

5E



FANTASY SPAGHETTI

Bran CaloniA



LA GUERRE DES ÉTALS

Studio
AGATE



DISPONIBLE EN BOUTIQUE



Studio
AGATE

WWW.STUDIO-AGATE.COM



FANTASY SPAGHETTI

BranCalonia

Inspiré par la tradition italienne, son folklore, son histoire, ses paysages, ses récits de fiction et sa culture populaire, Brancalonia est un cadre de jeu pour la 5e édition du plus célèbre des jeux de rôle.

*Brancalonia est un jeu de rôle développé par Acheron Games.
Brancalonia et Fantasy Spaghetti sont des marques déposées. Tous droits réservés.*

CRÉDITS

DIRECTION ÉDITORIALE : Samuel Marolla

DIRECTION ARTISTIQUE : Mauro Longo

DIRECTION DE LA VERSION INTERNATIONALE : Mauro Longo

RELECTURE : Masa Facchini

CARTE ET FICHES DE TRAVAIL : Moreno Paissan et Fabio Porfidia

COUVERTURE : Katerina Ladon

ILLUSTRATIONS : Alessandro Balluchi, Katerina Ladon,

Andrea Macchi, Alessandro Amoruso et Moreno Paissan

MISE EN PAGE ET GRAPHISME : Matteo Ceresa et Federica Scirea

AUTEUR DE L'AVENTURE : Andrea Macchi and Max Castellani

CONCEPTION ET ÉLABORATION DES RÈGLES : Andrea Macchi et Max Castellani de Epic Party Games

TRADUCTION DE LA VERSION ANGLAISE : AlexValenti and Max Castellani

RÉVISION ET RELECTURE DE L'ANGLAIS : John Marron

Primé aux ENnie Awards, Brancalonia, le cadre de jeu Fantasy Spaghetti pour la 5^e édition du plus célèbre des jeux de rôles, revient avec une toute nouvelle campagne créée en collaboration avec la communauté du réseau social satirique Feudalismo e Libertà (litt. Féodalité et liberté)

Le kit d'initiation que vous lisez est une introduction à la première campagne officielle pour *Brancalonia, L'Empire contre-claque*, créée par l'alliance héroïque d'Acheron Games, Epic Party Games, et Feudalesimo e Libertà. Retrouvez le PDF du kit, des fiches de personnage et d'autres éléments de la gamme sur le site web du Studio Agate : https://files.studio-agate.com/BRANCALONIA_Aventure_Kit-Decouverte-La-Guerre-des-etals_FR

Brancalonia – La Guerre des étals contient :

- une présentation générale de *Brancalonia*, réimprimée du premier Kit d'initiation ;
- une brève présentation de l'Empire de féodalité et liberté ;
- une carte complète du nord du Royaume ;
- une corvée d'introduction, *La Guerre des étals*, qui permet de démarrer la campagne *L'Empire contre-claque*, avec de nouvelles créatures, de nouveaux PNJ et de nouveaux jeux de tripot.

Retrouvez des aventures brancaloniennes, *Le Macaronicon* et d'autres éléments de la gamme dans toutes bonnes crémeries (et aussi dans les boutiques de jeu de rôle).

VERSION FRANÇAISE – CRÉDITS

DIRECTION ÉDITORIALE : Vincent Lelavechef

COORDINATION ÉDITORIALE : Frédéric Meurin

TRADUCTION : Arthur Camboly

CONSULTANT EN ITALIEN : Gianni Vacca

RELECTEURS : Camille Haller, Guillaume Hatt, Gianni Vacca, Géraldine Coullaud-Boudy « L'Attrape-fautes »

MAQUETTE : Josselin Grange

Copyright © 2024 Agate RPG pour la version française sous licence.

Agate RPG est une marque d'Agate Éditions.
Agate Éditions, 13 Boulevard de la République,
92250 La Garenne-Colombes, France

Contact, question, distribution : team@studio-agate.com

Dépôt légal : 2024 – ISBN : 978-2-38497-256-2

– PDF : 978-2-38497-257-9

Imprimé en Europe.





