont et refuseront de parler de l'animal.
 - La famille **Soeless**, composée du père (son épouse est morte en couche), cinq enfants, trois grands-parents.
 - La famille **Narlei** composée d'un mari estropié, une épouse malade (voir l'épisode 5 de la campagne), trois enfants, un grand-parent et deux autres parents.
 - La famille **Palsode** composée des parents au travail, quatre enfants, deux grands-parents, et une tante.
 - La famille **Lamgun** composée de la mère (son mari alcoolique est toujours absent), trois enfants, deux grands-parents et un oncle.
 - La famille **Trasis** comprend les deux parents, deux enfants, un grand-père et deux tantes.
- **L'antre des anges bleus** est une ancienne **taverne abandonnée** depuis des années, lorsque l'un des fils du propriétaire s'est fait tuer et que l'assassin (pourtant connu) n'a pas été puni. La famille a alors décidé de quitter Grandfoire pour vivre à Throal. De plus, la présence de l'orphelinat à proximité n'a pas facilité la fréquentation du lieu. Il reste d'anciennes traces d'occupation, mais rien de pérenne. Les voisins, s'ils sont interrogés, parlent de la malédiction de Chorrollis qui s'abat sur ceux qui restent ici plus d'une nuit. Mais malgré la superstition, des enfants de l'orphelinat viennent de temps en temps pour jouer dans le bâtiment. C'est l'un des rares moments où il est possible de les voir et de les rencontrer en dehors de l'orphelinat.
- La **maison de Garlen, un orphelinat** (voir ci-dessous) est le plus grand bâtiment du quartier, entouré d'un mur d'enceinte et agrémenté d'une grande cour.

Petite précision concernant le mari de la famille Silt et l'épouse de la famille Narlei : tous les deux sont atteints de la même maladie. Ils toussent de façon rauque, semblent fiévreux et ont un teint étrangement gris (voir l'épisode 5 de la campagne).

L'orphelinat du quartier : la maison de Garlen

C'est un ensemble de trois bâtiments. Le plus grand (12 x 5 mètres) est utilisé pour presque toutes les activités (il contient une salle d'accueil, une cuisine, trois salles de classe et un grand dortoir). La cuisine est en contact avec l'autre bâtiment (3 x 4 mètres) qui sert de réserve. Le dernier est une série de petites cahutes, de l'autre côté de la cour (8 x 6 mètres), qui servent de salles d'aisance.

L'établissement est dirigé par une quेत्रice que tous appellent « Mère ». De son vrai nom **Laedris Plomter**, c'est une ancienne troubadour qui a totalement abandonnée sa discipline, il y a des années, pour consacrer sa vie aux orphelins. Elle bénéficie encore de l'écoute de nombreux citoyens influents qui lui font des dons suffisants pour entretenir et s'occuper des enfants.

« Mère » emploie uniquement des veuves comme assistantes (même si elle n'est pas contre une aide ponctuelle apportée par d'autres types de personnes). Actuellement, quatre personnes l'assistent quotidiennement dans sa tâche, dont une cuisinière, une femme de ménage et deux troubadours qui enseignent (avec Laedris) aux garnements récalcitrants les rudiments nécessaires pour mener une vie à peu près décente.

L'orphelinat accueille actuellement une quarantaine d'enfants âgés de un à seize ans, tous issus de familles pauvres dont les parents sont morts ou trop désœuvrés pour s'occuper de leurs enfants. Certains se prostituaient ou ont été abandonnés.

Cette phase de l'enquête est délicate car, même si toutes les pistes mènent logiquement ici, « Mère » ne laisse pas n'importe qui s'introduire et fouiller les lieux, qu'ils soient représentants de l'autorité ou non.

En faisant preuve de tact, en espionnant (par exemple, en se dissimulant dans l'ancienne auberge ou dans une maison voisine), ou par tout autre moyen, il est possible de remarquer plusieurs choses étranges, telles que les intrusions de gamins dans la réserve et surtout l'apparition d'un étrange animal (animal interdit par « Mère » Laedris à l'intérieur de l'enceinte de l'orphelinat).

RÉSOLUTION DE L'ENQUÊTE

À ce stade, il est possible de résoudre l'enquête. En effet, une petite bande de quatre orphelins se sont pris d'affection pour Oups, le tonduy, et c'est lui qui vole et ramène les poules. Parfois, il revient avec des œufs, même s'il les mange la plupart du temps.

