

# DÉVALUATION A KAUFFAURE

## Présentation de l'aventure

Les voyageurs arrivent à Kauffaure, dont la spécialité est la fabrication de pièces de monnaie. L'unique porte de cette cité se ferme durant 26 jours par mois, isolant totalement la ville et ses habitants. A l'intérieur, l'argent est roi, et tous ceux qui en possèdent en profitent pleinement. Ce sont surtout les autres que les personnages rencontreront, et, s'ils le souhaitent, ils les aideront à changer tout ceci.

Plusieurs histoires se déroulent simultanément durant ce scénario un peu épique. Une chronologie des principaux événements se trouve en annexe.

Il est préférable que le groupe de voyageurs comprenne un, voire plusieurs intellectuels, ainsi qu'une femme plus féminine que guerrière.

## Tasser et compagnie

Les voyageurs, marchant vers l'est, traversent une région légèrement vallonnée. Ils suivent une ancienne voie pavée qui est encore en bon état, bien que peu ou pas entretenue. En ce début d'automne, le 27 du mois de la Lyre, un vent piquant balaye les environs. Les voyageurs sont installés pour la nuit. Un grand feu leur apporte chaleur et lumière. Chacun se prépare à passer une nuit fraîche, en espérant que la pluie n'arrivera pas.

A ce moment, les voyageurs entendent un grognement sourd. Debout sur ses pattes antérieures, un ours brun se trouve à une dizaine de mètres du feu. Il est

probable que les personnages ne prendront pas le temps de se demander ce qu'il peut faire dans un endroit pareil. Néanmoins, avant que l'irréparable ne soit accompli, une voix grave s'élève : "Tout doux Barlon, tout doux !" Une silhouette humaine de belle prestance se tient proche de l'animal maintenant sur ses quatre pattes. L'homme tient la bride de son cheval dans la main gauche, et s'approche calmement du feu des voyageurs. "Mille excuses, amis voyageurs. Nous ne voulions point vous effrayer". Bien qu'il emploie la première personne du pluriel, l'homme serait seul, si ce n'étaient l'ours, le cheval, un petit singe installé sur le cheval, et un chien roux marchant au même pas que son maître. L'homme s'appelle Tasser, et exerce la profession de saltimbanque. Avec ses quatre animaux, il présente des spectacles là où ils sont les bienvenus. Il est jongleur et acrobate de bon niveau. Son visage est agréable, et son regard marron très clair, presque jaune, inspire confiance. Il porte une fine moustache fort bien taillée. D'une manière générale, il est élégant et très prévenant, surtout envers les femmes. Il ne semble pas armé, si ce n'est une dague qu'il porte à sa ceinture. En fait, son épée bâtarde est sur son cheval.

Tasser dira venir de l'est et vouloir continuer vers l'ouest, dans la direction d'une grande cité qui a nom Zophale. Derrière lui, il a laissé la cité de Kauffaure. "Une ville sans intérêt, aux moeurs perverses. Vous passerez votre chemin si vous voulez un bon conseil. Ce n'est certes pas un lieu pour les dames ici présentes." Il n'en dira guère plus,

## TASSER

L'homme est très élégant. C'est un charmeur qui aime la gent féminine. Il possède à la fois le profil du saltimbanque et celui de l'homme d'armes. Lorsque les voyageurs le rencontreront, il possèdera une épée bâtarde et une dague.

Beauté 13	
Taille 14	Volonté 13
Apparence 14	Intellect 13
Constitution 12	Empathie 15
Force 14	Rêve 10
Agilité 15	Chance 8
Dextérité 16	Mêlée 14
Vue 10	Tir 13
Ouïe 11	Lancer 13
Odorat-Gout 9	Dérobée 11

Protection 0	+dom +2
Vie 13	Endurance 26

Epée bâtarde 1 main	
	niv +5 Init 12 +dom +4
Dague lancée niv +7 +dom +1	
Dague main droite niv +5	
Dague main gauche niv +5	
Corps à Corps niv +5 Init 12	
Arc niv +3 +dom +2	
Esquive niv +7	

Acrobatie, Jonglerie,	
Dressage, Zoologie, Survie en	
cité niv +7	
Chirurgie, Botanique, Lecture,	
Bricolage, Escalade,	
Equitation niv +5	
Survie en extérieur niv +3	

s'occupant de préparer le repas, pour lui-même et ses animaux, après toutefois avoir demandé l'autorisation aux voyageurs d'utiliser leur feu.

Les animaux ne seront pas agressifs. L'ours est muselé, et il restera à distance. Le chien, Vaillant, n'acceptera de la nourriture que de son maître, obéissant à chacun de ses ordres. Le singe, Ouïste, sera le moins distant. Par contre, il a une fâcheuse tendance à chaparder ce qui traîne. Tasser participera à la garde si les voyageurs en organisent une, préférant alors l'heure du Château Dormant.

## Tasser et la milice

Le lendemain, Tasser partira à Vaisseau, avec les premières lueurs de la journée. Il réveillera l'un des personnages si une garde a été instaurée, sinon il partira sans prévenir. Il montera son cheval à cru, avec son singe, l'ours et le chien marchant auprès d'eux.

Avant de quitter leur campement, les voyageurs trouveront un petit objet en métal. Il s'agit d'une boucle en argent, apparemment provenant d'une botte de Tasser.

Continuant vers l'est, pendant environ quinze kilomètres après avoir quitté leur campement, les voyageurs trouveront une singulière charrette à deux essieux, renversée sur le côté. Elle a quitté la route et a basculé. C'est en fait une cage en bois avec quatre roues et le matériel d'attelage. Il ne sera pas difficile de constater que l'essieu arrière est cassé. La cage est vide, mais une inspection minutieuse pourra confirmer l'impression que les voyageurs ont déjà certainement : un ours a séjourné dans cette cage. Tout Zoologue confirmé s'apercevra que cette

cage de bois ne pourrait en aucun cas retenir un ours qui voudrait en sortir. Un examen minutieux dévoilera l'existence d'un petit double fond, qui s'ouvre dans la cage, près de l'essieu avant. Un petit singe peut y tenir sans problèmes.

