



Chapitre 6

du Chant de Glace et de Feu :

La Rose Noire

Après avoir fait déposer les anciennes détenues sur leur île, voilà qu'Eddard Stark a encore besoin des services des PJ : Cette histoire de guilde à Port-Lannis est beaucoup trop étrange pour ne pas cacher un gigantesque lièvre... Stark aurait dû en entendre parler, mais force est de s'étonner d'une part, que non, et, d'autre part, qu'une Guilde censée être basée à Port-Lannis puisse être assez sûre d'elle pour commettre ses méfaits jusque dans le Nord.

En échange d'un nouveau « dédommagement », le Gouverneur du Nord demandera à ce « petit groupe de personnes efficaces » d'enquêter sur les exactions de cette guilde, et de revenir lui faire un rapport dès que la situation deviendra complexe ou si les PJ ont des soupçons. Il est clair (et le Gouverneur du Nord le répétera par deux fois) qu'aucun des PJ ne doit tenter quoi que ce soit pour faire tomber cette guilde avant d'avoir eu l'avis de Stark.

Arrivée à Port-Lannis

La première solution qui devrait arriver à l'esprit des PJ, solution qui est non seulement la plus rapide, mais également la moins dangereuse, est d'aller voir l'aubergiste Poulard (cf. *Chapitre 4 : Le Maquereau sur le toit*). S'ils expliquent au faux aubergiste la raison de leur retour dans cette ville (raison qu'il s'empressera d'ailleurs de découvrir à force de questions, avec toute la curiosité qu'on peut imaginer), le gros Poulard pourra les mettre en relation avec son chef, Jonathan, puisque l'affaire dépasse sensiblement ses capacités.

Jonathan arrivera le soir-même à l'auberge de Poulard pour rencontrer ces gens cherchant noise à la Rose Noire.

Ce petit homme assez fin de visage comme de corps, chétif au premier abord, donne, même s'il est généralement souriant, l'air de ne pas se laisser marcher dessus. Il est vêtu d'habits sombres et poussiéreux, est mal coiffé et porte une barbe de trois jours. Son activité secondaire (outre être un espion, il est aussi un monte-en-l'air assez doué) est mise à rude épreuve par ce qu'il explique être une « forme de concurrence déloyale exercée par la Rose Noire ». Il n'a pas d'explication, ni de preuve tangible, il sait juste que l'activité de ses comparses et la sienne ont fortement diminué ces derniers temps : les marchés les plus juteux se sont fait happer le plus souvent avant que Jonathan n'obtienne l'information, ce qui est un comble pour lui, qui sait toujours tout sur tout avant tout le monde dans la ville (Poulard acquiescera longuement les dires de son chef, avec une superbe envolée de son gras double-menton).

Jonathan leur propose alors une opération qui pourrait fonctionner, puisque les PJ sont étrangers à la ville : infiltrer les rangs de la Rose Noire. La Guilde recherche en effet 14 personnes : 5

gardes (des sicaires, gros-bras par excellence), 2 comptables (des gens un peu intelligents capables de s'occuper de paperasserie administrative), 3 receleurs (des personnes douées pour vendre un peu n'importe quoi au marché noir), 2 cambrioleurs professionnels et 2 indicateurs (des sortes de tour de contrôle discrètes sachant observer les lieux, les gens et déduire des hypothèses correctes de leurs observations).

Jonathan s'occupera de les mettre en relation avec trois rabatteurs à la mine patibulaire (canevas de cicatrices sur les avant-bras ou le visage, mains, pieds ou jambes amputées, etc.) qui discuteront du lieu où ils les emmèneront, pour le test.

Premier imprévu, ce test consiste en une épreuve différente pour chaque poste. On les mènera dans une petite maison sur le périmètre externe de la ville, avec une cour aveugle derrière, où seront effectuées les choses suivantes :

- Pour les futurs gardes, un combat sera organisé avec un des champions de la Rose Noire. Celui-ci est une montagne de muscles et le tout sera de tenir au moins quatre rounds contre lui. (la bête musclée comme Conan et poilue comme un ours (barbe comprise) s'appelle Gerold et est un barbare de niveau 7, il se bat au marteau à une main, mais n'achèvera pas les incapables). On arrêtera le combat après quatre rounds ou dès qu'un des deux protagonistes tombera au sol.
- Pour les futurs comptables, un simple exercice de lecture et d'écriture comptable suffira largement (simulé par un simple jet d'intelligence DD12, les jeux comptables sont tout à fait basiques).
- Pour les futurs receleurs, une mise à l'essai comprenant une estimation et une escroquerie à l'achat, puis à la vente, afin de maximiser les bénéfices.
- Pour les futurs cambrioleurs, une épreuve de crochetage de serrure sera à l'ordre du jour. (serrure complexe : DD23).
- Pour les futurs indicateurs, un simple nom sera donné (avec une bourse de vingt Cerfs d'Argent), et le postulant devra rassembler le maximum d'informations sur la personne et sur ses habitudes, le tout en une journée. La cible du postulant sera un membre de la Rose Noire, mais il l'ignorera.

