

Le premier convoi de prisonniers est parti il y a environ deux mois. L'opération menée secrètement de manière à éviter les troubles a été un succès. Si bien que Brossard a consenti à l'envoi d'un second convoi. Cependant, contrairement au premier, ce convoi n'est pas destiné à aller dans les terres du sud comme Merquès-Deuil l'a fait croire à Brossard. En effet, le Comte a un besoin critique de main d'œuvre pour exploiter un filon de pierre distordante découvert sur ses terres de Givaudon et pour lequel ses amis Skavens sont prêt à le couvrir d'or. Le scénario débute alors que le second convoi s'apprête à partir...

Concernant le royaume de Bretonnie

Nous sommes dans la 4ème année du règne du jeune roi Charles III de la Tête d'Or. Celui-ci est un descendant direct de Gilles le Breton de Gisoreux qui unifia le royaume voilà plus de 1500 ans. Le pays est administré par son premier ministre, le Cardinal Dumourieux du culte de Shallya, originaire de Couronne.

Concernant Guisoreux

Guisoreux est la capitale de la Bretonnie et la seconde plus grande ville du Vieux Monde après Marienburg. C'est le siège de la plus grande université Bretonnienne, Guisonne, et un important centre religieux. La ville comporte en effets les hauts-temples Bretonniens des cultes Véréna, Myrmidia, et Morr, ainsi que la cathédrale St-Jean de Shallya. Au-delà des murs assez mal entretenus de la cité s'étendent les misérables faubourgs, où les gangs guisoriens trouvent leur base. Ces gangs particulièrement instables sont responsables des émeutes violentes qui ont régulièrement troublé Guisoreux depuis un demi-siècle.

Depuis que la cour royale a été déplacée vers le palais d'Oisillon à près de 40 lieues au nord-est de Guisoreux, le roi visite rarement la ville. Celle-ci est dirigée par un gouverneur nommé par le roi, Brossard. Ce dernier, réputé sénile, est quasi-uniformément détesté par la population.

Présentation des principaux intervenants

- **Le gouverneur Brossard** a chargé **le chef de la garde Salengro** d'arrêter plus de voleurs que d'habitude pour pouvoir approvisionner les convois. Salengro, qui est un individu malhonnête, y a vu une façon de se débarrasser de quelques uns de ses ennemis. Il a un peu graissé la patte au **juge Jorge Ganache** pour qu'il ne fasse pas de problème avec les condamnations (ce qui n'était pas vraiment dans les habitudes du bon juge de toute façon).

- **Florimon Favenc et Gustave le Favard** : Deux jeunes blondins indirectement responsables de la mort de **Rodrigo, frère de Salengro et capitaine de la garde**. Ils furent capturés par la garde peu après et feront partie du prochain convoi pour les terres du sud, Salengro aura ainsi le plaisir de venger son frère tout en gagnant le champs libre auprès de **la belle et riche Eugénie de Vougé** convoitée par eux son frère.

- **Joliecœur** : Une jolie jeune femme qui a été témoin d'actes propres à faire condamner Salengro (ce dernier ignore cependant que c'est une espionne, et qu'elle n'était pas là par hasard...). Ce personnage peut être utilisé comme le MJ l'entend.

- Le célèbre **Marquis Donatien de Racabas** est un noble dont le franc-parler ne lui rapportent pas que des amis. Jugeant le combat trop déséquilibré, il s'est battu à la place de Florimon Favenc dans un duel l'opposant au frère de Salengro. Fin bretteur, le marquis fut victorieux. Seulement les duels sont interdits et Salengro a l'intention de faire appliquer la règle pour une fois. Ennemi de longue date de Salengro, il le confrontera au bal de la comtesse de Vougé dans quelques jours. Salengro le sait et à tout intérêt à le faire tuer avant. Le Marquis de Racabas a pour l'heure trouvé refuge dans les égouts avec son compère Bergeault d'Allasac.

- **Sqreek** : chef des Skavens sous Guisoreux. Il a succombé à la paranoïa et attaque désormais tout ce qui passe à portée.

- **Le Comte de Merquès-Deuil**, noble vain et corrompu, prêt à négocier avec les Skavens pour restaurer la fortune familiale et financer ses nombreux vices. Il réside dans son domaine au château de Montroy.

