

# Le bazar aux assassins

« Quel étrange marché ! Je ne pensais pas qu'un si petit village pouvait attirer autant de voyageurs dès la sortie du Grand Convecteur ! On dit pourtant que la région est dangereuse et infestée de brigands. Mais si la Reine venait ici, elle serait surprise de l'activité et de la convivialité des marchands ! Cet endroit est un petit paradis bien discret, si vous voulez mon avis ! »

C'est ainsi qu'en parle le mieux Lakynd, meneur des Assassins, section de la Guilde des Voleurs Centauriens.

## Scénario

Le groupe de PJ en charge des affaires discrètes mais primordiales pour le Royaume de Centaurie, est convoqué. La reine Talia Virko désire leur confier une nouvelle mission.

Depuis le rétablissement du régime, deux notables proches du pouvoir sont morts dans leurs logements de manière étrange. Détail d'importance ceux-ci vivaient à Fojad dans les Hautes Montagnes de Fojadiel au nord de Filmur en suivant le Fleuve de Vie.

Cette mission peut durer de 3 jours à une semaine suivant la réussite des PJ. Ce délai comprend le voyage aller-retour jusqu'à Fojad puis le voyage jusqu'à Glamrek où l'enquête prendra toute son ampleur. Le contact des PJ à Fojad est Accen Condor, le chef de la milice locale. Il emmènera les PJ sur les deux sites et présentera les scènes de crime comme détaillées ci-dessous.

En dehors des informations qui suivent (à la discrétion du MJ), les PJ peuvent se renseigner auprès des Guildes des Voleurs, la Guilde Militaire ou toute autre source personnelle fiable (libre au MJ d'orienter les PJ ou non).

Il est évident que Borco est le coupable, encore faut-il le démontrer ! Borco a décidé de tuer ces deux notables car ceux-ci comptaient profiter du retour au pouvoir de la royale descendante pour reconquérir la région de Glamrek et du même coup faire disparaître le bazar de l'ancien mercenaire.

La reine les récompensera grassement comme à son habitude.

## Glamrek, le havre des assassins.

Glamrek est un petit village difficile d'accès dans les Hautes Montagnes de Fojadiel, bien après la cité de Fojad. Il n'y a guère que les marchands itinérants les plus téméraires qui s'y rendent. En effet,

le village se situe au beau milieu d'une zone de non droit dont le royaume centaurien n'a, à vrai dire, que faire. Le village est encerclé de monts pointus et décharnés au cœur d'une vallée aride. A part le marché, il n'a guère d'activité ici. Ce « bazar », comme il est appelé par les villageois, est en revanche très fourni et fait venir des voyageurs de toutes parts. On y trouve des articles très difficiles à obtenir, et une foire aux reptiles des plus cocasses. En fait, si ce marché attire tant de gens, c'est simplement parce que tous les assassins, mercenaires, pirates de l'univers connu viennent y faire leurs petites emplettes.

Voilà une dizaine d'années qu'un vieux mercenaire, Borco le chétif, s'est installé ici. Il a fait savoir à tous ses anciens collègues son intention de ne pas raccrocher malgré son âge, mais, ne pouvant plus accomplir lui-même ses méfaits et n'ayant pas la fibre politique d'un véritable chef de guilde, il s'est lancé dans le commerce de produits illicites : poisons, matériel d'espionnage, objets technomagiques meurtriers. En moins de dix ans, le marché de Glamrek est devenu une petite entreprise privée attirant tous les grands pontes du monde de l'assassinat et de la chasse aux primes. Il a donc fallu s'organiser pour rester discret et maintenir le calme et la sérénité au petit village, qui ne se doute d'absolument rien. A cet effet, Borco a fait circuler dans le milieu une charte de bonne conduite dans laquelle il exprimait sa volonté : faire de Glamrek et de son bazar une plaque tournante de matériel pour assassin, chasseur, pirates, ainsi qu'un havre de paix pour les membres de la Guilde des Voleurs. Ici, toutes les guildes ont passé un accord de principe autorisant Borco à gérer la communauté clandestine de l'intérieur. Même la Guilde Commerciale ne reçoit aucun pourcentage sur les échanges contrairement aux habitudes. Pour tous les mercenaires en ville, la voix du petit centaurien est la loi.

A Glamrek, tout fonctionne dans le calme et la discrétion la plus totale. Les habitants du village eux-mêmes ne comprennent rien au développement soudain du bazar.

