

# Un voleur tout désigné

Ce scénario conviendra à des joueurs, des personnages et un meneur de jeu moyennement expérimentés. Il peut s'insérer sans mal dans n'importe quelle campagne. Les règles de base de «Guildes» suffisent pour le jouer, même si «Le loom» peut être utile pour bien gérer les sorts de certains PNJ.

## Introduction

Les personnages sont contactés par leur guilde pour une nouvelle mission. Ils doivent accompagner deux ingénieurs venn'dys, don Pedro de la Vega et Garcia del Palvito, jusqu'à la ville d'Ustatom. Il s'agit de la capitale du royaume lore de Ragator, situé sur la côte à 300km de Port McKaer, juste sous la pointe qui se trouve au nord-est de Port Blizzard. Les deux savants doivent diriger des travaux de pompage d'eau et le montage de canalisations d'irrigation. En effet, Ragator est un royaume aride où la terre, bien que fertile, ne peut nourrir le peuple à cause d'un climat semi-désertique, conséquence d'un été persistant depuis un bon siècle et demi. Cependant, une nappe phréatique importante (révélée par un groupe d'exploration précédemment envoyé sur place par la guilde des PJ) pourrait permettre de rendre la région cultivable. Cette modification représente un enjeu de taille pour le souverain, le roi Naquach. En effet, son pays deviendrait alors autosuffisant d'un point de vue alimentaire. Pour l'instant, en échange de fruits et de légumes, Ragator fournit aux pays qui n'ont pas d'ouverture sur la mer des poissons, des chlorobiales (des algues qui permettent d'obtenir un tissu très résistant) et de très précieuses perles produites par les huîtres des pêcheries ragatoriennes. En échange de ses services, la guilde des PJ pourra exploiter une mine de cuivre située dans les collines rocailleuses du sud de Ragator. Les PJ doivent signer au nom de leur guilde le contrat qui liera les deux parties, dans le palais du roi, à Ustatom. Cette mine ne devrait pas rapporter une fortune à la guilde, mais il est toujours intéressant de se positionner dans une région peu connue. De plus, si le royaume de Ragator devient plus agréable à vivre, il connaîtra probablement un développement important. S'y être implanté avant les autres sera alors un atout de valeur. Le mentor des PJ insiste sur le fait que cette mission doit rester secrète.

Cependant, ce que la guilde des PJ ne sait pas, c'est qu'Altando Bernajo, le chef kheyza de l'expédition d'exploration à Ragator, s'est rendu compte que la mine contient non seulement du cuivre, mais aussi de l'or. Il a monnayé cette information auprès de la guilde du Précieux, spécialisée dans l'exploitation de filons de métaux précieux qu'elle revend aux orfèvres du Continent et des Rivages. Altando les a également mis au courant de la mission des PJ et de la date de leur voyage. La guilde du Précieux a donc décidé de retarder les PJ au maximum et d'envoyer à



Ustatom un détachement accompagné d'ingénieurs compétents, afin de signer avant eux un accord avec Naquach.

Les PJ embarquent le lendemain matin sur le Toutes voiles dehors, une caravelle qui transporte des passagers jusqu'à Londh et fait escale à Calita, un petit port situé en Ragator. À leur embarquement, le second leur demande leur nom et vérifie qu'ils sont bien indiqués dans un grand registre. Si tout se passe bien pour eux, ce n'est pas le cas pour une très belle jeune femme rousse aux yeux bleus, accompagnée d'un grand type musculeux. En effet, le second assure que dans son registre, il est indiqué que mademoiselle Lyane Collin devait embarquer avec son grand-père Archibald Noant, alors que de toute évidence l'homme qui l'accompagne est beaucoup trop jeune pour être son grand-père. Celui-ci soutient qu'il est Godrin Collin, l'époux de Lyane, et qu'une erreur a dû être commise lors de la réservation. D'ailleurs, il se souvient très bien que le marin chargé de remplir le registre à la capitainerie avait l'air quelque peu éméché. Le second n'insiste pas et les laisse finalement monter. N'attirez pas trop l'attention des joueurs, cet incident doit paraître anecdotique.

