

LE COMLOT DES MARCHANDS DE CHNAFON

Baltringues trentenaires et sans complexes.

Autour de la table et du gros sac de Smarties, la moyenne d'âge avoisine les trente-cinq ans. L'expérience des joueurs s'échelonne du débutant complet au vieux rôliste. La maîtresse de jeu, quant à elle, a du kilométrage en tant que joueuse, mais fait là ses premiers pas derrière le paravent. Elle arrive néanmoins avec un atout dans sa besace : être l'identité secrète de Nak'hua Thorp, ça aide, quand on doit faire évoluer ses personnages dans un contexte naheulbeukien.

À l'entrée du bureau des emplois de Chnafon, quatre baltringues de niveau 1 eurent une minute ou deux pour faire connaissance avant que l'employé ne les amène à leur commanditaire.

Il y avait là un barbare en slip de fourrure, une elfe noire ninja qui cachait son charisme très relatif sous une cape de discrétion, un aspirant paladin de Khornettoh particulièrement gâté par la nature puisque doté de caracs 10, 11, 12, 13, 13 (pas dans cet ordre), et un guerrier nain équipé d'une hache familiale pas du tout prévue pour servir d'arme (donc aux dégâts diminués par rapport à une hache d'armes de base). Tous étaient là en quête de fortune, à part le jeune palouf, que son maître paladin avait sommé d'accomplir un fait d'armes pour mériter sa relique divine.

Yeronimus Bloch les reçut en catimini, dans un bureau de passage fourni par l'office des emplois. Il leur expliqua brièvement la diminution suspecte des patrouilles et la recrudescence d'attaques sur les convois depuis près de deux lunes, leur dit avec inquiétude que les murs avaient des oreilles, avant de s'éclipser par une porte dérobée. Leur contact, Gigno, devait les retrouver le soir au pub « Les Saltimbanques ». En attendant, il leur restait quelques heures à tuer.

Les baltringues se rendirent donc au poste de garde le plus proche, à deux pas du château, pour demander plus de détails aux larbins en place. L'un d'eux leur expliqua fort diligemment que son copain Rufus, affecté aux patrouilles extérieures, avait en effet moins de travail dernièrement. Il ajouta que ces cadences moins infernales étaient les bienvenues, car Rufus pouvait ainsi passer plus de temps avec sa femme, et que n'importe qui, à sa place, serait heureux de pouvoir s'occuper davantage de la femme de Rufus.

Tout ceci ne leur donnait pas d'explication. Les aventuriers résolurent donc d'aller interroger un des rares marchands qui n'avaient pas encore fini de remballer leurs étals sur la place du marché.

À peine commençaient-ils à s'approcher d'une accorte vendeuse qu'un jeune homme aux allures de voleur survint sans prévenir, les regarda dans les yeux, poussa violemment la pauvre dame et s'enfuit. N'écoutant que leur courage, les aventuriers se lancèrent à sa poursuite. Le brigand sauta prestement par-dessus un étal à moitié démonté. En tentant de l'imiter, le barbare et le paladin furent plus gracieux que la ninjette et le nain, qui prirent deux secondes de retard.

Les ayant attirés au fond d'une ruelle, le voleur se décida à les affronter. Bien entendu, il n'était pas seul : deux autres jeunes gens, un garçon et une fille, pareillement accoutrés en voleurs, attendaient pour une embuscade en règle.

S'ensuivit un combat épique à base de nombreux assauts ratés, sous l'œil goguenard d'inconnus qui assistaient à la scène depuis un balcon. N'écoutant que leur courage, le paladin et le nain firent front commun, laissant le barbare affronter le premier voleur et les deux filles s'écharper entre elles. La première maladresse de l'aventure fut à mettre sur le compte de Kling le nain, qui dans son enthousiasme pour courir vers son adversaire, glissa et resta à terre pendant deux assauts.

Le sort du premier voleur, le fuyard, fut scellé lorsqu'il cassa sa dague. Le barbare l'acheva bien vite à partir de ce moment. Moins chanceuse, l'elfe noire rata un assaut contre la voleuse et s'entailla le bras toute seule. Le barbare vint alors à son secours, et tandis que nain et paladin achevaient leur adversaire (en abîmant la hache du nain au passage), il leva bien haut son épée, invoqua l'aide de Crôm et trancha net le bras droit de la voleuse.