Aujourd'hui, la renommée grandissante du village et les rumeurs à son sujet commencent à devenir de véritables menaces pour le bazar. De nombreux lieux colonisés par-delà le Grand Convecteur sont victimes chaque année des produits mortels achetés à Glamrek, et l'on dit qu'un membre de la Guilde des Voleurs Solarienne aurait récemment révélé l'existence du marché. Si cela se confirme, ce pourrait être la fin d'un « rêve » pour de nombreux résidents du village

## Le bazar de Glamrek

Situé en bordure du village, le bazar de Glamrek est adossé aux vestiges d'une haute et vieille muraille derrière laquelle s'est peu à peu construit le village. Ce mur de pierres effritées protège le bazar des regards extérieurs, et son ombre massive permet aux marchands de se livrer à leur commerce illégal en pleine journée, sans encourir le moindre risque ni éveiller l'attention des quelques gardes du village. Le bazar, installé à flanc de colline, est divisé en trois parties bien distinctes :

- Le marché jouxte le village. C'est là que la plupart des Glamrekis viennent acheter des produits de première nécessité : animaux de montagnes, domestiques ou de trait, farine, céréales, légumes, lait, viande et épices. Les allées sont assez larges, couvertes de pierres et de graviers, et les échoppes sont à l'image de toutes celles que l'on peut trouver dans le bazar : hautes et pleines à craquer de marchandises. Les rideaux de peau qui recouvrent les mâts et les toitures en bois donnent à ce fouillis coloré un cachet particulier, rappelant un peu les marchés nomades des déserts du sud du royaume centaurien.

- Les « marches » constituent l'ensemble des échoppes qui se sont entassées ces trois dernières années à flanc de montagne, juste à côté du mur.

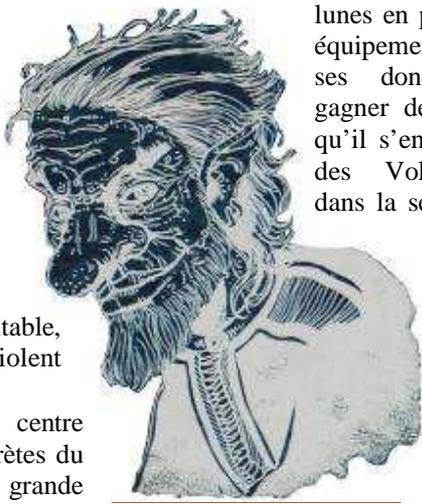
Cette zone du bazar a été investie par les Guildes de Voleurs et Militaire pour deux raisons simples : pouvoir offrir toute l'année à leurs membres les produits dernier cri en matière de mort violente, et entretenir des relations privilégiées avec les autres guildes (les espionner, en fait). A ce propos, l'année dernière a eu lieu un règlement de compte sanglant dans les marches du bazar. 8 morts furent à déplorer (un chef de guilde en visite serait décédé à cette occasion). Il serait injuste de parler des marches sans évoquer leur foire aux bestiaux, et, surtout, leur foire aux reptiles. Les mercenaires, biotech notamment, étant amateurs de reptiles plus ou moins venimeux (plutôt plus que moins, si vous voulez mon avis), c'est assez naturellement que les meilleurs éleveurs des régions des steppes sont venus s'installer ici, où leur commerce est plus que profitable, malgré le racisme parfois violent des Glamrekis.

• Le « mur » est le centre névralgique des activités secrètes du bazar. Dissimulées dans la grande ombre de l'antique muraille (du lever jusqu'au coucher !), les sombres échoppes d'artisans, de technomages déchués ou de marchands vendent exclusivement des marchandises ayant une fonction « cachée ». Ici, la luminosité, déjà faible à cause de la grande ombre, est étouffée par les grandes tentures de peaux fermant les échoppes et par l'étroitesse des allées. Quatre marchands principaux sont connus de tous les mercenaires, voleurs et pirates du village. Borco le chétif (A), bien sûr, pour son autorité suprême et ses outillages technomagiques divers et variés. Cirindelle (B), la centaurienne hybride aux cheveux blancs, pour ses liqueurs, poisons et autres virus introuvables dans le reste du Royaume Centaurien. Brasada (C), le solarien borgne, pour ses équipements escamotables ou creux, et ses mécanismes barbares. Enfin Moldeiron (D), le technomage nano-robotique déchu et son travail digne d'un artisan. Chaque échoppe possède son lot de représentants de guilde, comme Farceur (E), jongleur du bazar, ambassadeur de la Guilde (mineure) des Morts en Fête. Autant dire que les badauds et les étrangers non affiliés attirent vite l'attention, surtout s'ils ont la mauvaise idée de se montrer

trop curieux et de vouloir acheter les meilleures marchandises à des prix raisonnables. A chaque fois que ces curieux décèdent accidentellement en ville, leurs cadavres sont découpés en morceaux par l'unique boucher du marché, l'humano-centaurien Yarrik le Rouxdou (F). Les Glamrekis sont d'ailleurs très friands de ses côtes de gorak.