Sommaire

Canailles, primes, compagnies et contrats.....	4
Bienvenue en Brancalonia.....	8
L'Empire entre en scène	10
Ce que vous trouverez dans la campagne de l'Empire contre-claque.....	12
Nuits glaciales et fontes vides.....	13
Prises et gnons	16
Tape-tonneau et brouille.....	20
La Guerre des étals.....	22
Scène 1	26
Scène 2.....	34
Annexe A	36
Annexe B.....	40

Ce Kit de découverte est à jour par rapport aux règles de base et du livre de base de Brancalonia.

Même si vous n'avez pas le livre de base de Brancalonia, grâce aux règles de base du SRD et au Kit de découverte entre vos mains, vous aurez un bon aperçu de Brancalonia et de la version complète de la campagne.



Brancalonia en quelques mots

SI VOUS N'AVEZ JAMAIS JOUÉ
À BRANCALONIA AUPARAVANT,
MERCİ DE COMMENCER VOTRE LECTURE ICI !



« (Re?)découvrez la Brancalonia, terre de dangers et de possibilités pécuniaires, et prenez part au jeu de rôle italien le plus incroyablement espiègle que vous ayez jamais connu !

Créez votre clique de Canailles, rejoignez une grande compagnie, remplissez des contrats juteux, et sortez pognes et couteaux pour ceux qui les méritent.

Quand vous aurez amassé un beau butin et gravi les rangs de votre compagnie, vous pourrez tenter votre chance lors d'une dernière mission et, peut-être, vous couvrir de gloire...

Après tout, qu'est-ce qui pourrait mal se passer ? »

Brancalonia est le cadre de jeu Fantasy Spaghetti pour la 5e édition du plus célèbre jeu de rôle de tous les temps.

Cet univers fantastique, inspiré des contes de fées, à la fois picaresque et plein d'espièglerie, est une version « miroir » de l'Italie médiévale. Il imite, rassemble et mélange les contributions aux courants contemporains et classiques de la fiction italienne, de sa culture populaire et de son imaginaire collectif :

- Le folklore et les contes de fées italiens traditionnels, depuis *Le piacevoli notti* (*Les Nuits facétieuses*) de Straparola au recueil *Lo Cunto de li Cunti* (*Le Conte des contes*) du xvii^e siècle, en passant par le *Pinocchio* de Carlo Collodi et tous les recueils de contes populaires les plus célèbres.
- La tradition chevaleresque et courtoise, des « cantari » médiévaux (ballades de ménestrels) à la poésie épique de la Renaissance.
- Les films costumés du cinéma italien, de *L'Armée Brancaleone* (*L'armata Brancaleone* en version originale) au *Métier des armes* et à d'autres succès internationaux dont l'intrigue se déroule dans l'Italie médiévale ou de la Renaissance (ou s'en approchant), tels que *Ladyhawke*, *la femme de la nuit*, *Princess Bride* et *La Chair et le Sang*.
- L'incroyable grand œuvre de fiction contemporaine de la culture italienne auquel ont participé des auteurs tels que Pederiali, Eco, Buzzati et Calvino.



Canailles, primes, compagnes et contrats

Dans **Brancalonia**, tous les personnages-joueurs sont des Canailles, c'est-à-dire les membres d'une clique de mercenaires, de coquins et autres vauriens de la même engeance. Ensemble, ils entreprendront des contrats douteux à travers les différentes provinces d'un ancien royaume désormais en ruine.

LES CANAILLES

Le monde dans lequel vous vivez est plein d'aventures à couper le souffle, d'exploits héroïques et de hauts faits légendaires.

De beaux chevaliers sans peur en armure rutilante mènent des armées pour affronter des ennemis terrifiants ; des chasseurs de trésors, expérimentés et prêts à tout, explorent les sous-sols oubliés d'anciens empires perdus, jouant un dangereux numéro d'équilibriste entre pièges mortels et monstres sans nom ; des héroïnes aussi rusées que malicieuses usent de leurs charmes pour duper princes et marchands, et dérobent en une nuit des trésors dignes d'une rançon royale !