Proches, sur la route, les voyageurs trouveront les corps de quatre hommes. L'un d'eux porte la trace d'une profonde morsure canine à la gorge. Les trois autres ont été tués par une arme tranchante (une épée pour deux d'entre eux, et une dague pour le troisième). Un cinquième se trouve sur le bas côté portant d'atroces blessures provoquées par des griffes, probablement celles d'un ours. Les cinq hommes étaient des miliciens, armés d'épées sordes (longues), et portant des armures de cuir épais sous leur tunique ornée d'un blason d'azur à la roue d'or (une roue jaune sur fond bleu). Leurs chevaux sont retournés à Kauffaure. Les voyageurs apprendront par la suite que se sont les couleurs de Kauffaure.

Soudain, des martèlements de sabots sur les pavés de la route se feront entendre. C'est a priori une troupe importante, au moins une douzaine de cavaliers. Les voyageurs pourront se cacher rapidement, s'ils le désirent, avant l'arrivée du groupe. Ce sont des hommes d'armes, miliciens, arborant les mêmes couleurs que les hommes morts. Ils s'arrêteront près de la charrette.

Si les voyageurs se sont montrés, il leur sera posé des questions sur la raison de leur présence en ces lieux, et sur leur éventuelle rencontre d'un voleur, accompagné d'un ours. Quelles que soient leurs réponses, ils seront libres de leurs faits et gestes, les miliciens tués l'ayant été depuis pratiquement une journée ; ce qui innocente les voyageurs de passage.

### LES MILICIENS

Tous portent le blason de la cité sur leur tunique.

Caractéristiques moyennes :

Rêve 10 Empathie 12

Constitution 12 Volonté 11

Mêlée 13 Dérivée 11

Vie 12 Endurance 24

Protection 3 (cuir épais)

Malus armure -1 +dom +1

Épée sorde

niv +2 Init 9 +dom +3

Dague main gauche (parade)

niv +2

Esquive, Corps à corps niv 0

Survie à Kauffaure niv +7

### BARLON

Ours brun - Utiliser les caractéristiques et les compétences du Grizzal page 49 du livre des mondes.

### VAILLANT

Chien roux -

Protection 0

Taille 5 Perception 15

Rêve 10 Vie 8

+dom 0 End 19

Morsure 15 niv +3 init 10 dom 0

Esquive 14 niv +4

Vigilance 15 niv +3

### OUISTE

Petit singe - Utiliser si besoin est les caractéristiques et les compétences du Glipzouk, page 48 du livre des mondes, en prenant :

Discretion 15 niv +6

Pickpocket 15 niv +6

Après une inspection sommaire des environs, deux groupes se formeront. L'un retournant d'où il est arrivé avec les corps, l'autre continuant sa route au galop. S'ils ne sont pas trop loin, les voyageurs pourront entendre l'un des hommes parler du temps qui leur est compté, et de rentrer avant que la porte ne soit fermée.

## Kauffaure : une ville sous haute surveillance

Près de vingt kilomètres plus loin, les voyageurs arriveront en vue d'une grande cité à l'enceinte imposante. Les murailles extérieures sont hautes de plus de vingt mètres, et forment un carré, comme la perspective permet de s'en rendre compte. La route empruntée par les voyageurs en rejoint deux autres, plus importantes et mieux entretenues. Il y a beaucoup d'agitation, et de nombreux véhicules aux contenus très divers vont et viennent. Les personnages pourront même remarquer l'arrivée d'une caravane d'une dizaine de chariots lourdement remplis.

Une immense porte à simple battant (les curieux pourront remarquer qu'elle est montée sur des roues), faite de bois renforcé de métal est ouverte et semble être l'unique passage de la cité. Le nombre de gens et de voitures entrant et sortant est impressionnant. Tout ceci est très lent, car toutes les personnes et les chariots sont contrôlés au sas. Il s'agit d'un immense entrepôt situé juste derrière la porte, où se trouvent les miliciens qui accueillent les visiteurs étrangers, et fouillent les personnes qui sortent de la ville. En franchissant l'enceinte, les voyageurs remarqueront que l'épaisseur des murs atteint une dizaine de mètres !

L'accueil réservé aux voyageurs sera le suivant. Après une longue attente, trois miliciens les mèneront dans une partie de l'entrepôt. L'un d'eux prendra la parole. "Vous entrez dans notre belle cité de Kauffaure. Nul n'étant censé ignorer la loi, sachez que tous les actes répréhensibles sont punis par le fer et le feu. Pour un délit mineur, on se voit marqué au fer rouge, voire même vendu si les dommages causés sont importants. Les crimes contre la cité, ou ses citoyens, sont trempés dans l'acier. Pour un voleur de grande envergure, c'est la main qui est trempée dans du métal liquide, pour un haut-révant c'est la tête. L'exportation de sols est interdite sans notification écrite. N'oubliez aucune de ces règles. Sachez enfin que la porte se fermera demain à fin Epées jusqu'au 27 du mois prochain, début Vaisseau. Bon séjour à Kauffaure." Les miliciens inviteront les personnages à entrer dans la cité sans plus de commentaires. Si les voyageurs ne pensent pas à déclarer les sols en leur possession, ils ne seront pas autorisés à les sortir sans justificatif. Au mieux, les sols leur seront confisqués lorsque les personnages voudront quitter la ville. Si les voyageurs résistaient, ils passeraient en jugement et seraient probablement trempés dans l'acier (l'exportation illicite de sols est punie du trempage des deux jambes).

Les voyageurs pourront se renseigner auprès de n'importe quel habitant de Kauffaure, dans une taverne ou une auberge, pour mieux connaître la ville. Un gamin leur proposera même de leur faire visiter la cité pour un simple sol. Si les voyageurs trouvent cela trop cher, il les traitera de futurs esclaves et se sauvera. Par un moyen ou par un autre les voyageurs obtiendront les renseignements qui suivent. L'activité

### LES PIÈCES

Les pièces de monnaie fabriquées à Kauffaure sont les suivantes :

Or - 1 ducat (soit 500 sols), 100 sols, 50 sols, 10 sols.

Argent - 5 sols, 1 sol, 1/2 sol.

Les seules pièces que les personnages connaissent sont les pièces d'argent de 1 sol et les pièces d'or de 10 sols. Ils n'ont jamais entendu parler de l'existence d'autres valeurs. Plus la valeur de la pièce est importante, plus sa taille et son poids sont grands. La pièce d'un demi-sol se présente sous la forme d'une pièce coupée en deux.

