

Bran Serrefeuille

Tu as toujours été attiré par l'aventure. N'ayant pas la force pour le combat, ni la patience pour la magie, tu as profité de ton intelligence et de ta ruse pour devenir roublard.

Il y a bien des roublards qui trouvent leur bonheur en ville. Comme **Séléné Corvina** par exemple. Elle est connue dans le milieu pour ses compétences. Certains vont même jusqu'à raconter qu'elle se serait construite une collection d'outils de tortures qui font froid dans le dos.

Toi, tu ne t'es jamais senti chez toi nulle part. Tu as toujours été attiré par les grands chemins. Lorsque tes talents ne sont pas nécessaires dans une équipe d'aventuriers, tu voles par ici et revends par là.

Il y a trois mois, de passage à **Citadelle**, tu t'es introduit dans la demeure de **Lyra Flamaurore**, dans les quartiers riches.

Tu étais en train de fouiller le bureau au rez-de-chaussée lorsque tu as entendu une explosion à l'étage. Ne pensant qu'à sauver ta peau, tu saisis le premier objet que tu trouvas et pris la fuite.

Deux rues plus loin tu faillis croiser les membres du *guet* qui accouraient et tu bifurquas dans une ruelle transversale. Tu entras dans la première maison et tomba nez à nez avec **Ophélia** de **Hauterive** qui s'était réveillée.

Tu la menaças de ton arme si elle te dénonçait mais à ta grande surprise, elle te proposa un marché : en échange de son aide, tu devais l'emmener avec toi. Le temps pressant, tu acceptas et elle éloigna le *guet* en leur fournissant une fausse piste.

Prenant enfin le temps de te reposer, tu pus observer l'objet que tu avais réussi à dérober. Il s'agissait d'un bocal rempli d'un liquide visqueux contenant deux sortes de limaces de douze centimètres.

C'était bien la première fois que tu rapportais ce genre de marchandise et tu n'avais bien sûr aucune idée de leur nature exacte et, plus important, de leur valeur marchande. Bloqué dans cette maison, tu remis à plus tard leur estimation.

Le lendemain matin, vous quittâtes **Citadelle** et commençâtes votre périple à deux.

Vous vivez de petits larcins en passant d'auberges en auberges. Proposant une animation pour la soirée, **Ophélia** captive l'auditoire en contant les histoires et légendes du temps jadis. Pendant ce temps, tu profites de leur baisse de vigilance pour leur faire les poches. Vous partagez ensuite équitablement le butin.

À force de rencontres dans les auberges, tu as fini par résoudre la nature de ces limaces.

Il s'agit en fait d'un couple de *contrôleurs*. Ce sont des parasites capables de contrôler complètement l'esprit de leur hôte sur lequel ils se fixent avec leurs quatre petits tentacules. Tant qu'ils restent dans leur bocal, tu ne crains rien, mais qu'ils viennent à se fixer sur quelqu'un et sa personnalité s'effacera complètement au profit de la bestiole.

D'après ce que tu as appris, ces bestioles n'ont pour but que de contrôler en sous-main des communautés d'humains qu'ils considèrent uniquement comme du bétail, un stock de corps à parasiter pour eux et leurs rejetons.

Heureusement, tu appris qu'une druide, **Alilyassa Cœurdebois**, faisait des recherches sur ce type de pouvoir psychiques. Elle serait sûrement intéressée pour t'acheter tes bestioles et tu décidas de lui rendre visite à **Havrebois**, son village.

Il y a quatre ans, ce n'était encore qu'un tout petit village mais un riche homme d'affaire, **Emeric Chantelame**, a décidé d'y établir son entreprise et a commencé l'exploitation industrielle du bois.

Avec la hausse de population, des aventuriers ont eu vent d'anciennes mines dans les montagnes au Nord et sont donc venu augmenter encore plus cette population et les activités économiques locales.

Vous êtes passés il y a un mois et demi. Laissant **Ophélia** flâner avant votre représentation, tu allas rendre visite à **Alilyassa**. Elle fut très intéressée par le couple de contrôleur et les histoires que tu lui rapportas sur leur compte et vous fîtes affaire.

Lorsque les choses se passent moins bien, et pour rester discret, vous évitez les grands axes et bivouaquez à la belle étoile. C'est en faisant un de ces détours que vous êtes tombés sur les cadavres d'un groupe d'aventuriers dans leur bivouac au nord de **Havrebois**.

Ceux-ci n'avaient pas dû être vigilants, ou l'attaque avait été particulièrement bien préparée car ils gisaient encore sur leurs paillasses.

Les corps n'étaient plus identifiables mais **Ophélia** trouva un nom brodé sur une cape : **Théodore Verchamps**.

Le reste du temps, les choses sont plutôt facile. **Ophélia** est incollable sur les légendes et elle les raconte avec une telle ferveur qu'il faut parfois que tu te concentres pour ne pas tomber, toi aussi, sous son charme.

C'est ainsi que tu es tombé sur deux parchemin de magie. L'un contenait un sort de magie profane, destiné aux magiciens et autres ensorceleurs, l'autre de magie divine, pour prêtre ou druides.

Ayant endossé la peau d'une barde, **Ophélia** saurait sûrement lancer des sortilège profanes. Enfin, tu espères bien qu'elle finisse par se servir de ses dons. Elle est barde, pas vrai ?

Toujours est-il que tu lui as donné celui de magie profane (plus utile à elle qu'à toi), et gardé l'autre. Tu ne pourras pas t'en servir, mais tu trouveras sûrement quelqu'un qui le pourras.

En représentation à **Citadelle** depuis une semaine, tu es de nouveau tombé sur un objet spécial. Il y a trois jours, tu as dérobé un étui contenant un fragment d'un pendentif. Tu n'as aucune idée de la valeur d'un morceau de bijou mais vu la qualité de l'étui, il a une valeur certaine.

Vous êtes retournés à **Havrebois** et êtes arrivés aujourd'hui. Vous aviez prévu de donner une petite représentation, en tant que grands aventuriers. Dans la région, c'est la plus grande ville après **Citadelle** et vous comptiez sur un bon bénéfice.

Malheureusement, la rumeur rapporta qu'une serveuse, **Maryse Valdor**, avait été retrouvée sans vie. Le village ne parle que de ça, certains veulent lancer une chasse au monstre. Bref, ils n'ont pas la tête à s'amuser pour l'instant et vous avez dû annuler.

Quitte à être là, autant profiter du monde et voir si tu ne peux pas en apprendre plus sur le parchemin et le fragment. Si tu trouves un acquéreur, ça sera toujours ça de pris.

Objectifs :

- Se renseigner sur la valeur du parchemin et de ce morceau de bijou et en tirer le meilleur prix ;

et...

- Faire les poches des clients (Ophélia pourrait t'aider...) ;
- Tenter de monnayer les informations croustillantes que tu as en ta possession ;
- ...