La malheureuse hoqueta dans un dernier soupir : « Les murs ont des oreilles ! »

La fouille en règle des voleurs permit aux aventuriers de récupérer quelques affaires, pas forcément revendables, comme ce fossile de coquillage qui traîne toujours dans un sac à dos en attendant un repreneur. Plus attentive que les autres, l'elfe noire profita de ce que le barbare saisissait le bras tranché pour remarquer un papier dans la main. Celui-ci avait beau être couvert de sang, on arrivait plus ou moins à déchiffrer une partie du message :

***** NE DOIVENT PAS *****BANQUES.

Le barbare décida de conserver le bras de la voleuse. En effet, dans son village, on lui avait toujours dit que l'équipement d'aventurier coûtait un bras, aussi espérait-il échanger ce membre contre une arme. Pendant ce temps, l'elfe noire courut vers une rue plus animée et alpagua un passant pour qu'il lui indique où était la banque. En l'occurrence, la banque centrale de Chnafon se trouvait sur la place du marché.

En arrivant sur les lieux, les aventuriers avisèrent un marchand qui finissait de charger ses affaires dans une carriole. Celui-ci leur expliqua qu'il avait effectivement entendu dire qu'il y avait davantage d'attaques dernièrement, mais que lui-même n'en avait pas souffert, puisqu'il se faisait toujours escorter par deux ogres dès qu'il sortait de la ville. Ça coûtait un peu cher à nourrir, mais c'était efficace : il n'avait jamais été inquiété.

« Nous sommes les Haches Sanglantes ! lui dit fièrement le paladin.

— Mais... À part le nain, vous n'avez pas de haches...

— Les autres sont à l'affûtage.

— Oui, bien sûr. Bon, vous m'excuserez, j'ai laissé mes ogres en double file. »

Puisque pendant la conversation, la banque centrale avait eu le temps de fermer, le groupe décida de se rendre au pub. C'est en voyant l'enseigne que le paladin eut une illumination : et si « ...banques » était la fin du mot « Saltimbanques » et que les jeunes voleurs avaient eu pour mission de les empêcher de se rendre au pub ?

Les Dieux, qui écoutaient, trouvèrent que ce garçon n'était pas si bête.

Arrivés au pub, les aventuriers commencèrent par protester contre le coût des denrées dans la ville. Eux qui avaient prévu de s'offrir un vrai dîner se contentèrent de prendre une pinte en attendant Gigno, qui ne tarda d'ailleurs pas à arriver et à offrir une tournée. L'homme était nerveux, peut-être encore plus que Bloch. Il leur fit part de ses soupçons : d'après lui, la guilde des voleurs était derrière les attaques. Cependant, il leur déconseilla vivement de se rendre sur place. D'après lui, si quelqu'un avait un document, c'était un membre de la sécurité. Probablement le beau Ruflak Santanza, chef des gardes et homme à femmes, qui avait ses habitudes au club Surivili, à deux pâtés de maisons.

Les aventuriers, qui n'avaient pas d'idées de toute façon, partirent à la recherche du club privé dès qu'ils eurent fini leurs deux pintes. Ils ne tardèrent pas à constater qu'en dépit de leurs livrées ridicules, les vigiles qui gardaient l'entrée n'avaient pas l'air d'être des rigolos. Ils décidèrent donc de guetter la sortie de Santanza depuis la rue. La tactique adoptée était aussi vieille que le monde : Jane la ninjette (elle refusait de donner son nom, aussi avait-elle reçu ce surnom) se dissimula dans l'ombre tandis que ses compagnons attendaient de façon moins discrète. La garde ne tarda pas à leur demander de circuler, sans se rendre compte qu'il y avait quelqu'un avec eux.

Santanza sortit du club vers minuit. Il tenait une jolie blonde par la taille et se faisait escorter par trois de ses gardes. Jane le suivit jusque chez lui, une belle maison à côté de la tour de l'Ombrelune, et partit indiquer l'emplacement aux autres.

L'idée d'une attaque nocturne fut abandonnée à cause de la proximité de la caserne des gardes. Le groupe résolut d'aller dormir et de revenir dans la journée, pendant que Santanza serait parti. L'elfe noire, la seule à avoir été vraiment blessée lors du combat précédent, refusa de prendre un lit au dortoir comme les autres (qui en plus, sentaient des pieds). Elle se paya une vraie chambre.