## Un voyage sans histoire...

Le trajet dure une semaine. Les deux premiers jours, rien ne se passe. Essayez de mettre en scène la vie à bord d'un bateau: les marins qui s'activent sur le pont et dans les voiles, les passagers qui souffrent du mal de mer, etc. Durant cette période, les PJ auront tout le loisir de faire connaissance avec les autres passagers. Les plus marquants sont présentés ci-dessous, mais il y en a une demi-douzaine d'autres.

- Falouk Hasim, un vieux Felsin à la peau tannée et aux cheveux gris attachés en catogan. Il porte un takshir au côté et a l'habitude de faire des katas tous les matins sur le pont. Il racon-



te volontiers ses aventures. Retraité de la guilde du Levant, il a bourlingué sur tout le Continent, rencontré le Mirol, le Vagabond éternel (voir le livret Le Continent, p.60) et survécu à dix-huit ans d'Aventure. Devenu sénateur, il abandonna rapidement cette carrière par mépris des intrigues et de la paperasse pour renouer avec l'action et l'exploration. Il fera cadeau d'une boussole venn'dys et d'une longuevue à quiconque sera assez patient pour l'écouter durant

toute la traversée. Il peut même dispenser quelques cours d'arts martiaux à un aventurier qu'il trouverait vraiment sympathique.

- Arshor Drach et Nestir Halq sont deux Ashragors, le premier brun à la peau très blanche, le second blond aux yeux complètement rouges. Ils embarquent chargés de deux sacs volumineux et semblent en permanence très nerveux. Ils ne sortent de leur cabine qu'à tour de rôle. Ils ont volé du loom à plusieurs magiciens de différentes Maisons afin de l'étudier. Ils ont en leur possession quatre points de loom vert, sous la forme d'une coquille de nacre qu'il faut broyer; trois points de loom violet, des fleurs à respirer; un point de loom jaune, une eau verte à verser sur son guildier; et quatre points de loom rouge, du sable rouge à frotter dans ses mains. De plus, leurs affaires contiennent, enroulés dans un morceau d'étoffe, un encrier rempli d'une encre bleu nuit, trois feuilles de papier de soie badigeonnée d'huile d'olive et un pot contenant un mélange d'excrément de chivert (une chenille) et de sel de mer. Un parchemin rédigé en ashragor explique l'usage de cette encre particulière: pour lire un texte rédigé avec celle-ci sans être victime de nausées (durant deux jours) et d'hallucinations (durant deux à trois heures), il faut badigeonner la feuille avec le mélange contenu dans le pot (voir Terra Incognita n°1, p.39). Si, exceptionnellement, les deux Ashragors quittent leur cabine en même temps, Nestir invoque un fichier obtus (voir Le loom, p.75) pour protéger leur trésor.

- Anita Bloen, jolie Kheyza brune aux yeux gris, et Mlava Astoq, mignonne Ulmèque aux yeux noirs, partagent la même cabine car elles s'aiment. Elles appartiennent à la guilde de Rubisque et se rendent en vacances à Londh.

- Chloa Dachun est une magnifique femme brune à la peau sombre et aux yeux bleu pâle, habillée de voiles savamment repliés autour de son corps. Très élégante, elle porte un chignon dans lequel est planté un stylet camouflé en épingle à cheveux (jet d'Observateur extrême pour le remarquer). Il s'agit d'une prostituée sacrée de la Cité des Nymphes (voir Le Continent, p.73). Elle observe les PJ. Si l'un d'entre eux lui paraît «de qualité», elle essaye d'avoir un enfant avec lui: une nuit d'amour enchanteresse en perspective... Bien sûr, juste pour le principe, elle tente d'obtenir à l'insu de son amant des renseignements sur sa mission.