- **Krej**, cruel nain au service du Comte de Merquès-Deuil. Il est responsable de l'acheminement du convoi vers la mine en Givaudon. Originaire de Norsca, c'est en fait un nain du Chaos. Il est l'ennemi de Lebrun, le bailli du Comte.

- **Lebrun**, le bailli mutant du Comte de Merquès-Deuil. Il dissimule sa mutation, une patte de rat à la place de sa main gauche sous des bandages. C'est un serviteur à la solde des Skavens.

- **La bête du Givaudon** : Bérald, un malheureux prospecteur du village de la pouyade en Givaudon dupé par Lebrun, qui l'a envoyé exploiter le filon de pierre distordante. Il a été transformé en bête assoiffée de sang par l'effet de la pierre distordante.

- **Mère Causine**, vieille femme un peu folle qui vit toute seule dans les bois, grand-mère de Bérald, elle connaît le secret de la bête.

Présence Skaven en Bretagne

Certaines prophéties Skaven font état de l'imminence du jour des rats (la fin du monde tel que nous le connaissons). Celles-ci rendent la situation particulièrement crispée à Abjectalie. De plus, les Skavens Bretonniens n'ont jamais vraiment rencontré les succès escomptés, ce qui fait que leurs chefs se retrouvent sous pression.

"Dans les jours anciens, ils subirent de cuisantes défaites face à la fine chevalerie Bretonnienne ; ils en gardèrent certainement un souvenir amer. Ils parvinrent néanmoins à trouver refuge au fond d'un gouffre particulièrement difficile d'accès dans le nord du massif Orcal, que les paysans appelaient l'abîme noir. "

En haut lieu il a été décidé que l'heure de la revanche avait sonné.

La première étape de la grande offensive des hommes-rats consistait à renforcer la présence Skaven sous chacune des grandes villes du pays. En particulier, un petit groupe fut envoyé installer discrètement un avant-poste dans les souterrains de Guisoreux où l'unité existante n'avait plus donné de nouvelles depuis longtemps. Celle-ci n'avait pas pour autant été détruite, simplement son chef Sqreek était tombé victime d'une forme aiguë de paranoïa qui le conduisait à ne plus communiquer avec l'extérieur. Quand les éclaireurs sont arrivés dans les souterrains de Guisoreux, celle-ci furent repérés, puis exterminés, par les troupes de choc de Sqreek. Sqreek est convaincu que les devins gris ont décidé son élimination. Il fait s'entraîner ses troupes sans relâche en préparation d'une attaque massive. Ironiquement, cela le conduit à oublier la plus élémentaire prudence vis à vis des humains, ce qui une fois que la présence Skaven aura été détectée le conduira inévitablement à sa perte.

En outre, une recherche active de nouvelles sources de pierre distordante a été menée, ce qui a conduit à la découverte de la mine de la Pouyade en Givaudon. L'exploitation de ce filon de pierre distordante constitue une priorité pour l'abîme noir.

Les personnages prêtirés (8 fournis)

Les personnages ne se connaissent que depuis quelques jours ; en effet, ils ont fait le voyage vers Guisoreux ensemble.

Ils ont un objectif commun : n'ayant que quelques Francs en poche, ils cherchent tous un travail facile et bien payé, ce qui constitue la justification pour qu'ils forment un groupe. Si aucun d'entre eux ne voue un grand amour aux autorités, certains sont épris de justice, alors que ces considérations sont forts secondaires pour les autres.

Quelques tirages doivent être effectués en début de scénario : par exemple l'argent qui est à disposition de chacun des PJs.

Arrivée à Guisoreux

Après 3 jours de voyage sous une chaleur accablante (c'est le début du mois de Thermidor et la canicule règne), les PJs arrivent enfin à Guisoreux. La nuit est tombée depuis une heure à peine, quand après avoir traversé le misérable faubourg sud les PJs atteignent finalement la porte de l'est. Quelques chariots et carrioles sont arrêtées devant la porte et des familles de paysans sont couchées dans le fossé.