Au matin, les aventuriers commencèrent par revendre à l'armurier les quelques affaires prises aux voleurs de la veille. Celui-ci accepta également de réparer la hache du nain pendant que l'équipe allait saluer Gigno dans son bazar. En revanche, il refusa tout net le bras que Krao le barbare lui proposa en guise de paiement.

Les aventuriers, à qui tous les PNJ répétaient qu'ils n'étaient pas à une heure près, prirent le temps de manger un bout avant de s'introduire chez Santanza. La ruelle derrière la maison du chef des gardes étant beaucoup plus calme que la rue des Apprentis, la ninjette crocheta la porte de service. Elle avisa aussitôt quatre couteaux à viande pendus au mur de la cuisine, qu'elle glissa dans son sac à dos. Elle les a toujours, et espère apparemment s'en servir comme couteaux de lancer ; on dira gentiment que c'est une elfe noire optimiste.

Une série de crochetages réussis permit au groupe de mettre la main sur une note de Jorbina Fletrize demandant à Ruflak Santanza de ne plus protéger les convois de marchands. Par la même occasion, ils firent un tour dans la chambre du propriétaire. Un coffre contenait quelques objets sans importance (dont un tube de rouge à lèvres qui les intrigua beaucoup), mais aussi trois anneaux d'or non magiques et un gobelet ouvragé. Le nain s'empara de ce dernier, apparemment décidé à commencer une collection de gobelets pour concurrencer la collection de bras du barbare. Le paladin, quant à lui, était persuadé qu'il y avait un passage secret dans la cheminée. Il sonda le conduit de fond en comble, se couvrit de suie, et laissa conséquemment des traces de son passage sur le lit de Santanza et dans toute la maison.

Fiers de leur trouvaille, ils allèrent vendre leur butin à Gigno, à qui ils demandèrent aussi qui était Jorbina Fletrize. Le marchand leur expliqua qu'il s'agissait d'une simple secrétaire qui n'avait sûrement pas envoyé cette note de son propre chef, qu'elle travaillait au château jusqu'à dix-sept heures, et leur fit une description sommaire de la demoiselle.

À dix-sept heures tapantes, tout le personnel administratif sortit du château comme un seul homme. Le paladin, qui avait frotté son tabar pour en ôter la suie, fit jouer son charisme et invita Jorbina à prendre un verre à la taverne toute proche. La jeune femme n'était manifestement pas du genre à inventer la poudre : elle laissa vite échapper le nom de Sofok. Néanmoins, les compagnons du paladin ne lui inspiraient pas confiance, même quand ils dirent qu'ils travaillaient pour Bloch, « ce vieux cochon ». Lorsque l'elfe noire insinua qu'il pouvait y avoir quelque chose entre elle et ce fameux Sofok, elle prit carrément la mouche et décida de partir au plus vite.

Les aventuriers n'eurent pas le loisir de poursuivre Jorbina : une bagarre de taverne venait d'éclater, et Jane se prit un tabouret derrière la tête. Pendant qu'elle récupérait, le barbare et le nain mirent à profit leur compétence « bourre-pif » en prenant un ivrogne chacun. Pour ne pas être en reste, le paladin ramassa le tabouret qui avait étourdi sa camarade. Dans un magnifique enchaînement, il fracassa quelques côtes du client le plus proche, puis cassa la jambe de l'adversaire du barbare. Dans un style plus académique (quoiqu'ayant bien failli éborgner le barbare au passage), le nain assomma son adversaire. La troupe quitta ensuite la taverne au pas de course, au son des hurlements des blessés.

De retour sur la Place du Marché, ils allèrent voir Yeronimus Bloch en espérant bien avoir rempli leur mission. Le chef de la guilde, néanmoins, leur rétorqua qu'avec si peu d'éléments, il ne pouvait rien contre Sofok, le fils unique du seigneur Hubertin de Grandvent, qui bénéficiait de solides appuis. Il lui fallait une preuve contre lui. Déjà le nain s'énervait et commençait à faire son nain :

« Et quand on amènera une nouvelle preuve, il nous dira que ça ne suffit pas, vous allez voir, il ne va jamais nous payer !