« Mère » ignore tout des vols de poules et sera trop bouleversée pour réaliser que l'animal n'est pas du coin et qu'il vient de très loin. Elle insistera pour que les orphelins ne soient pas accusés et condamnés de vols.

Si les enquêteurs décident de clore l'affaire à ce stade, ils seront récompensés par Clystone qui leur confiera d'autres tâches (voir plus loin). Par contre, J'Role sera déçu et oubliera les aventuriers. Il leur faudra regagner sa confiance plus tard, une tâche qui s'avèrera particulièrement difficile.

Suite de l'enquête

La présence d'un tonduy dans cette région de Barsaive est étrange. Ce n'est pas un animal qui vit dans les montagnes. Pour savoir d'où il vient, il va falloir enquêter.

Dans un premier temps, il est possible de connaître sa région d'origine (soit avec un test de Connaissance des animaux (8), soit en demandant à des érudits, comme des Maître des animaux par exemple, ou des taxidermistes, etc.) et d'apprendre qu'il est théoriquement interdit d'importer ce type d'animal.

S'ils se renseignent, ils apprennent que Clystone a récemment interdit la vente d'animaux importés (son objectif consiste à faire grimper les prix du marché noir qu'il alimente, mais ce détail n'est pas forcément accessible). L'interdiction concerne les animaux dits de compagnie ou d'agrément. La vente d'animaux destinés à la consommation ou au travail n'est pas interdite. La liste des animaux de compagnie est précise et le tonduy en fait partie, tout comme les oiseaux chanteurs.

La piste du tonduy

Si les joueurs veulent poursuivre leur enquête sur le tonduy, il va falloir interroger les orphelins car ce sont les seuls à pouvoir indiquer où ils ont trouvé leur ami. Une fois à l'intérieur du quartier approprié, il est presque impossible de savoir précisément d'où il peut venir. Toutefois, un détail saute aux yeux.

Le quartier où les personnages se trouvent ressemble à un amas de tentes, de cabanes, de bicoques faites de bric et de broc. Mais dans ce chaos de cris, de pleurs d'enfants, de râles de douleurs, de bagarres, de fumée, d'odeurs de pourriture ou de cuisine, il y a un entrepôt en très bon état d'où émergent de nombreux chants d'oiseaux. L'entrée de l'entrepôt est surveillée par des gardes (trois orks, deux nains et un elfe) qui interdisent l'entrée à quiconque tente de s'approcher.

Les gardes informent les personnages qu'il leur est impossible d'entrer, mais s'ils insistent, ils racontent que cet entrepôt appartient à Clystone et que le décès éventuel de quelques aventuriers ne donnera lieu à aucune enquête (ce qui est vrai pour des manants, mais peut-être pas pour des adeptes). Si les aventuriers se font passer pour des acheteurs, où s'ils manipulent les gardes d'une manière ou d'une autre, l'un d'entre eux partira chercher un responsable.

Le vendeur fera visiter l'entrepôt et parlera sans se méfier. Il sera même prêt à divulguer plus d'informations que nécessaire. Il ira jusqu'à se plaindre de la fuite d'un tonduy s'ils se renseignent sur ce genre d'animaux. Mais « heureusement », la femelle ne s'est pas échappée. Il peut même la céder pour seulement 150 pièces d'argent, parce qu'il apprécie les personnages. Et pour ce prix, il offre gratuitement les certificats de vente prouvant que l'animal est issu d'un élevage certifié et reconnu (ce qui est totalement faux).

S'ils se rendent à la ferme d'élevage (à environ trois heures de cheval de Grand-foire), les gens sur place affirment que l'endroit est entièrement consacré à l'élevage d'animaux de compagnie. Clystone sera averti de cette visite, ce qui risque de compliquer l'avenir des personnages.

En examinant la ferme et en la fouillant discrètement, ou en restant dissimulé pour pouvoir l'observer à distance, les personnages remarquent que les animaux arrivent d'un peu partout pour être mis en cage. Une fois le « conditionnement » effectué, ils sont envoyés vers l'entrepôt de Grand-foire. Une partie des animaux est abattue (s'ils sont en trop mauvais état) ou mis de côté le temps de les soigner.

Que faire ?

