

ROBIN « MESTRE » EFFULGENS

@MEFFULGENS

MATHIEU « MAPHIS » SIGWALT

@MPSLEMJ

Les Chroniques de Debonnoire



Univers de Jeu de Rôle

<http://lenjdr.fr/>

Kit Initiation V 1.00

Introduction à l'univers et scénario exclusif

Scénario : Meurtre et Innocence

En Bref

Scénario prévu pour 5h de jeu.

5 Joueurs - Personnages pré-tirés

Objectifs : Enquête et remise en question

Quête scénarisée

Thème abordé : Devoirs citoyens, pouvoir politique

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS

UNIS FACE AU NORD CITOYENS ! Votre heure de briller est enfin arrivée. Nicolas Vascanti, bourgeois de la ville commerçante de Rivefolle a une tâche de la plus haute importance pour vous. Un noble de la cité s'est rendu coupable de parjure. Il semble œuvrer en secret à quelques diaboliques machinations et complot la perte de la ville. S'il se cache derrière une réputation incroyablement altruiste, votre employeur n'est pas dupe. Vous devez à tout prix le faire disparaître. C'est votre devoir citoyen que de renverser le questeur. Attention cependant, il vous faudra être prudent. Votre employeur ne saurait vous couvrir en cas d'échec et vous seriez alors seuls contre vents et marées. En cas de réussite par contre, vous serez payés rubis sur l'ongle.

Rivefolle est une cité modeste mais qui jouit d'une position commerciale particulièrement avantageuse. Sa proximité avec la commune de Portembrun et son positionnement le long du Nébra en font une cité incontournable. Nombre de marchands y passent tous les jours et beaucoup de guildes y ont leur quartier. La sécurité de la ville est toutefois assurée. Outre plusieurs rangées de fortifications, on trouve sur place un fort tenu par les guerriers du crépuscule et plusieurs casernes à disposition de la garde locale. La zone est un lieu crucial depuis la Grande Guerre. Les armées du Nord ayant tenté de franchir le Nébra pour aller attaquer Abriville plus au sud, les différents empereurs ont renforcé tout le nord de l'Empire. À noter cependant que Rivefolle s'est en majeure partie fortifiée d'elle-même. De grandes familles nobles et bourgeoises ont pris sur elles de financer de grands travaux, comme la famille Delacour dont l'une des filles est actuellement consule de Rivefolle.

Malgré tout cela, les abords de la cité ne sont guère sûrs. Les monstres pullulent et ses faubourgs sont parfois exposés à quelques attaques. Bandits et nécrophages s'approchent de plus en plus des habitations, mais la grande noblesse semble sourde aux lamentations du bas peuple. Bien cachée derrière les murs de la ville haute, elle ne craint ni les monstres ni la colère du peuple qui gronde de plus en plus. Dracaelys, au cœur de toute cette agitation, y a dépêché quelques chevaliers pour venir en aide aux petites gens. Il se murmure même que l'Empereur y a envoyé quelques personnes de confiance pour déterminer si la situation mérite ou non plus d'attention.

Avant de jouer

LE CONTEXTE

RIVEFOLLE EST À L'AUBE d'un profond changement. La bourgeoisie locale est à l'œuvre pour lancer une nouvelle commune au cœur de l'Empire. L'idée est simple, prendre le pouvoir des mains de la noblesse et laisser l'or diriger la politique. Nicolas Vasconti est au cœur de tout cela. Il agit dans l'ombre pour renverser le pouvoir en place, en faisant notamment porter le chapeau à Laurent Medicus, le questeur local. Pourtant profondément altruiste, son manque d'engagement pour les artisans et grands commerçants de la ville lui vaut de plus en plus d'ennemis. Préférant aider les plus démunis, comme la foi de Dracaelys le préconise, il laisse les grandes fortunes locales à leur sort. Vasconti, en habile manipulateur, a su tirer parti de cela.

Le plan est assez simple. Accuser Medicus de tous les maux avant de le faire assassiner. Le trouble produit devrait permettre à Vasconti et ses alliés de tirer leur épingle du jeu. Il faut cependant la jouer fine. La ville contient une garnison militaire importante. Si la garde lui est acquise, ce n'est pas le cas des guerriers du crépuscule qui stationnent à Rivefolle. Ce n'est d'ailleurs pas non plus le cas des prêtres et chevaliers de Dracaelys présents sur place. S'en prendre à eux directement risquerait d'attirer l'attention des commanderies de templiers basées non loin. L'Église étant partisane de la stabilité impériale, elle est loin de compter au rang des soutiens de Vasconti.