Mais vous n'êtes pas de cette espèce... Vous, vous prenez la place des héros quand les choses se passent mal : vous êtes des escrocs paresseux, de la racaille sans valeur, des dilettantes apathiques et des lascars cupides.

Sales, hideux, sans foi ni loi.

Voilà ce que vous êtes.

Vous êtes les rebuts du monde aventurier, la chair à canon de toutes les batailles, la lie qui émerge lorsqu'on atteint le fond de la bouteille, les vauriens qu'on sort de prison, treize à la douzaine, pour remplir des missions de la dernière chance.

Ça vous semble injuste ? Alors, vous n'êtes pas si bête que ça... oui, c'est injuste. Mais après tout, le destin a d'autres chats à fouetter...

Mais trêve de paroles, gibiers de potence... c'est l'heure de se mettre au travail !

LES PRIMES

Avec tous les fripons, les tocards et les cire-bottes comme vous qui traînent dans le Royaume, on pourrait remplir dix mille galères et partir en guerre contre le Soldan, loin dans l'Outremer. Mais non, vous êtes toujours là, à mettre la pagaille dans les campagnes et dans les rues, et personne ne semble savoir comment endiguer ce fléau.

Toute cette racaille, cette infinie multitude de gibiers de potence dont vous êtes les dignes représentants, porte également le nom de compagnons d'infortune : un réseau de cliques et de

canailles qui s'étend à travers le Royaume, dont les membres ont vu leur tête mise à prix par quelque seigneur régional, à un moment ou un autre, et pour une prime plus ou moins élevée.

Trahir un compagnon d'infortune en le livrant aux prévôts et aux gendarmes, quel que soit le montant de sa prime, est un acte de la pire infamie. Aucun compagnon d'honneur ne s'y abaisserait. Bien sûr, ce n'est pas l'honneur qui étouffe certains. Et dans tous les cas, un compagnon qui en livre un autre aux gardes court souvent le risque que ces derniers fassent d'une pierre deux coups... si vous voyez ce que je veux dire !

En résumé, les canailles s'en prennent rarement aux leurs ; en revanche, les primes attisent grandement la convoitise des chasseurs de primes et des gardes, du moins quand le jeu en vaut la chandelle.

La prime ne représente pas seulement la valeur monétaire d'un personnage, mais également sa réputation au sein de sa clique et de toutes celles du Royaume.

Les règles des primes sont expliquées en détail dans le livre de base de **Brancalonia**.

LA COMPAGNIE

Les cliques brancaloniennes se livrent librement à des incursions dans tout le Royaume, agissant de leur propre chef ou vendant leurs services au plus offrant, en tant que compagnie de mercenaires à la solde d'un général avide, d'un noble insignifiant ou d'un vil seigneur local.

La compagnie à laquelle appartient les personnages-joueurs peut être tout et n'importe quoi : une armée en guenilles qui va faire la guerre dans l'Outremer ; une caravane itinérante de Ziganes ou de saltimbanques ; une loge guiscard en quête d'un présage oublié de l'Ère draconienne ; un groupe de voleurs qui s'attaque aux voyageurs ; un contingent de déserteurs ayant fui la guerre et qui cherche un refuge ; une compagnie de mercenaires bien organisée ; l'équipage d'un bateau pirate ; une poignée de chasseurs de trésors ; une bande de criminels en déroute ; une fraternité de pieux religieux sur la piste d'une ancienne relique ; une équipe de prisonniers en cavale ; une guilde de chasseurs de primes ; des parias, des mendiants ou des arnaqueurs ; une horde de païens aux portes d'une ville ; ainsi que tout autre concept que vous pouvez imaginer.

Quoi qu'il en soit, nos Canailles ont mauvaise presse auprès des gens ordinaires, qui les croient dangereuses, nuisibles et



prêtes à tout. Dans l'idéal, mieux vaut les tenir à l'écart... et si ce n'est pas possible, mieux vaut s'en faire des amis.