Les portes de la ville ont été fermées avant la tombée de la nuit en raison d'une émeute qui a eu lieu dans la journée. Elles n'ouvriront pas avant le lendemain à l'aube. Les gardes qui sont de l'autre côté de la porte n'accepteront d'ouvrir sous aucun prétexte. Les PJs ont donc l'occasion de visiter le faubourg sud et d'y nouer des contacts. Mais attention, les bas-fonds sont dangereux, surtout pour les nouveaux venus.

Pénétrer en ville

En dépit des portes fermées, il reste possible de pénétrer en ville, en passant :

- Par dessus les murs, en particulier, aux endroits où les murs se sont partiellement effondrés.
- Par les catacombes.

La taverne de la roue contrôlée par les halegrins possède une entrée secrète de l'autre côté du mur. Mais ils ne laissent pas n'importe qui l'utiliser.

Le crime à Guisoreux

Dans le faubourg sud (le dédale), les activités illégales sont dominées par les halegrins qui forment une sorte de guildes des voleurs. On peut les contacter en utilisant le langage secret -voleurs et en suivant les signes de la pictographie voleur jusqu'à une taverne sous leur contrôle.

Les autres quartiers pauvres de la ville, comme par exemple le faubourg nord, sont contrôlés par des organisations criminelles rivales.

Garde et soldats à Guisoreux – tour d'horizon

- La garde du gouverneur : Des mercenaires Switzer. Ils sont connus pour exécuter les ordres sans discuter.

- Les cadets mousquetaires du Roy. De sang noble et bien entraînés, les aspirants mousquetaires assurent la garde du Palais royal.
- La garde du Cardinal. La garde personnelle du Cardinal Dumourieux. Cette unité d'élite comporte une trentaine de membres, il s'agit de soldats professionnels d'origines diverses. Une rivalité importante existe avec les cadets mousquetaires.
- **La garde de Guisoreux : de basse extraction, ils ont la réputation d'être malhonnêtes et facilement corruptibles.**
- Les milices bourgeoises : semi-professionnels, ils patrouillent les quartiers les plus riches.
- La garnison est postée au fort de justice et au grand châtelet. Elle est constituée essentiellement de mercenaires étrangers : des Tiléens surtout, mais aussi des Navarrais, des Impériaux et quelques Estaliens. Ils doivent défendre la ville en cas d'invasion, mais ils interviennent aussi en cas d'émeute.
- La troupe : Un détachement important de l'armée royale, la Garde Bretonnienne, est posté entre Oisillon et Guisoreux.

Informations et rumeurs

Pourquoi les portes de la ville sont-elles fermées ?

- Il y a eu une nouvelle tentative d'assassinat contre le gouverneur Brossard et cette fois-ci ça a été la bonne. {faux}
- Il y a eu une émeute dans le quartier Viaud à cause du prix du pain. {vrai}
- Le prix du pain risque de continuer à monter {possible} car les réserves de grain se sont gâtées {faux, par contre la maison Quissac spéculé sur les cours}.
- Il y a une insurrection populaire dans le port de Rochellois {vrai}.
- Les problèmes actuels de la ville sont dus à des agitateurs Impériaux {faux}.
- Dans une semaine se tiendra le bal de la comtesse de Vougé. C'est la dernière grande soirée mondaine avant le Grand Bal qui célèbre l'anniversaire du Roi à Oisillon. Comme chaque année, une bonne partie de la haute société Bretonnienne est attendue chez la Comtesse. {tout à fait exact, mais seules les personnes ayant des contacts dans la haute société sont normalement au courant de ce genre de choses...}
- Il y a eu un grand nombre de disparitions mystérieuses ces derniers temps chez les pauvres. {C'est dû aux arrestations menées par Salengro}
- Les gardes de la ville sont tous corrompus {pas si faux}.
- Les juges aussi {la justice Bretonnienne n'est effectivement pas très juste}
- Il y a un meurtrier en ville, mais la garde ne fait rien pour le trouver {faux}.
- Toutes les conditions sont réunies pour une belle série d'émeutes. {C'est en tous cas ce que pensent la plupart des habitants du Dédale }
- Il y a une maison du Dédale d'où sortent des rats la nuit pour manger les petits enfants. {Visionnaire !}.
- Concernant les catacombes : orgies organisées par des cultes secrets, morts-vivants, monstres divers et trésors oubliés. {ça relève plus du mythe que de la réalité, quoique...}
- **Les souterrains sont devenus dangereux, Quatre nobles y ont disparus pas plus tard que la veille.** {le marquis de Racabas et Bergeault d'Allasac sont effectivement allés dans les égouts, mais la disparition de Florimon Favenc et Gustave le Favard est due à leur arrestation}