Bien évidemment, les choses ne devraient pas arriver aussi loin. Si les joueurs sont officiellement engagés pour tuer Medicus, leur enquête préliminaire devrait rapidement les faire réagir. Leur sens patriotique ne peut que leur dicter de tout faire pour mettre un terme à ces agissements. L'idée étant évidemment de mettre leur sens moral à l'épreuve. D'un côté, ils seront payés grassement pour mettre à mal nombre de leurs concitoyens. De l'autre, affronter Vasconti c'est également lutter contre tout son réseau et sa toile d'influence. Mais n'est-ce pas là ce que l'honneur et le devoir dictent de faire ? D'autant que la foi de Dracaelys et les agents de l'Empire sont sur le point de se révéler au groupe de joueurs pour les rallier, de gré ou de force, à leurs idées.

Il faut tenter ici de lister toutes les personnes au service, de près ou de loin, de Vasconti. L'office des messagers de Rivefolle est truffé d'agents doubles, lui laissant libre accès à la correspondance de la noblesse locale. Le crieur public est également sous sa coupe ainsi que la majorité des commerçants de la cité. Une grande partie de la garde et quelques lances impériales lui sont également acquises. Récemment même, Vasconti a tenté de rallier les mages dissidents. Ceux-ci ont cependant décliné pour ne pas provoquer l'ire de l'Empire. Ce dernier en a cependant été alerté et a envoyé en urgence Triss, l'une de ses grands maîtres, enquêter sur place. Ebène ayant perdu deux cités au profit de la guilde de l'Ombre, les communes de Portembrun et de Faillebraise, il est inacceptable de lui laisser la main mise sur Rivefolle.

LA ZONE DE JEU

Sise entre le Nébra et l'un de ses nombreux affluents, Rivefolle est l'une des villes les mieux fortifiées de l'Empire. Ses diverses fortifications s'articulent autour d'un centre-ville où se presse tout le gratin local. On y a accès en traversant les faubourgs, au nord comme à l'ouest. La porte nord est sous la protection des guerriers du crépuscule. Ils siègent dans un fort somme toute classique mais particulièrement redoutable. Les premières murailles de la ville s'y collent pour former un premier carré défensif. Les deux portes ouest quant à elles sont accessibles via des barbicanes. Le centre-ville lui aussi est fortifié. On y accède en traversant le deuxième carré de murailles, plus hautes et renforcées de nombreux contreforts. Une large zone agricole est elle aussi cerclée de murailles, moins imposantes, qui closent la zone à l'est entre la cité et l'affluent du Nébra.

Au sud du duché d'Osteria, Rivefolle est dans le comté de Portembrun tout comme Ocre-Lune ou Grandforge. C'est finalement l'une des rares villes importantes du secteur avec la capitale ducale qu'est Portembrun. Rivefolle fonctionne à l'instar de toutes les cités impériales avec un réseau de villages avoisinants, à ce détail près qu'un fleuve et plusieurs frontières les séparent. Ainsi, au sud de la ville et à l'est, plusieurs villages se développent en symbiose avec la cité. Ils ne sont reliés cependant que par barques et barges, l'Empire interdisant de construire des ponts sur le Nébra. Il existe d'ailleurs quelques passe-droits locaux permettant le commerce des blés ou le passage des frontières sans taxation excessive.

La cité est située dans une zone relativement isolée de l'Empire. Coupée au sud par le Nébra, c'est pourtant son point d'accès principal vers ses voisins. Les routes à l'est rejoignent Portembrun mais passent par les zones marécageuses du delta du Nébra et ne sont que rarement empruntées. Les routes au nord mènent à Sletho en passant par Ocre-Lune. C'est un chemin long mais direct vers les frontières nord de l'Empire. C'est la raison d'être de la garnison impériale cantonnée à Rivefolle. Sa position géographique la placerait tout droit sur le chemin menant à Abriville. Au nord cependant, se trouve une vaste zone boisée peuplée majoritairement de monstres et de bandits en maraude. Osteria n'étant pas le duché le plus peuplé, tout son centre est de fait abandonné par l'Empire. On y trouve donc plus de clans gobelins que de forts militaires. Les monstres attaquent ainsi de plus en plus les pèlerins et caravanes, s'approchant toujours plus de Rivefolle.