### LA POPULATION

La population de Kauffaure se répartit en trois catégories. Les Monnaieurs sont les maîtres de la ville et commandent la milice et la justice. Viennent ensuite les commerçants et les artisans qui prospèrent sans relâche, et les miliciens dont la vie est assez calme et relativement aisée. Enfin, le plus grand nombre, est constitué de ceux qui travaillent pour les deux premières catégories. Ils sont même parfois vendus comme esclaves lorsqu'ils ne peuvent plus payer leurs dettes.

principale de Kauffaure est la confection de pièces de monnaie. Celles-ci sont exportées vers les cités extérieures. Les seules pièces fabriquées à Kauffaure sont en argent et en or. Il n'existe pas de pièces d'étain, ni de bronze. Ces dernières n'ont pas cours, et sont considérées comme des curiosités au mieux, ou comme de la fausse monnaie au pire. En conséquence, rien ne vaut moins d'un demi-sol. La vie est extrêmement chère, entre trois et dix fois les prix auxquels les voyageurs sont habitués. Ceci s'explique par la fermeture de la porte 26 jours par mois (voir l'encadré sur la porte de la cité pour plus de détails sur la porte, la clepsydre et leur fonctionnement). Ceux qui peuvent acheter en quantité revendent très cher au détail.

Kauffaure est incapable de se suffire à elle-même. Quelques éleveurs et agriculteurs fûtés se sont installés à proximité de la grande cité. Ils ont ainsi la garantie de trouver preneur pour leurs marchandises car la cité dépend essentiellement de l'extérieur.

L'or et l'argent utilisés pour la création des pièces ont deux provenances. Tout d'abord les deux autres cités (Lympic au nord et Bienvenue au sud), qui fournissent des métaux et des vivres en échange de pièces. Et d'autre part un petit village que Kauffaure tient sous sa coupe appelé Les Forges. Il se situe dans les montagnes au nord ouest de la cité (voir la carte). Les habitants des Forges extraient les minerais, les préparent, puis les vendent à Kauffaure. Mais la cité les paie avec des sols locaux. Le village doit donc acheter ce dont il a besoin à Kauffaure. Si dans la cité les voyageurs montrent la boucle trouvée à leur

campement, elle sera identifiée comme le produit d'un travail réalisé aux Forges.

A Kauffaure, le règne de l'argent est absolu. Tout s'achète et tout se vend. Ainsi, l'esclavage est chose courante. Tous les jeux d'argent, voire même tous les vices s'affichent librement. Néanmoins, l'ordre règne, car son absence nuirait au commerce. Bien que les plus riches Monnayeurs (ceux qui fabriquent des pièces de monnaies) aient une milice privée, on préfère ruiner un ennemi plutôt que de le tuer ou le faire tuer. Les indésirables sont écartés à grand renfort d'alliances financières ou familiales. La culture moyenne des habitants est très basse, aussi bien en ce qui concerne les arts que les connaissances générales. Ils vivent dans un monde clos et le connaissent de manière exclusive. La justice est rendue par les proches des Monnayeurs. Bien entendu, tous les jugements vont dans le sens de leurs intérêts.

Tout ceci fait de Kauffaure une ville multiple. Kauffaure la Belle, celle des Monnayeurs et de leur entourage est le lieu de cérémonies somptueuses, de bals et de banquets. Kauffaure la Commercante fait surgir les inimitiés ; ses seules lois sont l'argent et le profit. Kauffaure la Noire est celle des laissés pour compte, des esclaves et des exclus.

## Quiste

Toujours à la taverne ou à l'auberge où ils se sont rendus, les voyageurs apprendront l'inquiétude des habitants de Kauffaure. Un vol d'importance, et sans précédent, a été accompli dans la journée d'hier. L'unique moule étalon pour les pièces de 10 sols a été dérobé en plein jour. Comme c'est l'une des deux seules pièces qui s'exportent (et pour cause, les

## ROUES DE PORTES

Les systèmes de fermeture et de verrouillage des portes des habitations de la cité sont particuliers. Il n'y a pas de poignées ou de crochets ordinaires. Les portes sont munies d'une sorte de roue qu'il faut tourner afin de les ouvrir ou de les fermer. Ce système est généralement situé au milieu de la porte.

## LA PORTE DE LA CITÉ

La lourde porte de Kauffaure est ouverte du 27 de chaque mois à l'heure du Vaisseau jusqu'au 1er du mois suivant fin Epées.

Elle s'ouvre et se ferme automatiquement. Un mécanisme complexe, commandé par un système hydraulique, est relié à une clepsydre qui fait fonctionner le tout de manière très régulière. Personne ne sait plus depuis quand le système est en place, ni pourquoi il a été conçu.

Les habitants de la cité y voient la volonté des Dragons de les protéger des nuisances extérieures. Du moins pour les plus aisés d'entre eux.

La clepsydre se trouve dans l'enceinte de la ville. Une porte, gardée jour et nuit, permet d'y accéder. Mais, en dehors de quelques Monnayeurs curieux, personne ne s'y rend jamais.

autres étant des variétés locales !), il est de la première importance de le retrouver. L'étalon est l'unique modèle pour la création des autres moules. Il est probablement aussi vieux que la clepsydre. Imaginez un peu : les moules sont changés de deux à trois fois par mois. Sans référence fiable, Kauffaure ne tarderait pas à fabriquer de fausses pièces. En un mot, c'est une catastrophe, la fin de la cité qui se dessine.

Mais la milice a un suspect. Il s'agit d'un saltimbanque, qui était présent devant la maison des étalons, hier en début d'après-midi. Son ours faisait un numéro d'équilibre lorsqu'un animal extraordinaire est sorti d'on ne sait où. Le plantigrade affolé s'est rué sur les miliciens qui gardaient la lourde porte d'entrée de la maison des étalons. Ils eurent juste le temps de se pousser avant que l'ours n'enfonce la porte et se réfugie à l'intérieur. L'animal bizarre ressemblait à un chien par sa taille, à un ourson par son pelage, presque à un humain par son visage, et possédait une longue queue (personne n'avait encore vu de singes à Kauffaure). Le saltimbanque a dû payer les dégâts causés par son ours et a été sommé de quitter la ville sur-le-champ, ce qu'il a fait sans problème. Le petit monstre cause de tout ceci aurait été aperçu sur les toits de la cité peu après l'incident, puis il n'a plus été revu. Et pour cause ! Il se trouvait alors dans la cachette de la cage de l'ours, avec son magot. Au sas, personne n'a essayé de fouiller l'ours, ou sa cage...

Ce n'est qu'une heure plus tard que le vol a été découvert. Un ducat d'or est promis à toute personne qui retrouverait ou permettrait de retrouver le moule étalon.