### **Borco, le mercenaire marchand**

Borco est un retraité. Pendant des dizaines d'années, il a trébuché sa vieille carcasse de lunes en planètes, utilisant ses équipements d'illusionniste et ses dons d'assassin pour gagner de quoi vivre jusqu'à qu'il s'engage pour la Guilde des Voleurs Centaurienne, dans la section des Assassins.



La Guilde oeuvrait dans tout le système centaurien et le credo de sa section était l'assassinat des hommes de foi, notamment dans le cadre des manœuvres de la Lumière Astrale en Centaurie. Les assassins de petite taille comme lui passant relativement inaperçus, Borco égorgeait les puissants fidèles et les prêtres les plus audacieux avec une certaine facilité.

Et puis l'âge commença à se faire sentir, et de vilaines douleurs articulaires commencèrent à réduire ses facultés. Il était temps pour lui de se reconverter. Ses convictions politiques aussi s'étaient effritées avec le temps, et, s'il restait passionné par la pratique de son travail, son intérêt pour la cause était vacillant. Alors il s'engagea sur un autre chemin : le commerce. Il chercha un lieu retiré, dans une zone franche (qui appartient pourtant au Royaume), où il installa une échoppe pour vendre les multiples objets que sa richesse et ses talents lui avaient permis d'accumuler. La suite, vous la connaissez, et après 10 ans, le centaurien est le maître incontesté du bazar, et, tous les assassins et autres cas sociaux en marge de la loi le respectent. Sans lui, toutes les guildes réunies à Glamrek se seraient déjà entretuées.

Borco entretient toujours des liens étroits avec la Guilde des Voleurs. En fait, depuis que son commerce se montre très lucratif, il s'est trouvé un nouveau hobby : retrouver

des objets technomagiques aux pouvoirs étranges à partir desquels il invente ensuite toutes sortes de pièges mortels. Ce sont par exemple de simples aventuriers qui récupérèrent pour lui l'anneau d'hypnose des reptiles. Et c'est avec cet anneau qu'il inventa sa dernière « œuvre » en date, la boîte assassine. Le fonctionnement est simple ; il s'agit d'une boîte sans fond (en réalité s'y trouve un espace différé offrant 10 fois l'espace envisagé en regardant simplement la boîte de l'extérieur) à l'intérieur de laquelle il « glisse » un serpent venimeux géant, un agamaka. La boîte se retrouve chez la personne à assassiner, le serpent en sort et fait le reste du travail.

Borco est à la retraite et préfère demander à son jeune fiston Gloumo (jeune membre de la section des Assassins), de faire le sale boulot à sa place. Borco emploie souvent des aventuriers n'ayant rien à voir avec les guildes pour de missions dans le royaume et parfois par-delà le Grand Convecteur. On dit que Usman le paralysé (G), une victime de Borco ayant survécu à son poison, a juré sur le nom d'un ancien dieu de se venger. Il s'est récemment installé à Glamrek et attend qu'un membre de son culte (en grande partie exterminé par la Lumière Astrale), se présente ici et veuille bien juger l'ex-assassin sur la place publique. Une telle exécution en plein centre du bazar sera chose amusante !

### **Agamaka, le serpent assassin**

Borco dût s'en prendre physiquement à Yornos (H), le dresseur de nageas, pour que celui-ci accepte de lui livrer régulièrement les rares agamakas de son échoppe. Yornos aurait pourtant dû se douter, après le meurtre de sa fille, que le centaurien était prêt à tout. Et comme la Guilde Commerciale n'a pas osé soutenir le dresseur de serpents, celui-ci a tout perdu : son unique fille, sa femme, son honneur, sa jambe droite, et ses serpents favoris, ceux qui faisait sa renommée. Les agamakas, originaires d'un désert reculé du sud et élevés par une tribu sauvage, sont aujourd'hui la propriété exclusive de Borco. Ces serpents constrictor géants assurent depuis quelques mois l'essentiel de ses revenus. Hypnotisés, les serpents n'ont pas d'autre choix que de lui obéir, en

échange de quelques points d'EDU temporaires. C'est déjà la quatrième fois que les agamakas sévissent et assassinent une personnalité du Royaume Centaurien ou par-delà le Grand Convecteur. A chaque fois, les enquêteurs n'ont retrouvé au pied des victimes empoisonnées qu'une boîte magique en acier vide, et une étrange mare de liquide organique.