Si le scénario se concentre sur la seule cité de Rivefolle, les joueurs peuvent librement parcourir ses environs. Ils sont cependant encouragés à en explorer ses différents quartiers. Des faubourgs au centre-ville, en passant par les rues commerçantes, chaque zone possède son ambiance propre. En suivant le parcours du crieur public et en analysant chacun de ses discours, n'importe qui peut se rendre compte qu'il adapte le choix de ses mots. De son discours ampoulé et plein d'emphase sur la place du marché, en face de l'office des messagers, il passera à un discours simple et efficace face aux marchands et artisans sans cesse à l'ouvrage. Avant de terminer par les faubourgs dans un bain de foule passionné, appelant presque ouvertement à la révolte communale.

EN JEU

Les idées à suivre

L'idée globale de tout le scénario est la remise en question progressive de l'allégeance des joueurs. Évidemment, elle doit tendre vers l'idéologie impériale pour les faire lutter pour une cause juste qui dépasse largement leurs personnes. Le but du scénario étant d'apprendre progressivement à des aventuriers les valeurs de la citoyenneté impériale. La hiérarchie, le sacrifice et l'union face aux difficultés de la vie n'en sont que quelques exemples. Ce scénario servant à initier des joueurs au monde de Nebomore et à la vie dans l'Empire d'Ebène, il ne sera pas développé ici de version où les joueurs tueraient effectivement Laurent Medicus. C'est évidemment possible et laissé entièrement à votre imagination.

- La première partie est la présentation de la mission aux joueurs par leur employeur. Medicus leur sera présenté comme un homme peu fiable qui mérite amplement le funeste destin qui l'attend. Il faudra au groupe enquêter sur son quotidien pour en découvrir tous les détails. C'est par ce biais qu'ils commenceront à entrevoir la vérité.
- Les joueurs peuvent entrer en contact avec la population locale. En cherchant divers soutiens, ils peuvent rencontrer les membres présents sur place de Dracaelys. Eux aussi auront leur mot à dire sur la situation céans et les tensions qui couvent.
- Selon la composition du groupe, c'est le moment où les chevaliers, prêtres et médecins peuvent commencer à opposer leurs valeurs morales aux objectifs de la mission.
- En pinacle, l'arrivée de Triss devrait confirmer les soupçons du groupe et faire entrer le scénario dans sa deuxième phase. Celle où les joueurs sont des agents doubles et où ils devront tout faire pour arrêter Nicolas Vasconti.

LES ABOUTISSEMENTS POSSIBLES

Il peut y avoir une confrontation finale où chacun des groupes tombe les masques. Il s'en suivrait ainsi un combat mortel où l'un des groupes anéantit totalement l'autre. Ce n'est cependant pas à ce genre de fin épique que tend réellement le scénario. Au regard des forces en présence, il vaudrait mieux tendre vers une fin aigre-douce et une espèce de statu quo. Vasconti est en effet bien trop impliqué au niveau local pour être purement et simplement bouté hors de la vie politique. Il faut saper son influence et lui faire perdre un maximum d'alliés. Sans le rendre totalement inoffensif, cela reporterait au moins ses desseins à plus tard. Quant à lui, l'Empire ne peut se permettre une guerre ouverte. Ses agents agissent sous couverture et il ne pourra en aucun cas les soutenir en cas d'échec. Il ne doit résulter aucune preuve de son implication. Du moins aucune preuve directe. L'apothéose serait pour les joueurs un sacrifice de leur personne. Un sacrifice de leur vie d'aventurier pour embrasser pleinement les valeurs impériales. Même si cela résulte fatidiquement sur leur trépas.

LES POINTS CRUCIAUX

Le lent retournement des valeurs et objectifs de la mission est crucial dans l'évolution du scénario. Idéalement, les joueurs doivent choisir d'eux-mêmes de retourner leur veste et l'Empire ne sera là que pour les assister dans ce nouveau combat.