La seconde épreuve sera destinée à tous : le tatouage, à l'ancienne. Il est très douloureux et l'encre utilisée peut provoquer des réactions diverses. Le tatouage consiste en une rose noire magnifique, légèrement ouverte, dans la paume du candidat. Cet emplacement est très douloureux, car la peau n'est pas très épaisse à cet endroit. Le but de l'épreuve est de ne pas s'évanouir pendant l'opération, sans quoi la Rose Noire refusera l'inscription (on pourra contourner ceci en négociant bien et en mendiant, en faisant abstraction de toute notion d'orgueil personnel... Lèche-bottes, préparez vous !).

En termes de jeu, il faudra réussir un jet de Vigueur à un DD de 17 ou supplier.

Si les candidats ont réussi ces deux épreuves, ils seront « officiellement » embauchés par la guilde et deviendront en fait les ouvriers réguliers des larcins commis par la guilde.

Les petits larcins commencent, classés par catégorie embauchée :

Les gardes :

Les prétendus gardes seront attachés à la sécurité de certains lieux, dans lesquels seuls certains membres de la Rose Noire seront autorisés à entrer (par exemple, uniquement ceux dont le tatouage de la tige de la rose remontera jusqu'au milieu de l'avant-bras, jusqu'au coude, ou moyen d'accès suprême, jusqu'à l'aisselle).

Histoire de devancer les petits malins, il est très difficile de falsifier son tatouage. D'une part parce que les gardes connaissent très précisément les techniques de tatouage, l'encre utilisée (couleur d'un noir profond pigmentée ça et là de tout petits pointillés grisâtres), de même que la plupart des personnalités de la guilde possédant les accès principaux aux endroits où la piétaille n'est pas habilitée à entrer.

Une fois par mois (et cela prendra place la semaine après l'embauche), les gardes de la Rose Noire participent à l'attaque d'un convoi dont le contenu est tenu secret et supervisée par l'aisselier Geck (*cf. partie Rose Noire*). Le convoi est en fait le convoi d'impôts royaux levés à Port-Lannis, protégé par 25 Gardes Royaux de Port-Réal. Les impôts sont dissimulés dans une charrette au milieu d'un convoi d'une dizaine de véhicules attelés et les Gardes Royaux sont déguisés en marchands et paysans formant un convoi très réaliste, très commun (les PJ ne sont bien sûr pas au courant de cela).

Un jet de détection sera demandé. Si l'on franchit un seuil de 10, on pourra compter 25 personnes dans le convoi. Un jet dépassant 18 permettra de voir que certains paysans sont armés, que des marchands ont camouflé des arbalètes à portée et que tout ce beau monde craint visiblement quelque chose.

La Rose Noire a mis de gros moyens sur cette opération : la totalité des gardes réguliers (vingt en tout) sont cachés dans les fossés, tout comme 30 reîtres inconnus des PJ. Ces derniers pourraient remarquer quelque chose vis-à-vis des « nouveaux », uniquement s'ils sont entrés plusieurs fois dans Port-Lannis par les entrées régulières et qu'ils ont discuté ou fait attention aux gardes de la ville. En effet, les 30 reîtres font partie du Guet de la ville (chose que l'on pourra découvrir sur un jet de détection DD23).

A 50 contre 25, le combat est gagné d'avance. Lorsque le convoi passera à portée des fossés où tout le monde se sera camouflé auparavant, l'attaque sera déclenchée et les défenseurs mis rapidement en pièces, jusqu'au dernier.

Une fois l'escarmouche achevée, tout le monde devra se retirer afin de faire le guet et bloquer la route afin que personne ne trouble la fouille de l'aisselier Geck et de ses trois sbires personnels. Celle-ci terminée, Geck et ses trois gardes du corps ressortiront du convoi avec un grand et imposant coffre de chêne, qui semble assez lourd, drapé d'un linge noir.

On donnera l'autorisation à tous les participants de mettre à sac le convoi. Ne pas participer à la fouille et au vol (ce n'est plus vraiment du vol, les anciens propriétaires sont morts, appelons cela de la récupération) fera planer des soupçons sur les PJ.