Trouver du travail bien payé

Comme on peut s'en douter, ça n'est pas si facile. La grande majorité de la population est pauvre. À voir les frusques misérables des leaders des gangs Guisoriens, s'engager dans un gang ne semble pas être la meilleure solution pour s'enrichir...

En se renseignant concernant du travail dans une des tavernes de la ville (Il y en a un grand nombre dans les faubourgs, car le vin y est détaxé), les PJs apprendront que la meilleure solution est de traîner à la Place de Breton l'après-midi.

Place de Breton

C'est la plus grande place de Guisoreux ; au centre s'y trouve une grande statue équestre de Gilles le Breton, le fondateur du royaume de Bretonnie.

Les matins, il s'y tient le principal marché de Guisoreux. L'après-midi, on y trouve quelques vendeurs, des ivrognes, des mendiants et occasionnellement des agitateurs ou des artistes.

Compte tenu de la situation actuelle en ville, l'activité tourne au ralenti et les emplois sont rares. Les PJs peuvent attendre en vain toute l'après-midi, personne ne viendra proposer du travail. Ils vont être obligés de prendre leurs propres initiatives.

Arrestation de Jolicœur

Jolicœur est une jolie fille qui vend des œillets sur la place de Breton (6sous pour un œillet). En cours d'après-midi un groupe d'une dizaine de garde arrive sur la place de Breton, après avoir fait le tour de la place, ils abordent Jolicœur :

- C'est vous qu'on appelle Jolicœur ?
- Oui, pourquoi ?
- Attrapez-là !!! *Elle essaie de s'échapper, mais les gardes se saisissent d'elle.*
- Nous sommes venus vous arrêter, on vous a dénoncé vous êtes une voleuse.
- C'est complètement faux, lâchez-moi. *Elle se débat et crie à l'aide.*
- Par Ulric, assommez-là !

La scène est observée sans broncher par les autres occupants de la place (Si les PJs veulent intervenir rappeler leur que les gardes sont nombreux, que des renforts ne sont sans doute pas loin, et que la justice doit être assez expéditive en ce moment...). Après que le groupe de gardes soit parti avec Jolicœur par contre, il y a des réactions de mécontentement. Les habitués de la place appréciaient bien Jolicœur et personne ne veut croire que c'était une voleuse. Un jeune homme s'approche de la statue de Gilles le Breton et crie une harangue contre le gouverneur avant de s'enfuir. Si les PJs décident de suivre les gardes, ceux-ci vont vers le grand châtelet de l'autre côté de l'Ois, le centre de la garde de Guisoreux. C'est aussi la principale prison.

Émeute, rue de l'échaudé

L'idée est ici de montrer la barbarie des gangs Guisoriens en particulier ceux issus de Mendigots dans le Faubourg Nord. La scène se déroule dans le quartier Viaud, où une foule de pauvres s'est amassée dans l'espoir de trouver du pain à bon marché. Face aux injonctions de la foule un officiel fait une annonce comme quoi des approvisionnements de blé sont attendus pour le lendemain et que le prix du pain devrait alors retomber. Le ton monte, la garde arrive, l'officiel commande alors à la foule de se disperser. La foule recule mais ne se disperse pas vraiment.

Quelques minutes plus tard dans la rue de l'échaudé, sur le signe d'un homme au fond de la rue, un carrosse est pris à parti par un groupe d'indigents armés, ces derniers sont suivis par une partie de la foule qui traîne par là. Les occupants du carrosse sont sauvagement massacrés avant que les PJs n'aient pu intervenir. Les PJs peuvent reconnaître les occupants du carrosse, une famille de nobles campagnards qu'ils avaient rencontrés sur la route de Guisoreux et avec lesquels ils avaient un peu sympathisé. La garde commandée par Salengro en personne arrive quelques minutes plus tard et met la foule en fuite.