Descriptions

LISTE DES PERSONNAGES

Nicolas Vasconti, bourgeois de Rivefolle. Il tire sa fortune de l'exportation de fourrures de zibeline et de laines teintées, notamment à l'encre de seiche. Il fournit ainsi les milices alentours en tissus. Il est au cœur de la vie commerciale de la cité, organise par exemple plusieurs foires à l'année et emploie beaucoup de petites gens dans ses ateliers. Physiquement, Nicolas se remarque généralement au milieu de la masse. Il porte de longs cheveux châtain lâchés ou noués en catogan. Il porte des lorgnons pour corriger sa vue et une moustache. Si l'on ne le reconnaît pas encore à son visage, il porte en permanence un lourd collier d'or et de rubis, en accord avec ses armes. Écartelé d'azur et d'or, en premier et quatrième surmonté de cinq pièces d'or, sur le tout en cœur un rubis. Il porte d'ailleurs son blason brodé sur sa longue cape qui recouvre son habituel pourpoint. Il porte en plus une dague ouvragée et un poignard à la ceinture en permanence, aux côtés d'une blague à tabac qui contient de quoi alimenter sa pipe elfe qu'il fume à chacune de ses sorties publiques. Manipulateur, Nicolas se cache en permanence sous un masque de politesses, de ronds de jambe et de respect de l'étiquette. S'il est effectivement d'un caractère affable, il n'en reste pas moins altier et se laisse parfois aller à la colère.

Laurent Medicus, questeur de Rivefolle. Relativement jeune, il est le fleuron de sa famille noble et tente de porter haut son lourd héritage. Anoblis par le fer et la foi, ses ancêtres étaient pour la plupart des chevaliers, errants pour commencer, de cour plus récemment. C'est ce qu'on apprend à la lecture des armes de la famille Medicus. En partie, d'épée ailée d'argent sur hermine en premier, tranché en triple de sang sur or en second. Physiquement, Laurent dénote quelque peu par sa jeunesse. Il porte de longs cheveux blonds cachant son visage en partie, ne laissant visible que l'un de ses yeux verts. Il est généralement vêtu assez simplement, d'un pourpoint ou d'un tabard aux couleurs pastel. Il ne porte quasiment jamais d'attributs nobiliaires. D'un profond altruisme, il met tout en œuvre pour venir en aide aux plus démunis, aux dépens parfois de sa famille ou réputation. Pieux, il ne se soucie pas des rumeurs et critiques.

Alicia Delacour, consule de Rivefolle. Femme d'autorité, elle règne d'une main de fer sur les lances présentes dans la cité, ainsi que sur la garde et la milice. Bien que jeune, elle s'est hissée au cœur de la vie politique de son duché et passe pour une bonne tacticienne. Elle exige beaucoup de ses troupes mais reste proche de ses hommes, en les accompagnant notamment à la charge. Elle exige de plus d'être tenue au courant de toutes les informations de la ville, dépassant de loin ses prérogatives. Physiquement, elle reste relativement fluette et porte des cheveux mi-long attachés à l'arrière. Elle sait cependant jouer de son physique pour prendre en défaut ses assaillants qui finissent souvent par périr en regrettant de l'avoir sous-estimée.

Le père Enguerrand, prieur de Rivefolle. Homme du peuple proche de l'ordre mendiant des templiers. Il exhorte ses ouailles à prendre leur destin en main, par les armes s'il le faut.

Baudry Demie-Main, bourgmestre de Rivefolle. Homme solidement bâti aux cheveux noirs courts et hirsutes. Il est issu d'une famille de soldats anoblis sur le champ de bataille.

Triss, grande maître envoyée par l'Empereur. Mage de feu au caractère bouillant.

LISTE DES LIEUX

Le centre-ville de Rivefolle est au cœur de la ville, proche du Nébra. On y accède après avoir passé deux murs d'enceintes différents. On y retrouve de grandes maisons à colombages ainsi que des demeures en pierre. Les encorbellements sur plusieurs étages le rendent parfois assez sombre mais la débauche de luxe, de tentures colorées et de verres teintés sur les vitres des maisons nobles contrebalance le tout. Les rues sont relativement calmes et la garde y patrouille quotidiennement.