En plus de remplir leurs contrats, les Canailles contribuent à la gestion de leur compagnie en collaboration avec le meneur, grâce aux règles spécifiques de détente (période de repos). Les choix faits à ce stade améliorent les conditions de déroulement des missions, tandis que celles accomplies améliorent le statut de la compagnie.

Les règles pour gérer la compagnie, la réputation et les repaires sont détaillées dans le livre de base de **Brancalonia**.

LA CLIQUE

Dans **Brancalonia**, le groupe composé des personnages-joueurs (et de leurs quelques compères) s'appelle une clique.

Une clique consiste en une poignée de Canailles aux liens soudés, que l'on peut envoyer accomplir des contrats sans risquer qu'ils s'entretuent après avoir fait une centaine de mètres. La clique des joueurs fait partie des multiples cliques d'une même compagnie, qui peut en compter quelques-unes, une dizaine, voire plusieurs centaines dans certains cas. Parmi ses différents objectifs, une Canaille peut vouloir grimper les échelons de la compagnie pour en prendre la tête.

Vous commencerez dans la chair et le sang, au grade de crapules de bas étage dans un monde dangereux et sans pitié; puis, à force de faire vos preuves, vous finirez par prendre la tête de votre clique et ferez trembler les trônes des rois et des seigneurs.

Vous êtes prêts? Ah, oui, c'est vrai : vous l'avez toujours été...

BRAQUAGE À LA BRANCALONIENNE

La compagnie (et, par conséquent, la clique) est souvent engagée par des villageois, des marchands, des nobles et des seigneurs de guerre pour remplir toutes sortes de contrats. Il s'agit généralement de missions illicites et dangereuses dont personne d'autre ne veut.

Et ça, c'est en temps normal...

Quand les choses se passent mal, on découvre alors des malédictions, des démons, des sorciers, des monstres et des trahisons.

Après tout, si les gens ont recours aux Canailles, c'est bien parce qu'il y a anguille sous roche, non?

La clique et la compagnie permettent également de faire tourner les joueurs et les personnages, d'intercaler des parties en one-shot au sein d'une campagne linéaire, et de jouer sur la progression en rang et en niveau.

« La vie, c'est comme un bol de soupe
dans un tripot : on ne sait jamais
sur quoi on va tomber. »

- SIRE FORESTO DE'GONZI, TAVERNIER -

LE CONDOTTIERE ET LES DIFFÉRENTES AMBIANCES DE BRANCALONIA

Le Condottiere est le maître du jeu de **Brancalonia** : c'est lui qui mène les sessions de jeu, qui propose des contrats aux Canailles en endossant le rôle de chef de la compagnie, et qui narre ce qui leur arrive au cours de leurs aventures.

Bien davantage que les autres joueurs, c'est aussi le Condottiere qui contribue à instaurer l'ambiance adéquate autour de la table de jeu, car il revêt aussi la casquette d'arbitre pour concilier les demandes, les envies et les désirs des autres joueurs.