- Diarmuid Aelern, un Gehemdal roux et moustachu, transporte un document codé dont il ne connaît pas le contenu. Il fait partie de la guilde du Fer de Schaal et dit voyager pour affaires.



- Giacomo Valentino se fait passer pour un astronome. En fait, il travaille pour l'ambassade venn'dys de Port McKaer. Il réussit au cours du voyage à dérober le document du Gehemdal, qui renferme les noms de guildiens qui veulent s'allier pour combattre les espions venn'dys disséminés dans leurs guildes.

... ou presque!

Le troisième jour, une bagarre éclate. Godrin Collin rosse proprement un marin. Un vieux loup de mer peut apprendre aux PJ que, d'après Godrin Collin, Gueule-fendue (appelé ainsi à cause de son bec-de-lièvre) aurait regardé sa femme d'un peu trop près. Cet incident alimente les conversations pour le reste de la journée. Les PJ peuvent constater que marins et passagers restent à bonne distance du couple Collin. Ce dernier semble d'ailleurs inséparable, bien que les démonstrations de tendresse ne soient pas son fort. La jeune femme semble très réservée, ceci expliquant peut-être cela.

Le lendemain matin, les PJ sont réveillés par les cris d'un homme qui court partout sur le bateau et finit par s'étaler de tout son long sur le pont, les pieds pris dans une corde. Il a l'air complètement affolé et se jette littéralement aux pieds des PJ. Ceux-ci arrivent à comprendre, malgré son essoufflement et ses bégaiements, que sa femme est en train d'accoucher. Évidemment, le chirurgien de bord est ivre mort dans sa cabine. Il faut aider la jeune femme, et les PJ sont les seuls à être disponibles/volontaires/compétents... S'ils pensent à faire bouillir de l'eau et à préparer des linges propres, faites-leur faire un jet de Chirurgie difficile (sinon, le jet sera très difficile). Les PJ seraient aussi bien avisés de mettre le mari à l'écart, car il risque de les gêner tant il est angoissé. La femme, une indigène prénommée Sandyna, met au monde une charmante petite fille et remercie les PJ en leur disant qu'elle leur est redevable. Le mari, Albin, est fou de joie et offre à boire aux passagers et à l'équipage. Le capitaine venn'dys Orlando Corroero est ému aux larmes de savoir qu'une nouvelle vie a vu le jour à bord de son navire. Il décide d'inviter tout le monde à un grand festin le soir même (une bonne occasion pour faire un tour dans la cabine des Ashragors...).

Le cinquième jour, une femme d'une soixantaine d'années vient se plaindre auprès du capitaine. Des bijoux lui ont été volés dans sa cabine. Elle les gardait dans un coffret fermé à clé dont la serrure a été forcée. Elle a vu un des membres de l'équipage partir en courant. Il venait de la direction de sa cabine. Le capitaine sonne le rassemblement. La femme identifie alors formellement un jeune homme, brun aux yeux noisette, plutôt beau. Il s'agit de Martin, qui se trouve être le beau-frère du capitaine. Ce dernier est fort embarrassé. Il demande à dame Camélia si elle est sûre que c'est l'homme qu'elle a vu. Comme elle confirme, il ajoute que cela ne prouve pas qu'il soit le voleur. Cependant, Yvan le Chanceux (un marin qui, comme son nom l'indique, n'a jamais eu de chance dans sa vie) indique que Martin a emprunté une pince le matin même et que comme le coffret a été forcé...



Martin confirme, mais prétend s'en être servi pour enlever un clou qui dépassait de l'une des poutres où est accroché son hamac, car il n'arrêtait pas de s'y écorcher. Les marins commencent à s'agiter.