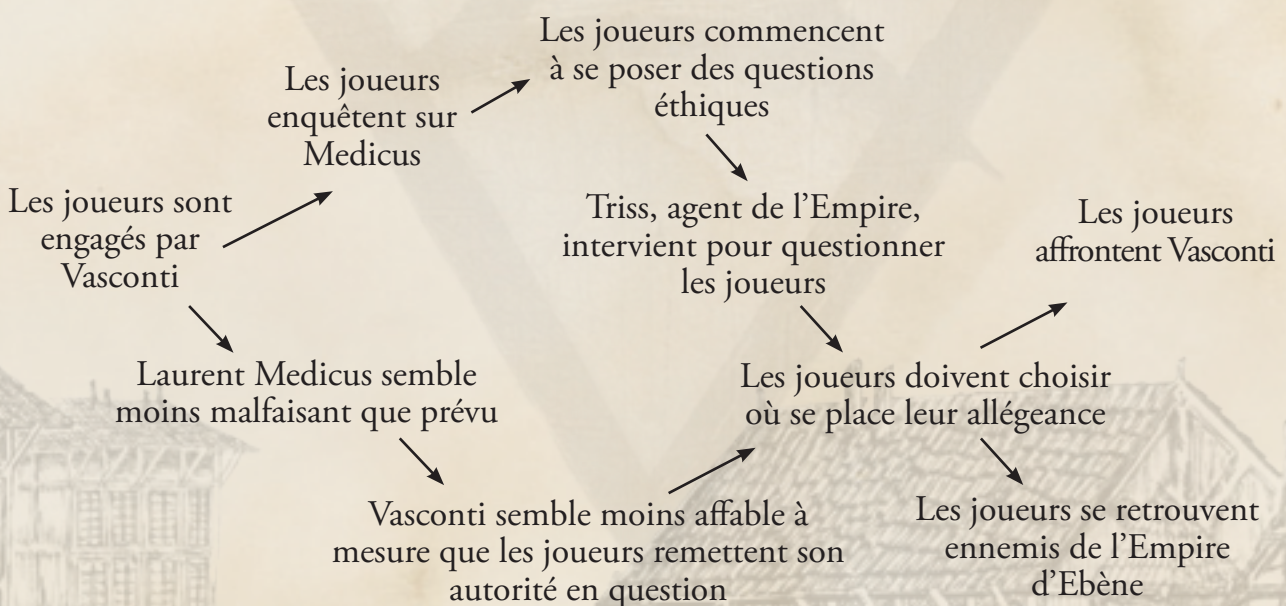
Le quartier commerçant de la cité se trouve entre le fort des guerriers du crépuscule et le centre-ville. Il se situe tout du long de la route menant au nord de la cité et du duché. L'ambiance y est électrique. Les rues sont bondées, pleines de marchands ambulants en tout genre et d'échoppes ayant pignon sur rue. Tout le quartier est aux mains des guildes et grands bourgeois de la cité. Si la garde y patrouille régulièrement, beaucoup ont des gardes du corps et mercenaires privés pour maintenir l'ordre sur le parvis de leurs demeures.

Les faubourgs, situés aux sorties nord et ouest de la cité, s'étalent sur plusieurs rues aux abords du mur d'enceinte. Les habitations sont pauvres, construites de plain-pied et en bois, elles sont une faille dans la sécurité de la ville. Gare à l'âme égarée qui s'y promènerait de nuit sans en connaître les moindres recoins.

Les quais commerciaux se situent directement au sud du centre-ville. C'est là où se pressent tous les marchands de passage. S'ils sont relativement réduits, ils se situent sur le Nébra et sont totalement dévolus au commerce fluvial. La garde y est omniprésente et surveille chaque cargaison qui débarque à Rivefolle. Les navires y sont souvent assez imposants, la rupture de charge de Hâvrepaix étant encore à plusieurs jours de navigation.

Les quais des pêcheurs, situés au-delà des champs à l'est de la cité. Ils donnent sur un affluent du Nébra et sont réservés aux barges modestes de passage ainsi qu'aux pêcheurs de Rivefolle. La garde y est absente et c'est le paradis des filous, prostitués et autres voleurs de bourses.

Déroulé du scénario



EMPLOI DU TEMPS DE LAURENT MEDICUS

Liste des non-preuves de sa culpabilité

Si Laurent Medicus est loin de toute activité irrégulière, il n'en reste pas moins un homme très occupé. La liste ci-dessous vous permettra de rythmer son quotidien et permettre aux joueurs de l'approcher ou de l'espionner.