Les dessous de Guisoreux.

Quatre nobles ont disparu dans les catacombes. Il leur est certainement arrivé quelque chose. Parmi eux, le marquis de Racabas. Celui-ci est connu pour être un noble particulièrement généreux. Si les PJs peuvent le ramener vivant, ils peuvent espérer une large récompense. Et si les nobles sont morts, leurs familles payeraient de toute façon pour récupérer les corps. Suite aux disparitions de quelques-uns de leur membres, les halegrins se sont rendus compte que les souterrains qu'ils avaient l'habitude d'utiliser sont soudainement devenus dangereux et ils voudraient bien savoir pourquoi.

Il y a de nombreux souterrains sous Guisoreux . Si les PJs veulent avoir la moindre chance de retrouver le marquis et ses compagnons, ils doivent savoir par où ils sont rentrés et ensuite tâcher de trouver leurs traces. Leo Lagrange est un jeune membre des halegrins, il a suivi le marquis et un compagnon (2 personnes donc) quand ils sont entrés dans les souterrains. Il peut y conduire les PJs, mais demande 20 Livres payables d'avance pour cela. C'est une somme importante, mais celle-ci se justifie, car elle permettra peut-être aux PJs de gagner beaucoup plus d'argent (selon lui, il faut voir cela comme un investissement). Une négociation serrée pourra faire descendre le prix à 15 Livres.

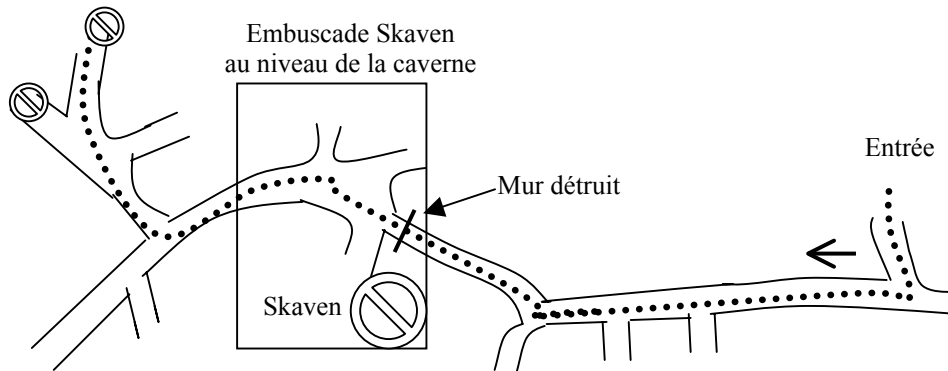
Embuscade Skaven - Pris au piège (comme des rats...)

NOTE : Tel que c'est présenté ici, il semble qu'il n'y ait aucune possibilité pour les PJs de s'en sortir. Mais si un ou plusieurs PJs se débrouillent particulièrement bien (ou sont très chanceux), rendez leur justice et laissez les parvenir à s'échapper. Un groupe de PJs expérimentés devrait être particulièrement prudent quand on l'envoie dans une section des souterrains réputée dangereuse. Si les PJs comptent simplement sur une approche 'en force', ils ont bien peu de chances de s'en sortir.

Leo Lagrange conduit les PJs jusqu'à une maison abandonnée du Dédale. Dans la cave, un passage conduit aux souterrains. Il souhaite bonne chance aux PJs et leur recommande d'être prudents, il n'acceptera pas de les accompagner plus loin.

Les souterrains se présentent sous forme de galeries étroites, humides et sombres creusées dans la roche. La vitesse de déplacement à appliquer est l'allure prudente, le sol est glissant. Les traces sont relativement facile à suivre dans la terre humide qui recouvre le sol. De très nombreuses galeries latérales viennent se connecter à la galerie principale. Au bout d'une vingtaine de minutes de marche, les tracent conduisent les PJs jusqu'à un mur de torchis qui a été partiellement démoli. La construction du mur n'est pas très ancienne (1 an au plus). Une fois que les PJs sont passés de l'autre côté du mur, ils arrivent dans une espèce de caverne. Les PJs avec sixième sens auront la désagréable impression d'être observés. Les traces traversent la caverne. Un bruit léger se fait entendre. On dirait des bruits de pas, mais il est difficile

de dire à quelle distance à cause des phénomènes d'écho. Si les PJs continuent à suivre les traces pendant encore 5 minutes, les bruits s'amplifient, il devient clair que ça bouge tout près et que ça ne peut être le fait d'une ou deux personnes. À partir de là les PJs sont piégés. Leur retraite est coupée par les Skavens au niveau de la caverne. Leur plan est d'effrayer les PJs pour que ceux-ci rebroussent chemin afin de les cueillir.