Une fouille des effets de Martin, effectuée par le capitaine en présence de témoins (dont les PJ) révèle la présence des bijoux (deux colliers de nacre, une bague portant un joli rubis et un bracelet en antiq), cachés dans un bonnet. Faites faire un jet d'Observateur très difficile aux PJ lors de la fouille. S'il réussissent, il leur semble que l'une des chemises de Martin fait un bruit un peu anormal lorsque le capitaine s'en saisit. Martin nie le vol de toutes ses forces. Le capitaine est cependant contraint de le faire enfermer à fond de cale. Certains marins semblent vouloir le pendre tout de suite.

## Disculper Martin

L'enquête doit se dérouler sur les deux jours qui restent avant l'escale de Calita. Lors du deuxième, la tension entre marins est plus grande. Quelqu'un a saboté la grand-voile pendant la nuit (deux cordes ont été coupées et la toile déchirée à un endroit). Le temps de réparer, le bateau prend plusieurs heures de retard. Interroger Martin sur sa présence à proximité des cabines des passagers ne donne rien. Il répond qu'il se promenait, tout simplement. Il jure ne pas avoir volé les bijoux. Il paraît absolument sincère sur ce dernier point, cependant il semble cacher quelque chose. Si les PJ reviennent fouiller sa chemise, ils trouvent dans une poche intérieure recousue un poème d'amour dédié de toute évidence à Lyane (voir l'encadré Le poème de Martin).

De plus, s'ils discutent avec les marins, ils peuvent constater que certains estiment que Martin est trop honnête pour commettre le moindre vol et le croient innocent, malgré les preuves qui l'accablent. D'autres, au contraire, vu les indices trouvés, sont persuadés de sa culpabilité et pensent qu'il n'a pas été pendu parce qu'il est le beau-frère du capitaine. Ce traitement de faveur attise les jalousies. Les PJ peuvent surprendre les bribes de conversations de ceux qui croient Martin coupable. Ces marins cessent de parler quand ils les voient. Faites bien sentir que deux factions se développent au sein de l'équipage. De toute évidence, les anti-Martin souhaitent profiter de l'occasion pour mener une mutinerie.

En interrogeant le chirurgien de bord lors d'un de ses instants de relative lucidité, les PJ peuvent apprendre qu'il a vu, la nuit précédant le vol, Lyane et Martin discuter au clair de lune sur le pont, qui était alors désert. Martin a brièvement serré la jeune femme dans ses bras. Elle s'est ensuite enfuie en pleurant vers sa cabine.

Si les PJ retournent voir Martin et lui parlent du poème et de cet incident, il avoue que la jeune femme lui a plu dès qu'il l'a vu. Il a réussi à l'approcher plusieurs fois, pour quelques instants, et elle lui a confié qu'elle n'aimait pas son mari, extrêmement jaloux et violent. Elle est parvenue à tromper la surveillance de son époux pendant son sommeil et l'a retrouvé une nuit sur le pont. Il a réussi à lui arracher un autre rendez-vous pour le lendemain. Elle a dit qu'elle ferait semblant d'être malade et qu'elle resterait dans sa cabine. Martin n'aurait qu'à l'y rejoindre quand il verrait Godrin sur le pont. C'est ce qu'il a fait.

Malheureusement, quand il a frappé à la porte de la cabine des Collin, personne n'a répondu et quand il a ouvert, il a constaté que la cabine était vide. C'est alors qu'il a entendu du bruit. Inquiet des représailles pour lui et pour Lyane s'il était surpris, il est parti en courant. C'est là qu'il a croisé dame Camélia.