Activités régulières :

- Réunions de travail sur le chantier d'une nouvelle bibliothèque publique dans les quartiers populaires au sud de la zone agricole. Souvent en compagnie du Père Enguerrand ou du bourgmestre Demie-Main, voire de quelques chevaliers de passage, ils ont une tente de travail pour observer les plans de la future construction. Cette bibliothèque permettrait de mettre en valeur la zone de la cité hors des murs et hors de la mainmise de la bourgeoisie marchande de Rivefolle.
- Tous les soirs ou presque il participe à la soupe populaire mise en œuvre par la chapelle de Dracaelys et poursuit parfois ce travail en distribuant de la nourriture supplémentaire dans certains faubourgs.
- Tard dans la nuit, il participe à des réunions régulières dans l'hôtel de ville avec le bourgmestre Demie-Main, souvent la consule de la ville Alicia Delacour et parfois même quelques envoyés de l'Empire.
- Il travaille tous les matins au sein de l'hôtel des impôts où il supervise le budget de la ville et ses principaux pôles de dépense.
- Il lui arrive très souvent de découcher, préférant dormir sur son lieu de travail ou encore à l'hôtel de ville.
- Il fréquente parfois quelques tavernes pour prendre son repas, souvent près du quartier des tanneurs ou dans les faubourgs, loin du quartier des marchands où il ne supporte pas l'ambiance.
- Parfois, Laurent de Medicus se promène pour profiter du calme nocturne. Ses pas le mènent régulièrement sur les bords du Nébra, au sein de Rivefolle ou hors des murs. Sa garde se compose généralement de quelques chevaliers, sous l'insistance du Père Enguerrand.

Activités ponctuelles :

- Il participe à quelques réunions des différentes guildes de la ville pour se tenir informé des demandes des marchands locaux. Il ne leur apporte que rarement son soutien, préférant aider ceux qui ont réellement besoin d'aide pécuniaire.
- De par ses fonctions, il passe beaucoup de temps à l'office des messagers pour communiquer avec l'Empire. Il y passe généralement tard dans la nuit ou très tôt le matin, avant le commencement du parcours du crieur.
- Par obligation, il se déplace régulièrement dans les autres villes du duché et il accueille également assez souvent les intendants des villages voisins pour superviser leurs actions.

RÉSEAU D'INFLUENCE

Les membres de la révolte communale latente

Sans faire partie de la guilde de l'Ombre, Nicolas Vasconti reste tout de même proche de leur cercle d'influence et pratique régulièrement les mêmes méthodes détournées pour arriver à ses fins. Son réseau d'influence est proprement terrifiant dans l'enceinte de Rivefolle mais s'étend aussi dans tout l'Empire. Peut-être trop même, car ce dernier ne tardera pas à prendre des contre-mesures.

Guildes et marchands :

Au cœur de toutes les activités commerciales de la cité, Vasconti est à la tête d'une colossale fortune. Sans contrôler réellement de guilde, il influence les décisions de ses confrères par un intense lobbying. La diversité de ses activités lui permet par exemple de proposer plusieurs foires à l'année pour Rivefolle tout en employant un grand nombre des artisans des environs.

Office des messagers :

Véritable cabinet noir, Vasconti contrôle suffisamment d'employés de l'office pour accéder aux communications de toute la cité et donc des villages environnants. De fait, il risque l'ostracisation pour crime de lèse-majesté. Mais son réseau est suffisamment bien ancré pour se protéger tout seul et ne pas risquer de tomber sur un malentendu ou une bévue mineure.

Crieur public :

Employé lui aussi de l'office des messagers de la cité, le crieur permet à Vasconti de contrôler les mouvements de foule de la populace. Adaptant son discours à chaque quartier, il fait passer les messages en faveur des alliés de son maître en minorant ceux de ses adversaires politiques. La manœuvre reste suffisamment habile pour ne pas attirer l'attention.

Milice locale :

De par ses contrats et sa longue collaboration avec l'armée locale, Nicolas Vasconti est aimé des miliciens autant que des gardes locaux. De fait, il n'y a que les lances impériales sous le contrôle direct d'Alicia Delacour pour lui tenir tête en cas de conflit armé.