## Toèze et Neige

Les voyageurs s'installeront probablement dans une auberge. Ils seront attablés devant un verre d'une boisson locale non identifiée, et curieusement appelée l'eau de la clepsydre, lorsqu'une demi-douzaine de miliciens feront irruption dans les lieux. L'un d'eux montera sur une table et annoncera : "De par la volonté du Grand Monnayeur, la fille du nom de Toèze doit se présenter à nous sous une paire de minutes pour être menée devant ses juges." Il redescendra de la table et attendra avec les autres. Les discussions suspendues un moment reprendront de plus belle.

La serveuse qui s'est occupée des personnages s'approchera de leur table. Agée d'une vingtaine de printemps à peine, elle porte un bébé dans ses bras. Elle posera l'enfant dans les bras de la femme la plus féminine du groupe. Elle s'exprimera ensuite d'une voix basse, très rapidement. Elle est visiblement bouleversée. "Je suis Toèze. Je dois au maître aubergiste, Pingre, 40 sols que je lui ai emprunté pour la petite Neige (elle désigne le bébé). J'ai déjà été marquée au fer pour avoir volé des fruits (elle découvrira son épaule gauche où se trouve une brûlure encore récente représentant le blason de la cité). Cette fois-ci ils vont me vendre à l'aubergiste, c'est certain. Eloignez ma fille de tout cela, je vous en prie, et sortez-la de cette ville. Elle s'appelle Neige. Regardez comme elle est mignonne"

Les voyageurs sont totalement libres de leur choix. Ils peuvent sur-le-champ régler au maître aubergiste la somme de 40 sols. S'ils ne la possèdent pas, ou s'ils ne veulent pas la dépenser pour cette femme qu'ils ne connaissent pas, il leur

### LES ÉTALONS

Pour chaque type de pièce, il existe un unique moule servant à l'étalonnage de tous les autres. Ils sont très anciens, et datent probablement du second âge. La maison des étalons, où ils se trouvent, est gardée en permanence par quatre miliciens. Deux devant la porte, deux effectuant une garde tout autour du bâtiment. La maison est adossée au Palais où siègent les Monnayeurs, mais aucun passage ne relie les deux bâtiments. L'unique autre accès est une petite lucarne se trouvant sur le toit. Mais il n'y a rien à craindre car elle est solidement barrée. Les moules sont conservés dans de petits coffrets de bois ne comportant pas de serrure. Le coffre de la pièce de 10 sols a été retrouvé par terre, vide.

reste deux attitudes. La première consiste à se désintéresser du problème. La seconde est d'assurer à Toèze qu'ils l'aideront, elle et la petite Neige.

S'ils demandent où se trouve le père, Toèze ajoutera : "Jorne est fondeur à l'atelier du Monnayeur Korzane. Il a été très malade et n'est pas encore tout à fait remis. Il travaille tout de même, pour sa fille. Ironie détestable : il fabrique des ducats en or, lui qui n'en possédait jamais la moitié d'un. Sauvez la petite. Vous lui direz, quand elle sera grande, que nous l'aimons,orne et moi. Excusez-moi, je dois les rejoindre." Elle posera un baiser sur le front de sa fille. Puis elle remerciera la personne à qui elle a confié Neige, et l'embrassera sur la joue. Enfin, elle se présentera aux miliciens.

Un jet de Vigilance réussi permettra aux voyageurs de remarquer un petit homme barbu et hirsute, installé à une table proche de la porte de l'auberge. Il a suivi des yeux toute la scène et partira juste après les miliciens. Peu après, un petit garçon d'une dizaine d'années apportera un morceau de parchemin aux voyageurs. Une sucette dans la bouche, l'enfant affirmera que c'est une dame lui a donné le mot et qu'elle a dit qu'on lui donnera une petite pièce pour la commission (tout est faux). Sur le parchemin sont inscrits les mots suivants, écorchés à chaque syllabe : "VOU VOULÉ ÉDÉ ? VEUNÉ SESCOIR MYA RAIGNÉ AUDUI DUREN PAR". Traduction : "vous voulez aider ? Venez ce soir mi-Araignée au Puits du rempart." Le Puits du Rempart est une taverne faisant l'angle des remparts sud et est. S'ils sont habiles avec le gamin, les voyageurs finiront par savoir que c'est

l'homme barbu de tout à l'heure qui lui a donné le mot. Mais il ne le connaît pas.

## Jorne et les voyageurs

Agé d'à peine plus de vingt ans,orne, le papa de Neige, travaille jusqu'à huit heures par jour pour faire vivre sa famille. Ils partagent tous les trois une chambre dépendant des ateliers de Korzane. Les voyageurs devront attendre début Poisson-Acrobate pour rencontrer le jeune homme. S'ils ne vont pas le voir, ne trouvant ni sa fille, ni sa femme,orne viendra à l'auberge. Il fera un esclandre qui réveillera les voyageurs.

Jorne sera désespéré de la tournure que prennent les événements. Il est prêt à tout et au pire, surtout envers le maître aubergiste. Les personnages devront le contenir s'ils ne veulent pas avoir à charge une petite orpheline. Les voyageurs lui seront sympathiques d'emblée, car leur présence montre qu'ils veulent aider le jeune couple. Et puis, si Toèze les a choisis pour leur confier Neige, il peut bien leur faire confiance lui aussi.orne leur demandera à son tour de sortir la petite hors de cet enfer. Lui se chargera de racheter Toèze avec un ducat d'or, qu'il volera à l'atelier. Il a souvent pensé à ce vol, mais a toujours craint les conséquences. Aujourd'hui, ayant beaucoup perdu, il est prêt à prendre le risque. Si les voyageurs le laissent faire seul, il sera pris, le maître aubergiste attirant l'attention de la milice sur cette soudaine richesse. Par contre, si les voyageurs rachètent Toèze avec le ducat, Pingre, l'aubergiste, les félicitera de leur nouvelle acquisition. "Une petite travailleuse docile et bien en fesses, qui n'usera pas trop votre fouet" (l'homme est abject, et vulgaire envers le bas

### NEIGE

La petite Neige a quatorze mois. Elle possède de beaux yeux verts, comme sa Maman. Elle est très éveillée. Elle marche bien, et aime se promener. Habitée à être gardée, ses deux parents travaillant, elle n'est pas farouche. Son sourire est ensorceleur. Neige possède un solide appétit. Elle ne laisse pas sa part de fruits ou de légumes écrasés, et boit son lait de chèvre ou de vache comme si c'était le dernier. Elle appelle sa maman 'Oè' et son papa 'One'.

peuple, comme beaucoup de bourgeois à Kauffaure).