## Les événements se précipitent

Il ne reste plus aux PJ qu'à parler à Lyane. À force de patience, ils finissent par la rencontrer seule dans sa cabine. Elle est visiblement terrorisée quand les PJ lui posent leurs questions. Au début, elle nie tout, regardant la porte avec angoisse. Elle les supplie de la laisser seule, car son mari peut revenir d'un moment à l'autre et il est capable de tout. Si les PJ insistent sur le fait qu'à cause de son silence, un innocent va être pendu et qu'ils la protégeront contre Godrin, elle finit par s'effondrer en larmes sur le lit. Elle leur avoue tout. Godrin n'est pas son mari, mais un malfrat qui fait partie d'une bande qui a enlevé son grand-père à Port McKaer. Ils l'ont menacée de torturer le vieil homme si elle ne coopérait pas. Elle devait s'embarquer comme prévu (pour aller voir sa tante à Londh), mais en compagnie de Godrin qui devait passer pour son mari. Elle devait aussi séduire Martin, que Godrin lui avait montré avant l'embarquement et lui donner un faux rendez-vous dans sa cabine. Elle a compris pourquoi ensuite. Elle est vraiment désolée pour Martin, qu'elle a trouvé très sympathique (elle rougit à ces mots), mais elle aime vraiment son grand-père dont la santé fragile ne supporterait pas la torture.

À ce moment, Godrin survient, accompagné de (nombre de PJ -1) marins. Les aventuriers peuvent les reconnaître comme étant les principaux instigateurs de la mutinerie. Le combat est inévitable. Arrangez-vous pour que Godrin soit mortellement blessé. Juste avant de rendre l'âme, il ricane et dit à Lyane: «tu peux dire adieu à ton vieux. Car les gars à Port McKaer ont reçu l'ordre de ne le confier qu'à moi, c'est moi qui devait le libérer. Ha! Ha! Aaargh». Les marins, pas fous, se rendent dès que Godrin et deux d'entre eux sont morts ou gravement blessés. Ils finiront le trajet à fond de cale...

Leur faire avouer que Godrin les a payés pour déclencher une mutinerie juste après le vol, qui était prévu de longue date, n'est pas bien difficile. La mutinerie réussie, ils devaient retourner à Port McKaer. En attendant, ils devaient ralentir au maximum la progression du navire. C'est tout ce qu'ils savent. Sur Godrin, les PJ trouvent un guildes constellé qui porte le symbole de la guilde du Précieux (jet très difficile de Savant + Histoire et légendes pour connaître cette guilde et son activité). Grâce aux révélations des marins, Martin est libéré et fort heureux d'apprendre que non seulement Lyane n'est pas mariée à cette grosse brute de Godrin, mais qu'en plus elle n'est pas mariée du tout!

Cependant, la jeune femme est inconsolable. En effet, les dernières paroles de Godrin laissent penser que son grand-père est perdu. S'agissait-il d'un bluff? Les dernières paroles d'un moribond ne sont pas à prendre à la légère. Heureusement pour les PJ, Sandyna vient les voir. Elle leur explique que, attirée par les bruits de la bataille, alors qu'elle venait de finir de donner la tétée à sa petite Amirana, elle s'est approchée de la cabine des Collin et qu'elle a entendu les propos de Godrin. Elle pense pouvoir aider les PJ. En effet, elle possède quelques connaissances en art étrange. Notamment, elle a un médaillon qui permet de changer l'apparence des gens. La personne qui le porte doit penser très fort au visage de celui à qui elle veut ressembler. Sandyna sait que son pendentif ne peut réaliser ce prodige qu'un nombre limité de fois, mais il lui reste encore quelques charges (trois en tout, on ne peut tout de même pas donner un artefact d'une telle puissance aux PJ sans en limiter l'utilisation). Mais attention, seul le visage est modifié, pas le corps! Il faut donc choisir quelqu'un qui a à peu près la même stature que la personne à imiter. La voix non plus n'est pas affectée par le sortilège. Qu'importe, à cette nouvelle, Lyane retrouve enfin l'espoir et le sourire.