À ce stade, les personnages possèdent tous les renseignements. Ils savent maintenant qu'ils ont de quoi « faire tomber » Clystone. À vouloir trop gagner en faisant monter les prix, il laisse trop d'indices derrière lui. Il existe donc deux possibilités principales : soit les personnages utilisent les renseignements obtenus pour nuire à Clystone, soit ils s'arrangent avec lui pour trouver une solution.

Traiter avec Clystone

Si les personnages décident de ne pas mettre le magistrat dans une position délicate en rejetant la faute sur les orphelins, ils gagneront un allié de poids dans Grand-foire mais seront mal vus par J'Role et d'autres personnalités importantes (voir plus bas les conséquences de cette décision).

Si les orphelins sont accusés, deux d'entre eux subiront le châtime approprié (une main tranchée) et l'orphelinat sera mis à sac par des « voleurs » (qui subiront par la suite la colère de Garlen, mais ceci est une autre histoire). Les personnages ne pourront plus jamais compter sur Laedris.

Si les personnages n'accusent pas les orphelins, Clystone s'en chargera à leur place pour que Sharog Glugak ait une bonne opinion de lui par la suite. Ce dernier enverra des cadeaux aux personnages (plusieurs armes perfectionnées), juste après l'exécution de la condamnation des orphelins.

Mettre le magistrat Clystone dans le pétrin

Si les personnages veulent préserver les orphelins, ou si d'autres motivations les animent, ils pourront trouver des gens susceptibles de les aider. Mais il faudra prendre des décisions délicates et choisir vers qui se tourner.

Pour conseiller les joueurs, vous pouvez utiliser la compétence Connaissance de la rue (5) afin de les mettre sur la piste des opposants de Clystone au sein du conseil ou à Throal.

S'ils vont voir J'Role, celui-ci apprécie la décision des personnages qui marqueront un point. Le voleur honorable s'en souviendra et facilitera la suite de leurs aventures. Il les informe que Throal n'a cependant pas de réel pouvoir à Grand-foire, mais qu'il est possible de mettre un coup de pied dans la fourmilière en divulguant toutes leurs informations à la plus farouche opposante de Clystone : Taliel.

S'ils n'ont pas d'idées ou s'ils refusent de choisir, c'est Taliel qui viendra à leur rencontre. En effet, elle fait surveiller l'entrepôt et même si elle sait ce qui s'y trame, elle ne veut pas provoquer de conflit. Comme ses espions viennent de lui rapporter la bonne nouvelle (à savoir que des aventuriers à la solde de Clystone sont entrés dans l'entrepôt), elle veut connaître les raisons de cette intrusion et, surtout, profiter de la situation pour déstabiliser, voire destituer Clystone de son statut de magistrat de Grand-foire. Pour elle, c'est l'occasion rêvée de parvenir à ses fins sans s'exposer.

Taliel va conseiller aux personnages de venir faire leurs rapports lors du prochain conseil des marchands de la ville. Si le magistrat n'est pas prévenu du passage d'étrangers à la ferme d'élevage, il sera ravi de fanfaronner en présentant une nou-

velle troupe d'adeptes à sa solde, mais déchantera bien vite face aux accusations et en réalisant qu'il va avoir du mal à se sortir de ce pétrin sans y laisser des plumes. Sa position va être incertaine pendant quelques semaines et, durant cette période, il va perdre beaucoup d'argent en tentant de redresser cette fâcheuse situation.

En attendant, Laedris les remercie pour avoir sauvé les orphelins (le cas échéant, sinon voir ci-dessus). Sharog Glugak leur enverra des armes perfectionnées en remerciements, le capitaine Nibluma souhaitera leur confier d'autres affaires, trop contente d'avoir sous ses ordres des gens efficaces qui œuvrent pour le bien de Grand-foire. J'Role va cependant interférer pendant quelque temps (voir plus loin).

Un compromis

Les personnages voudront sans doute trouver un compromis. Ils pourront, par exemple, souhaiter vendre les informations à Ombrevive : c'est la pire des décisions possibles. Non seulement ils ne gagneront pas l'appui important de Clystone ou de J'Role, mais en plus, Clystone prendra vraiment mal une telle décision. Sentir un danger au-dessus de sa tête le mettra mal à l'aise. Il prendra rapidement des dispositions : les orphelins seront accusés et le magistrat fera courir des rumeurs déshonorantes sur le compte des aventuriers.