La meilleure solution pour racheter Toèze sans trop d'encombres est probablement la suivante. Jorne dérobe un ducat, le confie aux voyageurs, puis retourne à l'atelier. Il laisse ainsi le temps aux personnages et à sa petite famille de sortir de la ville. Mi-Épées, Jorne quitte l'atelier, et sort de la cité juste avant la fermeture de la porte, et la découverte de son larcin.

Quels que soient l'alternative retenue et le plan mis en oeuvre, l'alerte sera donnée une demi-heure après que Jorne ait quitté l'atelier. Une fois dehors, Jorne et Toèze souhaiteront se rendre aux Forges, dont ils ont souvent entendu parler, avant de continuer leur route bien plus loin de Kauffaure.

## La voix du Puits

La taverne du Puits du Rempart est considérée comme mal famée. En fait, c'est le lieu de rencontre des désespérés, des sans-le-sou, et des gagne-misère. Tous ceux qui rêvent de refaire Kauffaure se retrouvent au Puits. Le tavernier s'appelle Le Fer, en raison de sa main droite qui a été trempée dans l'acier. L'homme avait autrefois courtisé de trop près (et avec les mains), une belle jeune fille de bonne famille. Mais son père, riche et influent, n'a pas apprécié son attitude. Ayant survécu, Le Fer a ouvert cette taverne, qui sert maintenant de repaire aux Révoltés, comme ils se nomment eux-mêmes.

Lorsque les voyageurs entrent dans la taverne, tous les visages se tournent vers eux. Aucun geste amical ne troublera le lourd silence. Ils pourront reconnaître l'homme barbu de l'auberge, et le verront

faire un signe affirmatif de la tête au tavernier. Avant qu'ils n'aient pu prendre la parole, Le Fer les coupera : "Le Drôle, vérifie dehors ! Jarret, la porte ! Les autres, continuez ce que vous faisiez ! Lucie, sert nous !" La taverne s'anime alors de nouveau, un homme sort et un autre se poste près de la porte. Une femme prépare des boissons qu'elle apportera pendant la discussion. Le Fer indique alors aux voyageurs une table au fond de la taverne, se présente rapidement, et entre dans le vif du sujet.

"Merci d'être venus. Le Barbu a eu raison de vous faire confiance. A Kauffaure, nous sommes nombreux à vouloir que la situation change. La fermeture de la porte est la cause de nos malheurs. Si nous pouvions aller et venir librement, tout serait différent. Maintenant, nous avons une piste qui peut tout changer. Le 27 au matin, un ami des Forges nous a apporté une liasse d'anciens parchemins qu'il a retrouvés par hasard. Prof les a lus, sans grands résultats. Mais il est question d'une grande porte, et d'eau. Notre idée est la suivante : en bloquant la porte de la cité en position ouverte, les prix redeviendraient normaux, des personnes de l'extérieur s'installeraient, et ce serait la fin des privilèges de ceux qui nous mènent à l'esclavage. Et ces parchemins peuvent nous y aider. Vous avez aidé Toèze avec la petite Neige. Pensez à tous les autres. Vous, rien ne vous retient ici, vous pouvez partir quand vous voulez. Nous autres, c'est différent. Vous nous aiderez ?"

Si les voyageurs refusent d'emblée, ils seront priés de partir immédiatement. Les ordres du Fer les concernant seront clairs et suivis à la lettre. Les personnages seront suivis partout dans la cité jusqu'à

## DEVENIR ESCLAVE EN UNE LEÇON

Il y a de nombreuses manières de finir esclave. Voyons-en une en détail. Imaginons un groupe de valeureux voyageurs se faisant enfermer à Kauffaure. Ils se retrouveront fauchés rapidement, les coûts du gîte et du couvert étant trop excessifs pour que leurs bourses tiennent longtemps. Il leur faudrait travailler. Mais ceux de la ville sans travail verraient cela d'un très mauvais oeil, et la préférence n'ira pas à des étrangers. Alors on emprunte, on dérobe, ou pire on utilise le haut-rêve. A l'exception de ce dernier exemple à déconseiller, on finit souvent marqué au fer puis esclave.

Néanmoins les Monnayeurs, dans leur grande bonté, ont estimé qu'il doit être possible à chacun de se racheter (dans les deux sens du mot). Ceci coûte 10 fois le montant qui a conduit la personne à être esclave. Quelqu'un qui devait 40 sols peut se racheter, ou être racheté par un tiers, au prix de 400 sols.

Les Monnayeurs sont d'une infinie bonté.

leur sortie. Si les révoltés supposent, à un moment donné, que les voyageurs les trahissent, ces derniers devront être exécutés, pour employer le terme utilisé par Le Fer.

Si les voyageurs acceptent, ou se montrent intéressés à en savoir plus, Le Fer fera un signe de la tête, et une femme les rejoindra, un rouleau de parchemin à la main. Prof, brune, la trentaine, ne s'encombrera pas de civilités. "Ce sont de très vieux parchemins venant des Forges. Ce n'est probablement que le brouillon d'une oeuvre dont le titre semble être Au temps emporté par l'eau. Il manque des pages, et celles qui restent sont rongées par les moisissures. Mais, à ce que j'ai compris, il est question d'une cité appelée Kauffre-Faure, d'une haute enceinte et d'une porte commandée par l'eau. J'ai pu mal comprendre. A Kauffaure, personne n'apprend à lire. J'ai appris seule. Vous, peut-être, vous comprendrez. Tenez !" Et elle leur tend les parchemins (pour plus de détails, se reporter à l'encadré sur les douze premiers feuillets).

Le Fer confiera aux voyageurs que les révoltés détruiront la clepsydre le 28 Serpent à Château Dormant. Il espère que les voyageurs pourront les aider d'ici là grâce à la lecture des parchemins, de manière à ce que la porte reste ouverte. De plus, il est probable que les feuillets manquants soient aux Forges. "Quoiqu'il arrive, ce ne sera pas pire que maintenant. Notre contact aux Forges s'appelle Boule. Merci à vous." Il tendra sa main valide aux voyageurs, et leur recommandera la prudence et la discrétion.

## Les Forges

Les Forges sont dirigées par Roanet, un homme d'une quarantaine d'années, le visage dur, barré d'une forte moustache. Il veut définitivement changer la nature des relations de son village avec Kauffaure. La Riette, sa femme, s'occupe des achats, des provisions, de la nourriture, etc. Elle s'occupe de tout l'aspect pratique de la vie au village.