## Le poème de Martin

*Oh mon aimée!*

*Tes cheveux flamboyants reflètent les Feux du Ciel.*

*Les Feux du Ciel, c'est dans mon cœur que tu les as déchaînés.*

*Les chaînes d'un mariage avec un monstre te retiennent prisonnière.*

*Prisonnière, tu ne resteras point car mon amour te libérera.*

*Tu libères la passion dans ma poitrine lorsque tes yeux d'azur*

*Un azur si doux et si pur, sur moi se posent.*

*Et je voudrais que sur moi toujours ils se posent.*

## À Ragator

Les PJ ont tout intérêt à se débrouiller pour que le bateau avance le plus vite possible. En effet, ils devraient avoir compris que la guilde du Précieux veut les empêcher d'arriver à Ustatom. Ils peuvent par exemple promettre une prime aux marins si le navire arrive à destination sans trop de retard. Heureusement pour eux, le temps se montre clément et un vent favorable les pousse vers Calita.

Arrivés à Calita, les PJ sont escortés jusqu'à la capitale par des guides ragatoriens. Le Toutes voiles dehors doit les reprendre au retour, dans deux semaines. Lyane ne restera à Londh que le temps de l'escale, afin de récupérer son grand-père à Port McKaer, avec l'aide des PJ.

Calita est la deuxième ville du royaume. Elle s'étend le long d'une côte rocheuse et escarpée et abrite essentiellement des pêcheurs. Le peuple ragatorien porte des tuniques de chlorobiales, un tissu qui ressemble à un coton épais. Elle sont longues pour les femmes et courtes pour les hommes, qui y ajoutent un pantalon. Hommes et femmes sont chaussés de mocassins de cuir (qui provient de gros lézards marins) et coiffés de foulards qui couvrent la tête et les épaules et retombent dans le dos.

Ustatom, située à une demi-journée de marche de Calita, est une ville fortifiée de taille moyenne (le royaume est peu peuplé). Les murs sont épais et recouverts d'un enduit blanc pour protéger les occupants de la chaleur. La pluie est rare à Ragator. Elle tombe généralement plusieurs semaines de suite, passant par des crevasses situées dans les collines du sud pour gonfler la nappe phréatique.

Bien que le royaume soit de type lore, il est trop petit pour être séparé en duchés ou comtés. Le roi Naquash est le seul personnage important du pays.

Arrivés au palais d'Ustatom, les PJ obtiennent sans mal une audience avec Sa Majesté. Naquash, comme les gens de son peuple, est grand et mince. Il a la peau bronzée, des yeux noirs et perçants, et des cheveux châtain foncé raides et courts. Il porte une tunique rouge sang sur un pantalon de velours noir. Il est coiffé d'un diadème en or surmontée d'une énorme perle de culture. Quelle n'est pas la surprise des PJ lorsqu'ils constatent la présence de guildiens en compagnie du monarque! Ce sont les envoyés de la guilde du Précieux.

- Martello di Garibaldi est un Venn'dys typique (pourpoint brodé, dentelles...). C'est un négociateur hors pair qui a déjà réussi à s'attirer la sympathie du roi Naquash.

- Gunter Furfen est un solide Gehemdal brun et bronzé. C'est le plus vindicatif du groupe, mais son honneur lui interdit les coups bas.

- Goresh Halouf n'a pas les mêmes scrupules. Cet Ashragor est prêt à toutes les fourberies pour mener à bien sa mission.

Le trio semble moins surpris que contrarié. Ils entreprennent

immédiatement d'argumenter auprès du souverain pour décrocher le contrat, tentant de discréditer les PJ en soulignant leur manque de ponctualité (ils étaient là avant eux!) et le fait que leur guilde n'est pas spécialisée dans l'exploitation des métaux, contrairement à la guilde du Précieux. Ils vont jusqu'à offrir de somptueux cadeaux à Naquach pour le convaincre.

Aux PJ de se débrouiller pour sauver la situation. Leur meilleur argument est de dénoncer les méthodes déloyales de leurs concurrents en narrant leurs mésaventures à bord du Toutes voiles dehors. Cela dit, la discussion risque de ne pas suffire à tout résoudre...