En effet, les agamakas ont ceci de particuliers qu'ils n'utilisent leur venin qu'en dernier recours. Et pour cause, le risque est élevé que ce venin ne les tue et consume leurs chairs, jusqu'à ce qu'il ne reste plus sur le sol que les deux petites poches qui contenaient le liquide venimeux et acide.

#### **Agamaka : serpent constrictor géant.**

Peut mesurer jusqu'à 5m de long. PV : 15. FOR : Bon, RES : Moyen, AGI : Excellent, PER : Bon, EDU : Faible, APP : Faible, POU : Faible. NIV : 2. Attaque : Etranglement, étouffement 2d4. Morsure : 1d6. Projection d'acide : 1d8 + empoisonnement immédiat. Compétences particulières : Déplacement silencieux, Escalade, Natation.

Endurant, discret et à l'affût de tous mouvement ou bruits, issu des déserts de sable chaud, l'agamaka est un véritable animal assassin.

Venin : Ce venin puissant est rarement utilisé par les assassins, puisque ses propriétés venimeuses disparaissent moins de 5mn après expulsion des poches. Par contre, il est utilisé par les agamakas pour

dissuader les grands prédateurs du désert de les manger. Le serpent asperge d'acide la créature qui va lui porter le coup de grâce. S'il est ingurgité trop prestement, c'est son venin acide qui se répand alors dans l'estomac de son prédateur.

Toute créature entrant en contact avec son venin doit faire un jet de RES (difficile). Effet initial et secondaire : l'acide tue immédiatement les êtres vivants aspergés sur un rayon de 3m autour de l'agamaka. Si les cibles réussissent leur jet de RES, elles encaissent tout de même 1d8 points de dégâts. Pour le serpent, le jet de RES est obligatoire (très difficile).

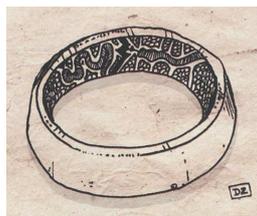
#### **L'anneau d'hypnose des serpents**

Retrouvé dans une ancienne sépulture envahie par des centaines de singes agressifs, l'anneau d'hypnose des serpents appartenait autrefois à Ghimaru le pleutre. Ce shaman centaurien couard l'utilisait pour envoyer ses serpents favoris éliminer les rares prétendants à son pouvoir. Cet anneau plat de métal blanc est lisse à l'extérieur et couvert de gravures serpentines à l'intérieur. Il offre plusieurs pouvoirs à son porteur :

- Celui de communiquer à volonté avec tous les serpents (comme le sort *Communication avec les animaux* mais ne fonctionne qu'avec ces derniers)
- Celui de transférer par contact jusqu'à trois niveaux d'EDU à un serpent (jet de

POU difficile pour la cible), pendant une durée égale en jours au niveau du porteur de l'anneau. Cela n'est pas la personnalité qui est transférée, mais seulement la capacité à comprendre les choses et à mémoriser. Le personnage qui possède l'anneau ne peut transférer que ses propres niveaux d'EDU, ce qui peut avoir des conséquences fâcheuses sur son comportement si sa valeur devient très basse ou nulle (à la discrétion du MJ). L'autre problème que représente ce précieux pouvoir est qu'un jet critique réussit de POU du serpent entraîne un transfert permanent de 1d4 niveau d'EDU du personnage vers le serpent (chose que Borco ne sait toujours pas, le malheureux) !

- Celui d'hypnotiser par contact un serpent (un seul à la fois) et de lui donner un ordre simple. Si celui-ci échoue son jet de POU, il devient loyal envers son nouveau maître et obéira à son ordre du mieux qu'il peut. Cet ordre doit pouvoir être compris par le serpent (cf. les deux pouvoirs précédents). Il reste sous les effets de cette hypnose pendant un nombre de jours égal au niveau du porteur de l'anneau. L'ordre que donne Borco le plus souvent est le suivant : « Sors de ta boîte dès que le seigneur X est seul dans sa chambre et asperge-le de ton venin. »



#### **Détails techniques**

- Anneau d'hypnose des serpents
- Agamaka, serpent constrictor géant
- Boîte en acier à espace différencié
- Section des Assassins, GVC
- Carte de Fojad
- Carte de Glamrek

Ce scénario est une adaptation pour Etoiles Lointaines de l'aide de jeu D&D parue dans Black Box Magazine n°2.