— On peut aussi le taper et partir avec l'argent, proposa le barbare.

— Partir en courant avec toute la garde à vos troussees, rétorqua Bloch, c'est possible aussi, et ça commence même à devenir très probable ! »

Ayant ainsi récupéré l'attention de ses interlocuteurs, le chef de guilde expliqua qu'il voyait deux moyens de mettre fin au complot : soit faire peur à Sofok de Grandvent, ce qui risquait d'être compliqué vu qu'il se déplaçait généralement sous escorte, soit retourner voir Jorbina Fletrize et l'effrayer un bon coup pour qu'elle vende Sofok. La seconde option était évidemment moins risquée. De plus, Bloch avoua qu'il savait où habitait la jeune fille, qui avait un si joli petit nez retroussé, mais qui l'avait traité de vieux cochon quand il avait voulu obtenir ses faveurs. Les baltringues le saluèrent donc, assez sèchement quand même, et se préparèrent à agir à la faveur de la nuit.

Sur le coup de deux heures du matin, une elfe noire décidément en veine crocheta parfaitement la porte d'entrée de mademoiselle Fletrize, monta l'escalier qui menait à sa chambrette et se posta à côté de son lit dans un silence de tombeau. Sur un signe de ses compagnons, elle la réveilla, une main sur sa bouche et un poignard près de son visage.

Dans un premier temps, la secrétaire fit preuve d'un grand courage : elle refusa de parler, quitte à affronter une mort rapide. Au bout d'un moment, le barbare s'impatienta. Il menaça d'ôter son slip en fourrure si elle continuait à jouer les héroïnes.

À ces mots, Jorbina flippa littéralement sa race (*20 sur épreuve de Courage*). Elle avoua que Sofok de Grandvent l'avait séduite, lui avait fait mille promesses jamais tenues, et que c'était à cette période qu'il lui avait dicté l'ordre pour Ruflak Santanza. Elle indiqua aux aventuriers qu'il venait la voir au travail par un escalier qui donnait sur la porte de service de son bureau. Une fois qu'on montait, la chambre de Sofok était au bout du couloir. Par chance, la fenêtre du bureau de Jorbina fermait mal.

La jeune femme refusa d'accompagner les aventuriers au château. Le barbare tenta bien de l'intimider à nouveau, mais son geste menaçant fut un peu trop zélé et il se fit mal à la main en tapant du poing dans le mur. Les autres saucissonnèrent Jorbina afin d'éviter qu'elle donne l'alerte. Ils promirent néanmoins de venir la délivrer si elle ne leur avait pas menti.

Profitant d'un moment de calme dans la rue, le groupe passa par la fenêtre indiquée, qui, effectivement, fermait mal. La ninjette s'attaqua à la porte qui donnait sur l'escalier de la tour. Alors que la chance lui avait jusqu'à présent toujours souri, sa tentative de crochetage se passa mal : elle se rata deux fois et ne réussit qu'à faire du bruit. Deux gardes intrigués ne tardèrent pas à faire irruption dans le bureau. Un combat furieux s'engagea.

Trop pressé d'agir, le barbare trébucha et fut hors course pendant quelques tours. Heureusement pour lui, les gardes, qui s'attendaient sans doute à trouver un cambrioleur isolé plutôt qu'à un quatuor d'aventuriers féroces, paniquèrent un peu. Le premier se trancha le doigt, et surpris par son cri, le second lui enfonça sa lance dans le dos. Ce fut pour les apprentis héros l'occasion de montrer leur bravoure. À trois contre deux, puis à quatre une fois le barbare remis sur ses pieds, ils firent bien vite la différence. Prudente, l'elfe noire cacha les corps dans le bureau, referma la porte à clef et conserva le trousseau.

Elle monta l'escalier en éclaireur pour profiter de ses talents de ninja. Un seul garde était posté sur le palier de l'étage, et il ne regardait pas dans sa direction. Elle le frappa lâchement dans le dos, puis le paladin, embusqué derrière elle, prouva que chez Khornettoh, on savait très bien égorger les gens à terre. Deux cabinets de toilette donnaient sur le palier. Les aventuriers traînèrent le cadavre dans le premier des deux afin qu'on ne le trouve pas tout de suite.

Le groupe s'interrogea alors sur la marche à suivre. Ce fut au tour du nain d'avoir une illumination.