Naquach, quant à lui, semble s'amuser énormément, et fait monter les enchères autant que faire se peut. Il organise une fête le lendemain soir, qui sera clôturée par la signature du contrat avec l'une des deux guildes. Entre-temps, les membres de la guilde du Précieux tentent d'intimider des PJ isolés. Si ces menaces ne portent pas leurs fruits, ils essayent la corruption, puis n'hésitent pas à empoisonner la nourriture servie aux aventuriers avec une généreuse dose de langue de feu (Potentiel 15, durée 5h, provoque de fortes brûlures dans la bouche et le pharynx ainsi que la perte du langage, mais ne retire pas de points de vie). Au pire, Halouf paye des indigènes pour les poignarder dans leur sommeil.

Une fois leurs concurrents évincés d'une manière ou d'une autre, les PJ peuvent signer le contrat avec Naquach, qui n'est plus en position de force pour négocier. Souriant, il assure même l'assistance que, de toute manière, il avait décidé de choisir les PJ par respect pour l'accord verbal qu'il avait passé avec leur guilde (on y croit!). Les aventuriers peuvent prendre quarante-huit heures pour examiner la mine et y planter le drapeau de leur guilde. Un jet difficile d'Observateur + Forgeage ou Joaillerie leur permet de détecter la présence d'or. Il leur reste à organiser le recrutement d'indigènes pour l'exploitation de la mine et faire de savants calculs pour déterminer son rendement. Les ingénieurs qui les accompagnaient s'en chargeront entre deux études hydrographiques. Les PJ ont encore du pain sur la planche à Port McKaer!

## Au secours d'un vieil homme

Le retour à Port McKaer se déroule sans problème. Au grand désespoir d'un ou deux PJ amateurs de rousses, la belle Lyane annonce qu'elle se mariera avec Martin dès que son grand-père sera en sécurité. À Port McKaer, un PJ n'a qu'à se présenter «déguisé» en Godrin au comptoir de la guilde du Précieux pour récupérer Archibald Noant. Si les aventuriers ne pensent pas à ce stratagème, ils devront affronter les cinq guildiens qui gardent en permanence le vieil homme (utilisez les caractéristiques des assassins de la lune bleue, voir le livret L'Aventure, p.33).

Une fois cette affaire réglée, les PJ sont libres de faire leur rapport à leurs employeurs. Ils sont félicités par leur mentor pour leur rapidité et la justesse de leurs réactions face à l'adversité (un bon point pour leur dossier s'ils veulent devenir compagnons). Les dirigeants de la guilde seront très heureux d'apprendre la présence d'or dans la mine. Une prime de 500 guilders d'écume sera versée à chacun. Le traître Altando Bernajo sera vite démasqué et aura un «malencontreux accident» lors de sa prochaine expédition, non sans avoir au préalable envoyé la guilde du Précieux à la recherche d'un faux gisement d'antiq à Pétaouchnoq (comme disent les Ulmèques), grâce à des renseignements qu'il aura glané «par hasard» dans la guilde des PJ...

Anne-Gaëlle Darmont

Illustration Stéphane Levallois

## Les PNJ

### Orlando Correro, capitaine du Toutes voiles dehors

Agile 3 Charmeur 5  
Fort 1 Rusé 5  
Observateur 6 Savant 6  
Résistant 3 Talentueux 5  
Art Guerrier 5, Art Étrange 3, Art Guildien 4  
Vie 10 Amure: Cuir souple (1d6-1).  
Compétences: Astronomie 3, Canotage 2, Équilibre 2, Météo 3, Nage 3, Navigation 4, Nœuds 2, Patois (le Cabestan) 3, Commandement 3, Esquive 2, Sabre 2 (1d6+3), Cartographie 3, Patois (l'Alphabet) 2, Orientation 2.