Les voyageurs y retrouveront Tasser. En apprenant ce qu'ils ont fait, et ce qu'ils comptent faire, il s'ouvrira à eux. Il racontera comment, de passage aux Forges il y a presque un an, il s'est pris d'affection pour ce village dépendant de Kauffaure ; et comment il a volé le moule étalon pour l'apporter aux Forges. Les habitants comptent fabriquer la monnaie eux-mêmes et s'affranchir ainsi de Kauffaure. Jorne proposera son aide, et acceptera volontiers de trahir quelques secrets de fonte et de réalisation de son atelier pour aider les gens des Forges.

Mais il faut faire vite. Dans 26 jours, la milice de Kauffaure arrivera pour fouiller le village et demandera des comptes. Les voyageurs pourront aider, aux mines, aux forges, à la chasse, ou ailleurs. Il leur faudra également retrouver les pages manquantes et les lire.

Tout le monde connaît Boule, un homme jovial qui porte bien son nom. Sa maison est faite de rondins de bois, à l'image des autres, et ne comprend qu'une seule pièce. C'est en déplaçant l'unique meuble qu'il possède que Boule a découvert une trappe. C'est à l'aide d'une corde qu'on accède à une pièce de la même taille que celle du haut. La pièce du bas est très humide. Elle ne contient qu'un large bureau et une chaise, totalement

LES DOUZE  
PREMIERS FEUILLETS

Un simple coup d'oeil suffit pour voir que les runes datent du second âge, et que la lecture s'annonce très difficile. De plus, les feuillets portent de nombreuses ratures et surcharges. La difficulté de lecture est de -9. La lecture complète demande 12 points de tâche, pour une information finalement très parcellaire. Mais dès que 7 points de tâche sont atteints, le lecteur pourra confirmer ce que Prof leur a dit. Les parchemins parlent bien de la clepsydre. Mais trop de pages manquent pour une bonne compréhension de son fonctionnement. De charmantes journées de lecture en perspective !

CHOISIR SON CAMP

Les voyageurs peuvent choisir de dénoncer les Révoltés et les habitants des Forges. Rien ne s'y oppose, et ils seront probablement fortement récompensés pour cet acte. Peut-être même survivront-ils aux quelques revanchards qui ne seront pas trempés dans le fer. Mais comment se débarrasseront-ils du sourire de Neige, du regard de Tasser, et de la vision du Fer leur serrant la main, toutes ces images qui les hanteront la nuit à compter de cette date ?

vermoulues. Les parchemins se trouvaient dans le tiroir du bureau. Un jet de Vue / Charpenterie à -3 (ou bricolage à -5) permet de trouver un double fond au bureau. Dix-huit autres feuillets s'y trouvent, dans le même état que les précédents. Casser le mobilier est également une solution pour accéder à ces feuillets (mais qu'en restera-t-il ?).

Le 6 Serpent, une série de trois moules sera prête pour la fonte des pièces (il n'y a que trois forges). Une première pièce d'or sans défaut sortira des forges le 12 Serpent. A compter du 13, Les Forges, aidés de Jorne, produiront 12 pièces d'or par heures, soit 960 sols par jour ! Au bout de dix jours, le 23 Serpent, les moules seront hors d'usage. Les Forges seront, à cette date, à la tête d'une petite fortune, prêt de 9 000 sols utilisables.

Le 24 Serpent, trois lourds chariots arriveront aux Forges, accompagnés de cinq hommes d'armes. Seuls Tasser, qui les a contactés il y a deux saisons, Roanet et Rirette étaient informés de leur venue. Il s'agit d'une livraison d'armes et de nourriture pour le village. Les Forges peuvent vivre un mois avec ces nouvelles réserves. Il y a de quoi armer environ 70 personnes, avec des épées sordes, des arcs et des cuirs souples. En fait, le village compte plus sur l'effet de surprise que sur l'efficacité de ses combattants. Néanmoins, les cinq hommes plus Tasser resteront accueillir la milice de Kauffaure. Tout semble prêt pour la résistance des Forges. Les voyageurs devront maintenant retourner à Kauffaure pour aider les Révoltés.

## Troubles

Un détachement de la milice de Kauffaure, composé d'une cinquantaine

d'hommes, arrivera aux Forges le 28 Serpent. Après plusieurs tentatives, ils renonceront à attaquer le village, surpris par sa résistance. Pour la première fois, les miliciens doivent prendre des risques, et ils n'y sont pas prêts. Ils tenteront de parlementer afin de négocier le retour du moule. En termes de jeu, le Gardien des Rêves prendra le parti de Kauffaure, en endossant le rôle d'un capitaine de la milice, et laissera les joueurs interpréter le village. L'issue de la négociation dépendra donc totalement de l'éloquence et de l'entêtement des deux parties. En cas de refus, la milice tentera une dernière attaque, avant de rentrer à Kauffaure, redoutant la colère des Monnayeurs. Ces miliciens là, déstabilisés, pourraient changer de camp si l'équilibre des forces jouait de nouveau en leur défaveur. Surtout si on leur promet qu'aucune représailles ne sera prise à leur encontre pour leurs actes passés.

A Kauffaure, les Révoltés auront fait courir le bruit que les portes ne se refermeront plus. Toute la population attend le 1er du mois pour voir ce qu'il en est. Si la porte reste ouverte, ou s'ouvre chaque jour (voir plus loin), les esclaves chercheront à s'enfuir, ou à rejoindre les Révoltés. Les fondeurs ralentiront leur production. On verra rapidement les premiers marchands, puis les premiers Monnayeurs, fuir avec leur butin. Les marchands des cités extérieures attendront dehors pour voir s'ils peuvent revenir rapidement avec de nouveaux chargements, ou s'ils doivent attendre le mois prochain, comme à l'ordinaire. Puis, certains habitants curieux des autres cités viendront voir, d'autres s'installeront. Bref, si la porte ne reste pas fermée, la vie changera à Kauffaure, conformément à l'espoir de nombre de ses habitants.

## LE DOCUMENT COMPLET

Le nombre total de feuillets s'élève à trente. La difficulté de lecture n'est plus que de -7, la présence de toutes les pages simplifiant le suivi du texte. Il faut 30 points de tâche pour arriver à la compréhension du document.

Le lecteur gagne alors 10 xp en Astrologie (la clepsydre compte le temps), et 10 autres en bricolage (il est précisé quelques astuces utilisées pour monter la clepsydre).