Sur un jet de fouille DD16, on trouvera au milieu du champ de bataille un homme blessé, recouvert par un cadavre, qui se marmonne à lui-même en perdant ses derniers litres de sang « Osric, mon frère, mais pourquoi ? Que nous as-tu fait ? Pourquoi me tuer, aujourd'hui ? »

Des recherches sur un dénommé Osric (Renseignement DD12) pourront faire apprendre aux PJ qu'il est un Garde du Guet et que son frère, un certain Gwinndo, est effectivement Garde Royal à Port-Réal. Enfin, était (mais personne n'est au courant ici de son décès, pas même Osric, qui n'a pas reconnu son frère dans l'attaque, contrairement à Gwinndo)... Les PJ peuvent également reconnaître les visages des reîtres s'ils croisent le Guet (Jet d'intelligence DD12).

Même si les gardes de la ville voient le tatouage de la Rose Noire, personne ne sera arrêté.

Les comptables :

Les comptables auront aisément accès aux livres de compte du mois et sont chargés d'inscrire les entrées et sorties d'argent. Ils auront accès à tout, l'intégrale des achats, le montant et le nom des corrompus à la solde de la guilde, les noms des victimes de chantage divers, les recettes des

bordels, les noms des membres et le montant de leur salaire. On apprendra tout sur l'organisation (cf. section Rose Noire), sauf sur les aisseliers.

Les dépenses exubérantes de la guilde en alcools, corruption, matériels plus ou moins nécessaires (des armes au mobilier exotique) et salaires conséquents font que les bénéfices de la Rose Noire seraient quasiment inexistantes si, chaque mois, environ 5 000 Dragons d'Or ne tombaient dans le livre de comptes d'on ne sait où.

A la date de l'attaque du convoi, on voit aux recettes une entrée vierge de tout intitulé de 5 000 Dragons d'Or et aux dépenses un « Don au Lion » (si nécessaire, faire effectuer un jet de Connaissance (héraldique) DD8 pour se rappeler que le Lion est l'emblème des Lannister) de 300 Dragons d'Or et une mention « Reversement Guet » de montant de 30 fois 10 Dragons d'Or.

Si les gardes ont parlé de l'attaque aux comptables infiltrés, un simple jet d'intelligence DD12 leur permettra de faire le lien entre le nombre de réîtres présents et le reversement, et leur confirmera que la famille Lannister est sûrement trempée dans quelque chose de louche.

Les receleurs :

Les receleurs remarqueront que les marchandises vendues ne sont pas beaucoup plus chères (de 5 à 20 % en plus) que sur le marché officiel. De gros moyens financiers sont en effet derrière ces ventes sous le manteau pour assurer un beau monopole.

Les receleurs n'obtiendront aucune information intéressante, mais pourront se constituer un joli magot s'ils s'y prennent bien. Sur une journée habituelle de recel, on verra sur un jet de Profession (Marchand), de Bluff, ou de Diplomatie DD15 si le receleur peut gonfler discrètement ses prix et se faire une jolie marge. En cas de réussite, le PJ gagne 1d6+4 Cerfs d'Argent dans cette journée.

Les cambrioleurs :

Etrangement, ce travail est le moins dangereux (et le moins bien payé) : les cambrioleurs, qui fonctionnent par équipe de trois, reçoivent des ordres de missions qui désignent toujours pour cible des maisons entièrement vides. Les vols de marchandise ciblent des marchandises achetées aux receleurs sur le marché noir, donc personne n'ira se plaindre au Guet. Fracturer une porte, se glisser dans une fenêtre ou descendre en rappel une façade est ensuite un jeu d'enfant, sans doigté ni enjeu.

Les indicateurs :

Voilà un métier intéressant !

Le lendemain de l'attaque du convoi, un indic apprendra dans les rues de la ville (sur un jet de Renseignement DD8) qu'un convoi d'impôts royaux a été attaqué (le quatrième en quatre mois) et que le montant des impôts a disparu, comme tous les autres. Montant estimé du préjudice ? Environ 5 000 Dragons d'Or... Coïncidence... Ces voleurs s'attaquent au bien du Roi Robert et la population est indignée. Les Lannister ne bronchent pas, et le Guet non plus, puisque cela est arrivé en dehors de la ville. Les Gardes Royaux étaient grimés en paysans et marchands, mais le subterfuge n'a pas fonctionné et tous ont été éliminés.

Le plus intéressant pour les indicateurs est qu'ils auront accès à la quasi-totalité des noms d'indicateurs, des balances et des personnes surveillées par la Rose Noire.

Le Guet fournira à ses indicateurs les noms des personnes qui se sont absentes pour quelques jours, afin que les cambrioleurs puissent faire leur office.