### Falouk Hasim

Agile 6 Charmeur 5  
Fort 5 Rusé 5  
Observateur 4 Savant 6  
Résistant 4 Talentueux 4  
Art Guerrier 6, Art Étrange 4, Art Guildien 4  
Vie 16  
Compétences: Équilibre 4, Esquive 5, Vigilance 4, Takshir 5 (1d6+5), Arts martiaux 6, Discrétion 3.  
Tours: Peau de cuir 2, Vaillance 2, Rugissement 2, Furtivité 2.

### Arshor Drach

Agile 4 Charmeur 2  
Fort 5 Rusé 5  
Observateur 1 Savant 4  
Résistant 5 Talentueux 3  
Art Guerrier 5, Art Étrange 3  
Vie 21 Amure: Cuir souple (1d6-1).  
Compétences: Esquive 0, Vigilance 2, Masse 3 (1d6+2), Hachette 3 (1d6+2), Patois (l'Alphabet) 3, Poisons 2.

### Nestir Halq

Agile 3 Charmeur 1  
Fort 3 Rusé 6  
Observateur 3 Savant 6  
Résistant 1 Talentueux 2  
Art Guerrier 2, Art Étrange 5  
Vie 7 Amure: Cuir souple (1d6-1)  
Compétences: Maîtrise 3, Pouvoir 3, Sens 3, Commandement 2, Épée courte 1, Vigilance 2, Histoire et Légendes 1.  
Sortilèges: Les deux premières phrases du phylum démoniaque de Wisk le Belliqueux (voir Le Loom, p.75) 2.  
Loom: 12 points de loom noir dans un anneau.

### Godrin

Agile 4 Charmeur 2  
Fort 5 Rusé 4  
Observateur 2 Savant 2  
Résistant 6 Talentueux 3  
Art Guerrier 5, Art Étrange 2, Art Guildien 3  
Vie 21 Amure: Cuir souple (1d6-1).  
Compétences: Commandement 2, Esquive 2, Vigilance 1, Épée longue 4 (1d6+3), Bagarre 2.

### ô Les sbires de Godrin

La Racaille (sourire torve), le Bossu (souffrant de scoliose), Urmin le Gaucher et Paolo (petit brun musclé aux cheveux frisés)  
Agile 6 Charmeur 2  
Fort 4 Rusé 1  
Observateur 3 Savant 3  
Résistant 3 Talentueux 2  
Art Guerrier 4, Art Étrange 2, Art Guildien 2  
Vie 12  
Compétences: Canotage 4, Équilibre 3, Grimper 3, Lancer 3, Esquive 2, Vigilance 2, Dague 3 (1d6), Bagarre 1.

### Martello di Garibaldi

Agile 4 Charmeur 5  
Fort 1 Rusé 5  
Observateur 6 Savant 3  
Résistant 3 Talentueux 4  
Art Guerrier 4, Art Étrange 2, Art Guildien 5  
Vie 12  
Armure: Manteau matelassé (1d6-2).  
Compétences: Discours 4, Négocio 3, Prix 2, Diplomatie 3, Contacts 3, Intendance 2, Épée courte 3 (1d6+2), Crache-feu 2 (dégâts 2d6+2).

### Gunter Furfen

Agile 3 Charmeur 3  
Fort 4 Rusé 3  
Observateur 2 Savant 2  
Résistant 6 Talentueux 6  
Art Guerrier 5, Art Étrange 2, Art Guildien 3  
Vie 22  
Amure: Cuir bouilli (1d6+1).  
Compétences: Esquive 2, Vigilance 2, Arc long 2 (2d6), Grande hache 4 (2d6+3), Bouclier 2, Camouflage 2, Pister 2.

### Goresch Halouf

Agile 3 Charmeur 4  
Fort 3 Rusé 2  
Observateur 3 Savant 5  
Résistant 3 Talentueux 4  
Art Guerrier 2, Art Étrange 4, Art Guildien 3  
Vie 11  
Compétences: Glaive 3 (1d6+2), Esquive 3, Poisons 3, Herboristerie 2.  
Tour: Le blafard facial 2.