Mais surtout, le lecteur sera en mesure de déterminer en voyant la clepsydre, les parties où il est possible de la casser afin que la porte reste ouverte.

Le lecteur aura deux certitudes. Celle que le haut rêve intervient dans le processus, sous la forme d'une transmutation en eau (peut-être même en eau chaude...). Et celle que la clepsydre devait à l'origine ouvrir quotidiennement la porte mi-Vaisseau et la fermer mi-Lyre, protégeant ainsi la cité contre des invasions nocturnes et fréquentes de créatures belliqueuses aux origines mal définies.

De plus, le lecteur prendra conscience que cette clepsydre est une réalisation exceptionnelle, et que la détruire serait anéantir une belle oeuvre du Second Age.

## La clepsydre

La clepsydre est installée dans l'enceinte, près de la porte. A cet endroit, à l'extérieur comme à l'intérieur, les murs forment un décrochement (voir dessin). C'est sur la droite, avant de quitter la ville, que se situe la porte de bois ferrée permettent d'accéder dans l'enceinte. Deux miliciens y montent la garde en permanence. Les relèves ont lieu toutes les deux heures. La porte est verrouillée et les gardes n'ont pas la clé. La serrure est complexe : difficulté -5, points de tâche 5, période 30 secondes, minimum -5 (l'outil utilisé se brise dans la serrure). L'épaisseur de cette lourde porte (50 centimètres) permet d'entrer en utilisant une transmutation.

Après avoir poussé la porte à plusieurs, afin de la décoincer, (jet de force à 0, 3 points de tâche nécessaires en même temps, trois personnes au maximum) un courant d'air frais et putride s'abattra sur les voyageurs. Il n'y a rien de dangereux, sauf peut-être pour les allergiques à la poussière. L'intérieur est rempli d'une multitude de tuyaux, de toutes les formes et de tous les diamètres (vasques, serpentins, coudes, boucles, etc.). Le métal utilisé est inconnu des voyageurs. Aucune source de lumière n'existe. La clepsydre s'étend environ sur une trentaine de mètres, à l'endroit le plus long, pour vingt de large et dix de haut. Il n'est pas possible d'accéder à l'endroit le plus proche de la porte, tout l'espace étant encombré.

Les voyageurs se retrouvent maintenant devant trois possibilités. Examinons-les dans l'ordre croissant d'intérêt.

S'ils n'ont pas lu, ou pas compris le brouillon du livre, et détruisent la clepsydre au hasard, effectuer un jet de

Chance à 0 ajusté astrologiquement. S'ils sont plusieurs à détruire l'enqin, ne faire qu'un seul jet avec la moyenne des caractéristiques, sans tenir compte de l'ajustement. Voir l'encadré pour les résultats de cette destruction aveugle. De plus, le Gardien des Rêves pourra évaluer les risques d'éboulements de tout ou partie de la structure, et d'inondation rapide de la pièce.

Par contre, s'ils ont lu le livre et qu'ils souhaitent néanmoins détruire la clepsydre, aucun problème ne se posera. Hors celui d'aller se percher où il convient, afin d'atteindre le bon élément.

Enfin, la troisième solution est celle que les voyageurs utiliseront s'ils veulent conserver la clepsydre, respectant cet outil mystérieux d'un passé révolu. Ils devront alors chercher à la réparer. Mais comment faire ? Ils trouveront la réponse en déambulant dans la vaste pièce. Tout au fond par rapport à la porte d'entrée, dans un recoin, se trouve un Goutagout. Cette entité de cauchemar incarnée ressemble à une grosse baudruche pleine d'eau, ce qu'elle est en partie. Le Goutagout s'installe sur des tuyaux et ceux-ci deviennent poreux petit à petit. L'entité se 'nourrit' alors de cette eau. Une fois l'entité éliminée, il restera à remplacer le ou les tuyaux poreux. Libre au Gardien des Rêves d'imaginer le début d'une nouvelle quête sur ce thème. Ou, plus simplement, les Révoltés se serviront du mélange usuellement utilisé pour l'étanchéité des toitures des habitations. Plus tard, les forgers consolideront les parties endommagées avec des métaux plus communs. Et, effectivement, la porte retrouvera son rythme ancestral.

Rien n'oblige les personnages à choisir cette option, mais c'est la plus

### LE GOUTAGOUT

Cette entité de cauchemar incarnée est rarissime. Elle privilégie les lieux où l'eau coule à l'abri de la lumière.

#### Caractéristiques :

Protection -4 (jet de rêve actuel)  
Taille 18      End 36  
Rêve : 18      Vitesse 12-24  
Niveau +4      +dom +4

Il attaque jusqu'à 3 fois par round sur la table des coups non mortels, mais n'esquive qu'une seule fois.

#### Coups de baudruche

18 niv +4 Init 13 +dom +4

Esquive 10 niv +4

Pour toucher cette entité de cauchemar, les voyageurs doivent réussir un jet de rêve actuel à -4 (Livre des mondes page 57).

Lorsque le Goutagout perd son dernier point d'endurance, l'eau qu'il contient formera des trombes. Chaque personne présente devra réussir un jet de Chance à 0, ou faire un jet d'encaissement à -1 sur la table des coups non mortels, dû à la masse d'eau qui lui tombe dessus.

### DESTRUCTION AVEUGLE

Si quiconque tente de détruire la clepsydre sans avoir lu et compris le parchemin, faire tirer un jet de Chance à 0 (ajusté astrologiquement). Si le jet échoue, la porte se ferme ou reste fermée, définitivement.

Si le jet réussit, la porte s'ouvre, ou reste ouverte, définitivement.

courageuse, et la moins évidente. Le Gardien des Rêves pourra influencer fortement sur le lecteur des parchemins en lui faisant comprendre tout ce que cette clepsydre peut avoir d'extraordinaire.

## Épilogue

A Kauffaure, la production des pièces spécifiques s'arrêtera. Seules les pièces traditionnelles de 1 sol en argent et de 10 sols en or continueront à être fabriquées.

Un nouveau blason remplacera l'ancienne roue de Kauffaure. Il sera de gueules, à un singe d'or accroupi de front, empoignant à senestre un besant aussi d'or (en clair : sur un fond rouge, un singe jaune, vu de face et accroupi, tenant une pièce d'or de sa main gauche, c'est-à-dire du côté droit du blason).