« Ce n'est pas un donjon, ici ! chuchota-t-il. Allons directement à la chambre de Sofok, faisons ce que nous avons à faire et barrons-nous ! »

Quelque part dans un plan d'existence parallèle, les Dieux hochèrent vigoureusement la tête, ou l'appendice qui en tenait lieu, selon leur anatomie.

Jane ouvrit prudemment la porte d'en face, celle qui donnait sur le couloir. Sa nyctalopie lui permit d'apercevoir une autre porte qui s'ouvrait et quelqu'un qui passait par là. Apparemment, on ne l'avait pas vue. Sans céder à la panique, elle fit reculer ses coéquipiers, mais cela ne suffit pas : l'inconnu, vêtu d'une chemise de nuit, l'air ensommeillé, venait dans leur direction. Le groupe s'enferma donc dans le cabinet où ils avaient caché le cadavre du

garde, entendit l'autre qui faisait des ablutions nocturnes dans celui d'à côté, et attendit qu'il soit reparti pour oser enfin sortir.

La traversée du couloir se fit alors sans encombre jusqu'au palier suivant. Une grande porte ouvragée, sur la droite, menait manifestement à la chambre de Sofok, mais un garde faisait son travail juste devant (monter la garde, donc). La fine équipe tenta de répéter l'exploit précédent, mais eut moins de réussite, cette fois. Le garde eut le temps de crier avant d'être occis, ce qui eut pour effet de rameuter son collègue du rez-de-chaussée. Le barbare et le paladin tentèrent de l'assommer en lui jetant à la figure le corps de l'autre garde, mais il réussit à éviter le lancer de cadavre. Il fallut le tuer.

La porte de la chambre de Sofok n'était pas verrouillée. Jane entra à pas de loup, au cas où le jeune homme serait aux aguets. Par chance, celui-ci ronflait bruyamment, sans doute trop aviné pour être réveillé par un simple combat sur le palier. À la faible lueur de la nuit, l'elfe noire distingua un bureau couvert de paperasses. Elle y trouva assez rapidement un certificat de complot qui constituait une parfaite preuve pour Bloch. Sans chercher à dévaliser davantage, elle sortit de la chambre, et le groupe refit le même chemin en sens inverse avant de quitter le château par la fenêtre du bureau de Jorbina. La ninjette fit un crochet pour aller détacher la jeune femme, après quoi les aventuriers s'accordèrent quelques heures de sommeil.

Au matin, ils se rendirent à la guilde des marchands. Autour d'eux, la rumeur bruissait déjà : « on » était entré par effraction dans le château, « on » avait tué quelques gardes mais « on » n'avait rien volé. C'était à n'y rien comprendre !

Yeronimus Bloch, lui, se doutait de ce qui s'était passé. C'est donc avec un large sourire qu'il reçut les apprentis héros. Le paladin joua de son charisme pour obtenir une prime de risques en échange de ses services. Chaque membre de l'équipe reçut donc 225 pièces d'or au lieu des 200 initialement prévues. Bloch fit un peu la tête, mais il n'avait pas à se plaindre de la prestation : il reconnut volontiers que les jeunes gens avaient été efficaces et presque discrets.

« C'est normal, répondit le paladin. Nous sommes les Haches Sanglantes Efficaces ! »

Avant de les laisser partir, le chef de guilde leur fit savoir que son homologue de Plorodou-sur-Zblouf était à la recherche d'un groupe d'aventuriers pour résoudre une affaire difficile. L'équipe prit note et commença à s'éloigner dans le soleil levant...

Pour s'arrêter aussitôt, car un maître paladin de Khornettoh avait surgi de derrière une maison, un pendentif à la main. Ayant transmis la relique divine, il salua son apprenti et lui souhaita bonne chance, en lui recommandant de ne surtout jamais quitter la voie de Khornettoh.

Récompense de fin de quête : 50 XP, soit le tarif standard pour la méthode « infiltration presque discrète dans le château ».

À la fin de cette première aventure, chaque personnage a entre 65 et 70 XP suivant ses mérites au combat. Aucun n'a donc gagné de niveau pour l'instant, mais leur joli pactole (300 PO et des brouettes par personne) va leur permettre de s'équiper avant d'affronter la terrible hydre du lac de Zblouf.