Port marchand et capitainerie :

Au centre de son réseau commercial, le port est largement sous sa coupe. La capitainerie elle-même lui rend des comptes, accroissant davantage son contrôle de l'information et du commerce de ses adversaires. C'est cependant davantage en cas de besoin, Vasconti préférant cacher cet atout.

Gilde de l'Ombre :

L'antenne locale de la guilde, l'office des pharmaciens de Rivefolle, garde à l'œil les agissements de Vasconti. Sans le soutenir, elle reste favorable à l'émergence d'une nouvelle commune. Elle soutiendra cependant toujours ses membres par rapport aux alliés de Vasconti.

Mages dissidents :

Approchés par Vasconti, les mages dissidents ont cependant préféré rester neutres pour ne pas encourir le courroux impérial. Cela a cependant alerté Triss, l'agente infiltrée de l'Empereur.

LES CONTRE-MESURES EN PLACE

Activités tierces au sein de Rivefolle

Les activités de Nicolas Vasconti sont loin de passer inaperçues. L'Empire a d'ores et déjà dépêché sur place l'une de ses agentes, Triss. Sa mission est simple, rallier les ennemis de Vasconti à sa cause et éviter une révolte communale. Sans avoir à défaire ce dernier immédiatement, elle doit suffisamment délayer ses actions pour gagner sur le long terme.

Alicia Delacour

Issue d'une famille noble locale, Delacour n'entend pas lâcher son contrôle sur les armées d'élite locales. Se mêlant de politique, elle devine plus ou moins ce qui se trame dans la cité. Cependant, la solution qu'elle pourrait apporter reste diablement frontale. Elle se tient prête à raser entièrement le quartier commerçant en cas d'insurrection.

Dracaelys

Du côté de Laurent Medicus, les religieux de Rivefolle le soutiennent dans ses projets au service du peuple. Plus pragmatique cependant, le Père Enguerrand a missionné quelques chevaliers et templiers basés dans le duché pour venir le soutenir. Il dispose ainsi d'une certaine force de frappe pour mener des actions sur le terrain. Sans pouvoir affronter la milice locale, la présence de ces chevaliers change quelque peu la donne. À noter que toute attaque sur eux appellerait immédiatement des renforts.

Office des pharmaciens

La guilde surveille de près Vasconti. Si la révolte serait favorable pour leurs affaires, c'est cependant bien trop tôt. Ils ne contrôlent qu'une infime partie de la cité et surtout Vasconti pourrait devenir beaucoup trop influent à leur goût. De fait, sa disparition pourrait arranger leurs affaires.

Clans de chasseurs

Basés dans les faubourgs à proximité de la forêt, les chasseurs veillent à maintenir les rares voies commerciales terrestres de Rivefolle en état. L'augmentation des attaques de monstres les inquiète cependant, autant que l'inaction des gardes de la ville. La tension au sein de cette dernière occulte quelque peu leurs malheurs. Ils sont ainsi une force prête à exploser si on leur en donne l'occasion.

Triss

Grande Maître infiltrée au sein des mages dissidents, elle se rendra bientôt à Rivefolle par magie, au risque d'attirer l'attention des joueurs. Se déplaçant toujours avec des bézoards sur elle, sa présence ne passera pas inaperçue. C'est cependant une technique pour repérer les mages et sorciers présents sur place. À noter que Triss dispose d'une planque en ville, localisée non loin du Nébra dans le quartier des tanneurs. Sans être complètement prête à brûler toute la cité, elle peut cependant se montrer extrême dans ses actions. Se doutant de la présence des joueurs, sa première mission est de s'assurer de leur soutien. Ses ordres restent de régler la situation en toute discrétion. Elle sera cependant redoutable si elle s'allie à Alicia Delacour dans une bataille rangée dans les rues de Rivefolle.