Ils sauront également où les chefs de la Rose Noire se réunissent : dans des caves à l'extérieur de la ville (jet de Renseignement DD10). S'ils questionnent dans le bon sens (jet de Renseignement DD14), ils apprendront que les aisseliers ont au-dessus d'eux un chef appelé sobrement « le

Maître » et qu'ils se retrouvent dans une petite mesure accolée aux fortifications de Castral Roc, à une demi-heure de marche de la ville même.

On pourra apprendre ce qui est sûrement une autre rumeur : Tywin Lannister aurait réorganisé des manœuvres de son armée personnelle, après quelques années de passivité militaire.

La mission d'infiltration peut s'arrêter là. A leur demande, Jonathan pourra organiser le retour discret des PJ vers Winterfell, après avoir simulé le décès des PJ dans une rixe de bar ayant mal tourné.

S'ils décident de retourner par leur propre moyen vers le Nord, la Rose Noire remarquera leur absence et enverra une équipe de 10 gardes montés les rattraper et montrer à ces traîtres qu'on ne lâche pas la Rose Noire ainsi. Quand on y est, c'est pour la vie, ou la mort.

Annexe Une : La Rose Noire

Cette organisation est bien sûr chapeautée par la Famille Lannister, et dirigée par Lord Tywin Lannister lui-même, affectueusement appelé le « Maître » par les trois aisseliers, qui sont les seuls à connaître son identité et mourront plutôt que de trahir ce brave Lannister qui les avait sauvés de la potence, alors que les trois futurs aisseliers croupissaient au fond des cachots de Port-Lannis, trahis par leurs anciens compagnons.

Pour comprendre le système de grades, il faut savoir qu'il se rapporte à la taille du tatouage : Plus la tige de la rose est longue, plus son porteur est haut placé dans la hiérarchie.

Les débutants (comme les PJ, donc) n'ont une tige tatouée que jusqu'au début du poignet. Un « mi-bras » (tige jusqu'à la moitié de l'avant-bras) est le statut suivant, décerné après quelques mois de bons services. On le reste en général à vie, sauf si on effectue un gros coup d'éclat, ou si on sauve un chef d'une manière ou d'une autre.

On devient alors « coudeur » et la tige s'allonge jusqu'au coude, vous l'aurez compris. Ce grade honorifique est le plus haut pour les roublards, et s'ils prennent la plupart des décisions et supervisent beaucoup d'opérations, ils sont aussi payés presque le double du salaire des « mi-bras ».

Restent les « aisseliers » (tatouage jusqu'au creux de l'aisselle), fondateurs de la guilde en accord avec Lord Tywin. Ils sont trois :

- Geck, qu'on a déjà rencontré sur l'opération du convoi d'impôts. Boîteux, il n'en reste pas moins le maître archer de la guilde. Ses quarante ans n'ont en rien entamé sa vue perçante, et il ne se risquer jamais à un combat rapproché (il préférera fuir, mais n'ira pas loin à cause de sa jambe raide). Il aime superviser les opérations importantes.

- Torfhin, un gros lard complètement abruti par l'alcool qu'il ingère quotidiennement, mais très dangereux de par son impulsivité. Il surveille les stocks d'armes et distribue le matériel de vente aux receleurs. Gerold (le barbare du test) est son frère et est le cuisiner en chef de la guilde. Il est toujours dans la cuisine, et gare à celui qui se plaint. Il a déjà fracassé deux crânes de « mi-bras » s'étant plaints d'une soupe trop salée à leur goût. Il a fait ça avec son arme préférée, une louche énorme, aussi grosse qu'une tête. Les deux frères forment un duo destructeur et ultra-violent. Heureusement, on ne les voit que rarement ensemble. Je dis heureusement, parce qu'il y a toujours des blessés...

- Bowen, le cerveau de l'équipe. Sec, grand, calme et silencieux. Ce type fait froid dans le dos, on ne sait jamais ce qu'il pense, et se méfier de lui est la première des règles en cours chez tout ses

sous-fifres. On dit de lui qu'il a utilisé des hommes pour une « affaire personnelle » et qu'il les a tous exécutés un à un une fois le travail fini. Efficace, utilitaire, sans fioritures. Le chef parfait.

Annexe Deux : l'Expérience

Pour avoir passé les tests d'entrée de la Rose Noire : 400 XP

Pour avoir gagné la confiance des chefs : 200 XP

Pour avoir effectué avec brio les missions ordonnées : 150 XP / mission

Pour ne pas avoir attaqué les Gardes Royaux ou simplement simulé leur attaque (pour des PJ d'alignement bon uniquement) : 500 XP

Pour avoir obéi aux ordres de Stark et être rentré directement à Winterfell avant de tenter quoi que ce soit contre la Rose Noire : 500 XP

Pere_carmody@cerbere.org

<http://www.cerbere.org>