La situation s'avèrera également délicate s'ils se sont fait repérer à la ferme d'élevage. Dans ce cas, soit ils continuent de collaborer avec Clystone, soit ils trouvent une autre solution moins confortable pour eux.

CONCLUSION

Les personnages vont devoir désigner un coupable sous la forme d'un rapport à leur officier.

Le rapport peut être écrit et transmis aux autorités officielles, et mis aux oubliettes si jamais cela met en danger Clystone (voir « Traiter avec Clystone » ci-dessus).

Le rapport peut également être produit oralement. S'ils le font uniquement devant Clystone, cela ne change rien et Clystone appréciera le geste. Si le rapport est produit devant l'assemblée des marchands de Grand-foire sans accuser le magistrat, les conséquences restent les mêmes. Sinon, voir le paragraphe ci-dessus : « Mettre le magistrat Clystone dans le pétrin ».

SUITE DE L'AVENTURE

Suivant les relations qu'ils viennent de créer ou de renforcer, les aventuriers vont avoir fort à faire.

Si Clystone les apprécie, il va leur confier des missions (avec double paye) du genre suivant :

- Escorte de convois marchands par exemple. Le SDEN propose plusieurs aventures de ce genre, telles que la Caravane bleue, la Mort est parmi nous, etc.
- Découvrir pourquoi Clystone n'a pas de nouvelle d'une caravane marchande envoyée il y a quelques semaines vers une zone théoriquement tranquille (voir les aventures « Sale piège » ou « Vérités enfouies » sur les **shadowforums**),
- Il est aussi possible d'adapter l'aventure « La guerre des poteries » (sur le SDEN) pour la faire jouer à Grand-foire.

Si J'Role les apprécie, il peut les retirer un temps de Grand-foire, pour leur sécurité, et les insérer dans des patrouilles rurales (voir l'aventure et les synopsis correspondants sur les Shadowforums). Dans ce cas, un capitaine de la garde de Throal vient directement les voir pour leur demander de le suivre. Il leur expliquera qu'il serait intéressant pour leur sécurité de quitter un temps Grand-foire, en acceptant, par exemple les missions de patrouille qu'il peut leur confier.

S'ils sont bien vus par le capitaine Nibluma, elle leur confiera des enquêtes sur Grand-foire, **voir les scénarios de la section « Aventures à Grand-foire » sur les Shadowforums.**

Sinon, vous pouvez utiliser les mêmes aventures, mais avec des motifs différents.

ANNEXE : OUTILS UTILES POUR MENER UNE ENQUÊTE ?

Pour enquêter convenablement, les personnages disposent de nombreux moyens. Voici la liste des principaux outils, en termes de compétences, de magie ou autre. Les disciplines les plus adaptées pour mener des enquêtes sont celles du Sorcier, du Voleur et de l'Éclaireur.

Talents et compétences

Si les joueurs ne possèdent pas les talents appropriés, ils peuvent se rabattre sur les compétences. Un grand nombre d'entre elles peuvent être utiles, même si certaines sont plus efficaces que d'autres :

- Alchimie : utile pour l'analyse d'indices trouvés.
- Analyse des indices et Analyse des créatures : c'est LE talent de base qui permet à la fois de trouver et d'analyser des indices.
- Art/Artisanat/Connaissances, etc. : souvent négligés, beaucoup de ces compétences et talents permettent pourtant d'en apprendre beaucoup sur certains sujets spécifiques et peuvent par conséquent apporter nombre de renseignements, très souvent circonstanciels.
- Compas d'os/Détection de direction/Pistage : très utiles pour poursuivre des suspects ou de simples fausses pistes.
- Détection de [...] : ces divers talents de détection viennent en complément de la base (Analyse des indices/créatures), pour lever les soupçons ou les confirmer.
- Détection des mensonges/Diplomatie/Éloquence/Étiquette, etc. : toute la panoplie sociale pour interroger des suspects ou des témoins. Aussi vital que la base (Analyse des indices/créatures).
- Jugement du sang : ce talent de haut cercle a l'avantage de confondre les habiles manipulateurs soucieux de ne laisser aucune trace ni indice derrière eux.
- Lecture et écriture/Don des langues/Langues des esprits, etc. : pour interroger ou discuter avec des êtres venant d'ailleurs ou morts mais encore présents aux alentours des lieux d'une enquête. Le complément au volet social.
- Vision astrale : lorsque les enquêtes sont plus ou moins liées au domaine de la magie, ce qui n'est pas si rare à Earth-dawn.