Les Skavens sont en nombre : 3d6 Skavens normaux, 1d6 Skaven élite et leur chef. Ce qui ne laisse pratiquement aucune chance aux PJs de s'en sortir par la force, mais Sqreek préfère autant éviter les pertes de son côté. À jouer comme une situation désespérée dans laquelle les PJs tentent de s'enfuir, mais n'y parviennent pas... Les PJs y perdent éventuellement des points de destin, mais ils sont finalement faits prisonniers. Si certains PJs sont encore conscients, ils sont assommés puis attachés. Puis conduits dans le repère des Skavens, qui se trouve à près d'une demi-heure de là (loin de la surface).

Skavens :

Vision nocturne 30m

Armure de récupération : 0/1 (partout).

Boucliers en bois, sur lequel apparaît le symbole du rat cornu en rouge.

Les élites et Sqreek ont des casques : 1 (tête)

Ils ont différents types de lames et crochets, mais pas d'armes de distance.

Les blessures causées par les Skavens ont 35% de chance de s'infecter.

Souriceaux (3d6)

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	33	25	3	3	7	40	1	24	24	24	18	29	14

Vermine de choc (1d6)

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	43	25	3	4	7	50	2	24	34	24	28	29	14

Compétences : Esquive, coups puissants, coups précis, coups assommants, fuite

Sqreek

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	53	25	4	4	9	60	2	24	54	34	28	39	14

Compétences : Esquive, coups puissants, coups précis, coups assommants, fuite

Bâton de sort qui permet d'invoquer un démon-rat du rat cornu.

Cottes de mailles : 1 (tronc, bras)

Démon rat - démon mineur du rat cornu

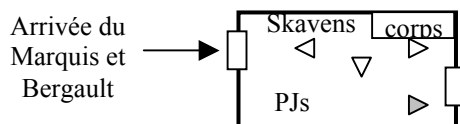
M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fe1
6	50	0	4	4	5	60	3	0	89	89	89	89	14

À l'aspect d'un rat géant complètement noir avec des yeux rouges.

Cause la peur au créatures de moins de 3m de haut.

Les PJs se réveillent dans une salle de forme carrée creusée dans la roche, éclairée par 2 torches. Ils sont attachés aux murs par des menottes au poignets. Leurs pieds sont liés par une corde. De l'autre côté pendent des corps d'humains morts depuis quelques jours (une dizaine). Optionnellement, il peut y avoir d'autres prisonniers vivants. Le futur des PJs semble assez désespéré. Toutes leurs dotations leur ont été enlevées (elles se trouvent dans la salle voisine). Les PJs sont gardés par pas moins de 4 Skavens : 3 souriceaux sous la direction d'une vermine de choc. Ils ont pour ordre de ne pas parler aux PJs car ils sont suspectés d'être des agents de l'abîme noir.

Sauvetage en style par le Marquis de Racabas



Un bruit léger se fait entendre venant de la salle de gauche. Une seconde plus tard, la porte de gauche explose littéralement. Le Skaven qui se trouve devant la porte est surpris, une fraction de seconde plus tard une hache de jet vient se planter dans sa tête. Il s'effondre par terre. Les autres Skavens essaient de comprendre ce qui se passe. Un homme richement vêtu arrive lancé sur le premier des 3 et l'embroche avec sa rapière puis avec sa dague de main gauche, il l'achève en lui tranchant la gorge. Le deuxième Skaven se prépare à l'attaquer, mais un deuxième homme plus lourd que le premier surgit et se place vis à vis du Skaven. Le combat se poursuit jusqu'à la victoire du marquis et de Bergeault qui délivrent les PJs et les conduisent hors du repaire des Skavens. Les PJs récupèrent leurs affaires (plus 1d20 Livres qui ne leur appartenait pas) dans la salle voisine. À l'entrée de la salle 3 Skavens gisent morts.