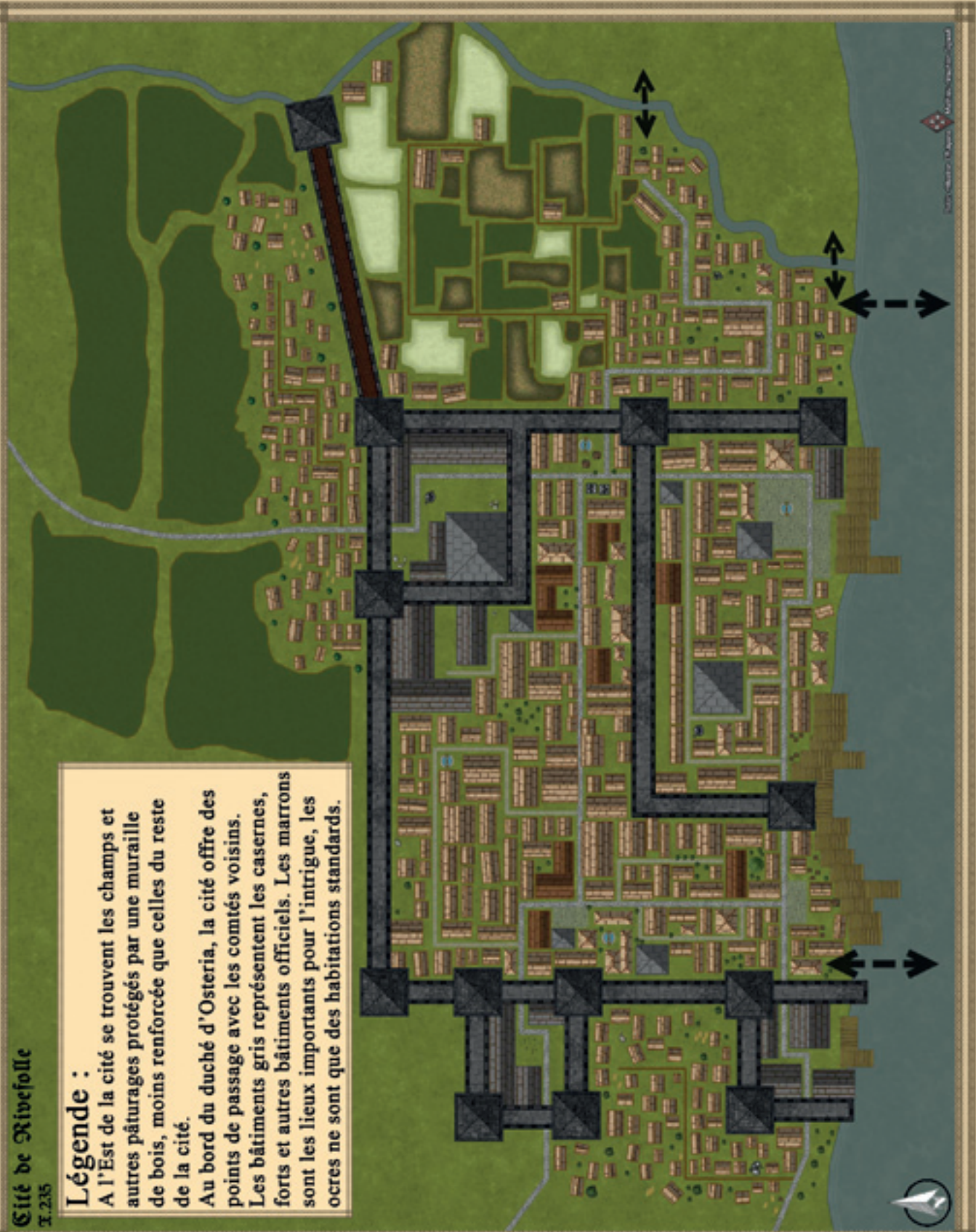
Cité de Rivefolle

T.235

Légende :

A l'Est de la cité se trouvent les champs et autres pâturages protégés par une muraille de bois, moins renforcée que celles du reste de la cité.

Au bord du duché d'Ostéria, la cité offre des points de passage avec les comtés voisins. Les bâtiments gris représentent les casernes, forts et autres bâtiments officiels. Les marrons sont les lieux importants pour l'intrigue, les ocres ne sont que des habitations standards.



Les Chemins de Rivefolle
Maison de Jean de Rive

Faubourg
En marge de la cité, hors des murs, les faubourgs sont délaissés par les habitants. Pourtant, il existe des gens pour tenter de les aider.

Quartier Noble
Le quartier au cœur de la cité regroupe les membres les plus influents de la région. Au centre, se trouvent l'hôtel organisent la vie locale.

Quartier commerçant
Dense et bruyante, la rue commerciale coupe tout le quartier en deux. Elle se compose de nombreux bâtiments à encorbellement et l'ambiance y est étouffante. Artisans et Bourgeois y vivent et travaillent quotidiennement.