Pouvoirs de questeurs

Évidemment, ce sont surtout les pouvoirs de questeur de Mynbruje qui aident à l'analyse, tels que Perception accrue et Perception des émotions

Sorts

Nombreux sont les sorts qui peuvent aider à mener une enquête d'une manière ou d'une autre. Bonne figure/Scribe de la mémoire/Suggestion onirique, etc. peuvent aisément remplacer ou renforcer certains talents ou compétences sociales.

Perception astrale s'utilise comme le talent Vision astrale.

Un Illusionniste peut utiliser le sort Démasquer/Œil de vérité pour révéler une vérité dissimulée, et le sort Entrevoir les rêves sur des suspects ou des victimes encore vivantes.

Un Nécromancien dispose du sort Expérience de la mort, « indispensable » dans le cas d'homicides.

Le Sorcier, grand spécialiste des enquêtes, dispose d'une grande quantité de sorts pour analyser les sorts qui ont été utilisés ou qui sont encore actifs (sans parler des sorts utiles en matière d'interactions sociales ou autre). Nous n'oublions pas le sort Inventaire, un sort excellent dans le cadre d'une enquête. Il faut l'associer aux fouilles (et aux diverses Analyses des indices) car si le Sorcier découvre un objet non présent dans la liste de l'inventaire, il peut en tirer des conclusions intéressantes.

Mémoire des objets est un sort qui permet « d'interroger » un objet.

PERSONNAGES DU MAÎTRE DE JEU ET CRÉATURES

Tonduy (Nations de Barsaive, Volume 1)

Vous trouverez plus de détails sur cette créature dans **Nations de Barsaive, Volume 1**. Cette adorable bestiole est légèrement plus petite qu'un chat, mais surtout plus allongée (voir illustration ci-dessous). C'est surtout un animal agile doté de petites mains, d'une grande curiosité et capable de faire preuve d'une grande ingéniosité pour se procurer de la nourriture au détriment des voyageurs.

Par imitation, elle est capable de boire à une gourde, d'ouvrir la porte d'un placard, etc. Et si sa curiosité l'amène à parfois s'endormir dans la carriole d'un marchand, elle vit en général à proximité des jungles de Servos.

Les sylphelins ne les aiment pas car les tonduy jouent avec eux comme elles le feraient avec les papillons. Elles aiment les petites choses colorées qui bougent et gigotent. Elles ne mangent pas les sylphelins, mais peuvent les tuer ou les blesser en jouant avec, comme un chat le ferait avec une souris.

Il est difficile d'appivoiser ces bestioles, mais c'est rarement une bonne idée que d'avoir chez soi un chenapan voleur, bon grimpeur, capable d'utiliser des clefs, très souvent affamé et capable d'apitoyer quand il le faut.

Oups, le tonduy

Attributs

DEX	10	FOR	6	CON	6
PER	7	VOL	8	CHA	6

Caractéristiques

Initiative	12	Déf. physique	13
Nombre d'actions	1	Déf. Magique	9
Attaque	12	Déf. Sociale	8
Domages		Arm. Physique	0
Morsure	9	Arm. Mystique	4
Seuil de mort	36	Tests de récup.	3
Seuil Bles. Grav.	10	Équilibre	8
Seuil inconsc.	28		
Dep course	148	Dep. combat	74
Karma			
Nombre de points	NA	Niveau de karma	NA

Pouvoirs

Escalade (2/12), Saut de géant (2/12), Sens amélioré (odorat, vue 2/9)

Équipement, trésor

Rien... enfin, pas tout le temps.

Points de légende

110

Adaptation ED3

Mouvement 18, Niveau de danger 2C3



Cette aventure utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Redbrick Limited/Fasa corporation comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aventure n'est pas publiée par Black Book Editions ou Redbrick Limited/Fasa corporation et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, consultez www.black-book-editions.fr.

Rédaction : Franck « scorpinou » Mercier

Relectures : Jean-Cyril « Jean VI » Amiot, Arnaud « Mahar » Métails