Donatien, Marquis de Racabas - Duelliste ex-gentilhomme

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fe1
4	63	39	4	4	7	60	3	45	54	44	46	40	54

Compétences : Esquive, coups puissants, coups précis, coups assommants, acrobaties équestres, chance 2x, armes de spécialisation, etc.

2 Points de destin

Bergeault d'Allasac - Duelliste ex-gentilhomme

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fe1
3	50	33	5	5	8	45	2	33	35	38	36	33	44

Constitution solide. humour, accent du sud

Compétences : Esquive, coups puissants, coups précis, coups assommants, acrobaties équestres. armes de spécialisation

Explication de la situation : Les PJs cherchaient le marquis, c'est ce dernier qui les a trouvés. Ils lui doivent une fière chandelle ! Sinon les dieux seuls savent ce que les museaux pointus leur auraient fait.

Le marquis va maintenant leur demander de lui rendre un service et les PJs peuvent difficilement refuser compte tenu des circonstances.

Ouf. L'introduction du scénario est terminée !

Le marquis demande aux PJs de se renseigner pour lui sur le sort de Florimon Favenc et Gustave le Favard. Il leur donne rendez-vous dans une salle du couvent Ste-Joséphine de Shallya sur l'île de Guisoreux. Apprenant que les deux hommes sont partis avec le convoi, il demande aux PJs de délivrer les 2 jeunes hommes avant qu'ils ne soient envoyés

par delà les mers. Il dispose de 5d20 Livres sur lui que les PJs peuvent prendre comme avance en attendant une plus large récompense à leur retour.

Informations concernant les convois

Certains criminels ont été condamnés la veille à être exilés à vie dans les terres du sud. Florimon Favenc et Gustave le Favard, bien qu'ils n'aient pas eu de procès sont tous deux sur la liste du Juge Ganache qui comprend en tout 156 noms. En se renseignant dans le faubourg nord, où il semble régner une terrible agitation, ils peuvent apprendre que le convoi est parti dans la nuit par la route de Bordeleaux.

Le convoi comprend plus d'une centaine de prisonniers. Ces derniers sont encordés et marchent à pied. Le convoi est escorté par des mercenaires Reiklandais (12 dont 4 à cheval). Une carriole conduite par un nain complète le convoi.

Sur la piste du convoi

Le convoi étant peu banal, il est facile de se renseigner quant à son passage le long de son trajet. Le voyage jusqu'à Bordeleaux à pied prendra plus d'1 semaine au convoi. Il n'y a aucun pont sur le Grismarie, la route de Bordeleaux traverse le fleuve par le bac de Morgon-les-charmes (à 7 lieues de Guisoreux), cette petite ville assez prospère est réputée pour ses sorciers.

Le convoi est parti avec un certain nombre d'heures d'avance, il avance à allure forcée : 1 Lieue/heure. Quelques-uns ne peuvent plus suivre, ils sont achevés et laissés sur le bord du chemin par Krej. Le convoi fait des haltes aux points d'eau. Le convoi s'arrête de 11h du matin jusqu'à 6h du soir pour éviter la chaleur. Un peu de nourriture est distribuée aux prisonniers.

Le convoi a pris la route de Moussillon à Morgon-les-Charmes et n'y a donc pas traversé.

Le convoi est allé jusqu'à Montroy (à 15 lieues de Morgon-les-charmes) où il a pris le bac. Le convoi a continué par la route du sud, mais n'a pas continué jusqu'à Bordeleaux. Il a emprunté un chemin de traverse qui mène dans les collines du Givaudon.

Les mercenaires Reiklandais qui ont escorté le convoi jusqu'à Montroy ont été remplacés par les hommes du Comte de Merquès-Deuil à partir de là, alors qu'ils avaient escorté le précédent convoi jusqu'à sa destination Bordeleaux. Ils peuvent être retrouvés dans un bordel dans les environs de Montroy.

(À suivre)

Montroy et le Givaudon

La traque de la bête