Les voyageurs seront invités à rester à Kauffaure une ou deux saisons. Le temps d'aider à l'instruction de la population (lecture, écriture, et connaissances générales), en attendant que d'autres viennent des cités voisines. Un messager partira avec un appel dans ce sens, à Zophale, citée réputée pour la qualité de

son université, très loin à l'ouest. La ville les hébergera gracieusement pendant tout ce temps. De plus, ils recevront dix sols par mois.

Mais au bout de six mois, au plus tard, les voyageurs s'ennuieront dans cette grande cité. L'appel du voyage se fera sentir de nouveau par un beau matin de printemps, ou d'été.

Scénario et plan :  
Dominique PREVOT

Carte et blasons :  
Jacques GIRALT

Version définitive jouée à Gagny  
le samedi 12 mars 1994

### Légende pour la clepsydre

- 1 - Murs d'enceinte
- 2 - Porte de la cité
- 3 - Porte d'accès à la clepsydre
- 4 - Clepsydre
- 5 - Goutagout

### POINTS DE VOYAGE

Si les voyageurs aident Toëze en prenant en charge de la petite Neige : 2 points de voyage.

S'ils se substituent à Jorne pour racheter sa femme : 2 points de voyage.

S'ils acceptent de déchiffrer le parchemin pour le compte des révoltés : 2 points de voyage.

S'ils participent à la destruction de la clepsydre, bloquant la porte en position ouverte : 2 points de voyage.

Par contre, s'ils réparent la clepsydre en détruisant de Goutagout, ils gagneront 4 points de voyage.

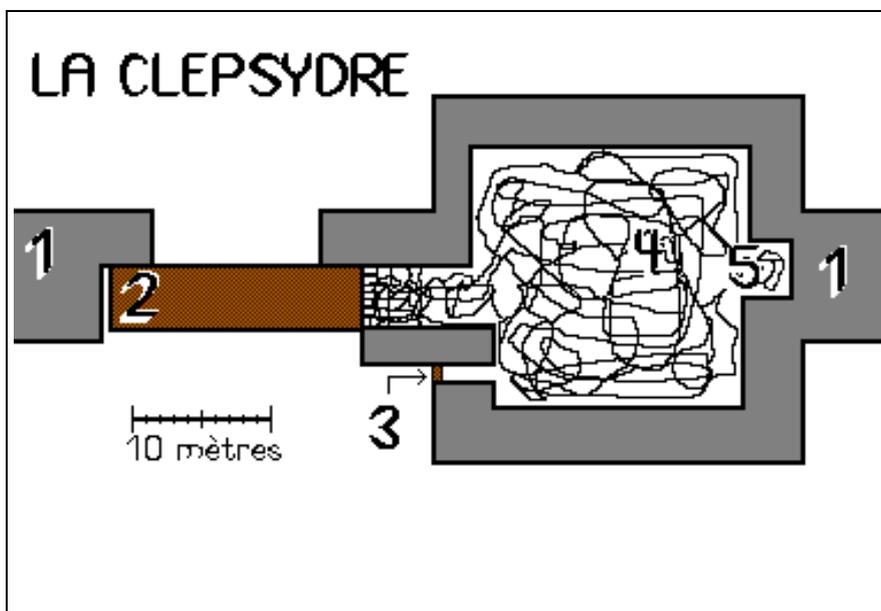
### DISTANCES

De Kauffaure à la fourche menant aux Forges, il y a 42 kilomètres, répartis comme suit :

- de Kauffaure au lieu du combat : 18 kilomètres en terrain aisé ;
- du lieu du combat au camp des voyageurs (celui du 27 de la Lyre) : 15 kilomètres en terrain aisé ;
- du camp au chemin menant aux Forges : 9 kilomètres en terrain aisé.

Ensuite, de l'embranchement aux Forges, il y a 15 kilomètres en terrain malaisé, puis 5 kilomètres en terrain difficile.

Pour plus de détails sur les déplacements, se reporter page 33 du livre des voyageurs.



# Scénario n°6

# CHRONOLOGIE DES EVENEMENTS

Tasser  
et compagnie

Toèze, Jorne  
et Neige

Les révoltés  
de Kauffaure

La milice  
de Kauffaure

27

Lyre

<p>Vaisseau : ouverture de la porte ; Tasser entre à Kauffaure. Dragon : Ouïste vole l'étalon. Début Epées : Tasser quitte la ville. Mi-Lyre : Tasser et sa troupe se débarrassent des miliciens lancés à leur poursuite. Fin Serpent : Rencontre avec les voyageurs.</p>	<p>Le maître aubergiste, Pingre, demande à la milice de faire appliquer la loi : Toèze lui doit 40 sols qu'elle ne peut lui rembourser. Il exige de l'avoir comme esclave. Sa requête est acceptée.</p>	<p>Sirène : Boule remet au Fer les manuscrits trouvés chez lui. Durant la journée : Prof tente de déchiffrer le parchemin. Elle n'en comprend que quelques notions : eau, porte, Kauffre-Faure...</p>	<p>Mi-Epées : un premier groupe de 5 milices part à la poursuite de Tasser. Mi-Lyre : Les miliciens sont éliminés par Tasser et ses animaux.</p>
---	---	---	--

28

Lyre

<p>Vaisseau : Tasser quitte le campement. Couronne : Arrivée au village montagnard des Forges.</p>	<p>Lyre : La milice arrête Toèze. Neige est confiée aux voyageurs. Poisson-Acrobate : Les voyageurs rencontrent Jorne et préparent un plan pour le lendemain.</p>	<p>Lyre : Le Barbu assiste à l'arrestation et remarque l'attitude des personnages. Il donne rendez-vous aux voyageurs, par message, tard dans la nuit. Mi-Apaignée : Rencontre avec les voyageurs au Puits. Remise des parchemins.</p>	<p>Sirène : une troupe de douze miliciens partent de Kauffaure en renfort. Couronne : rencontre des voyageurs. Mi-Epées : Ils abandonnent la poursuite pour rentrer avant la fermeture de la porte.</p>
--	---	--	---

1<sup>er</sup>

Serpent

	<p>Dans la matinée : Jorne vole un ducat et le donne aux voyageurs. Ces derniers rachètent Toèze et quittent la cité (avec ou sans Jorne). 20 minutes après le départ de Jorne de l'atelier : l'alerte est donnée. La milice recherche Jorne et Toèze, ainsi que les voyageurs suite au témoignage de Pingre. Fin Epées : Fermeture de la porte de la cité jusqu'au 27 Serpent.</p>		<p>Dragon : retour de la seconde patrouille.</p>
--	---	--	--