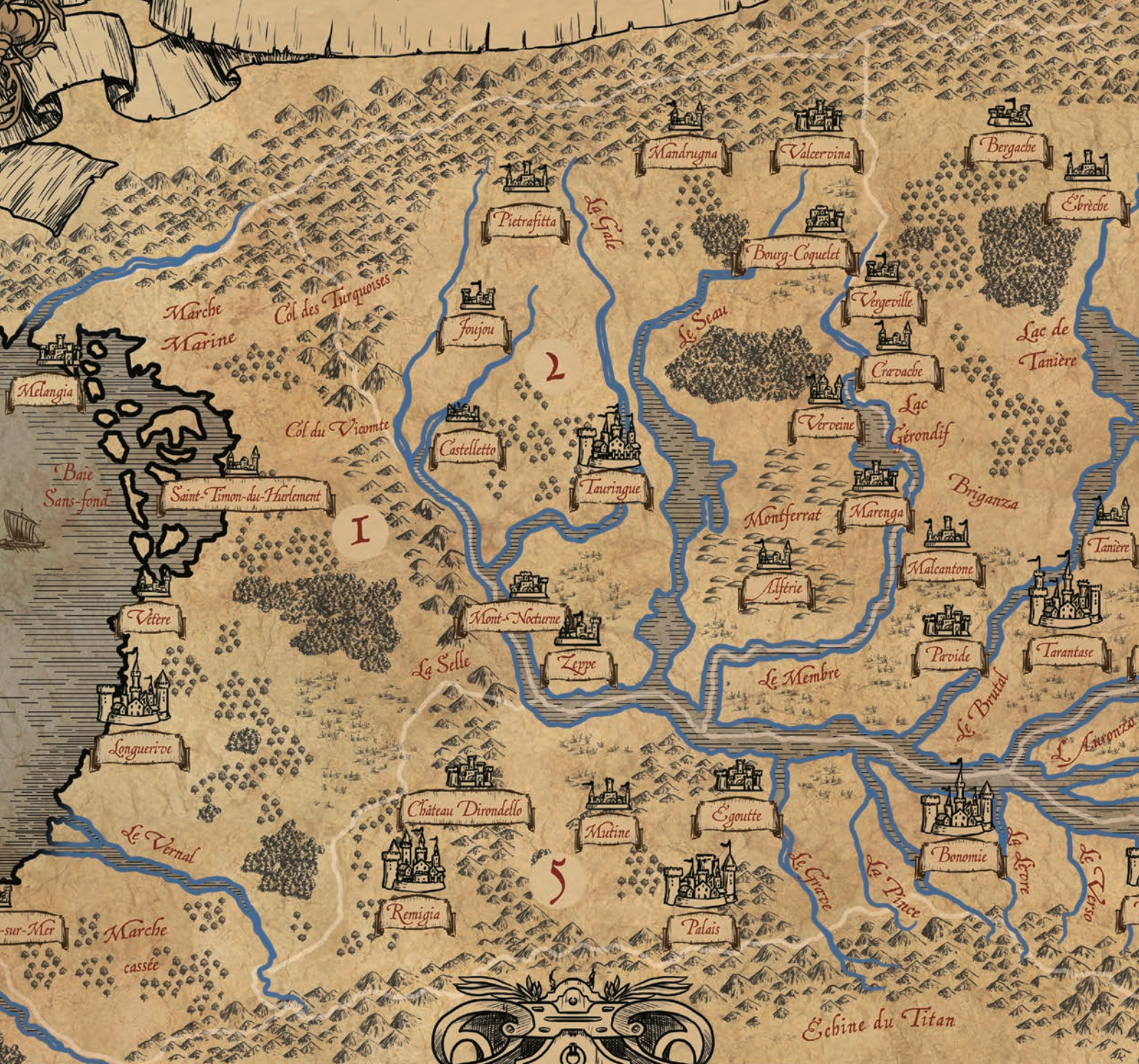
En effet, on peut jouer de différentes façons à **Brancalonia** :

- Vous pouvez mettre en exergue les campagnes et les missions militaires, avec un ton tragi-comique, amer, cru ou sarcastique : dans ce cas, la compagnie sera probablement une armée de mercenaires qui loue ses services au plus offrant pendant la guerre de Mille Ans. Son but? S'enrichir et vivre suffisamment longtemps pour profiter des grands-sols qu'elle aura amassés.
- Si vous mettez l'accent sur les créatures folkloriques, la chasse aux monstres et les histoires de contes de fées, l'atmosphère s'en ressentira et donnera lieu à des voyages pleins d'aventures, des chasses au trésor, et des expéditions magiques. Sans oublier, bien sûr, les thèmes propres au style gothique rural.
- Sinon, concentrez-vous sur l'atmosphère picaresque et les situations tumultueuses, pleines d'ironie et de citations de pop culture.
- Vous pouvez aussi opter pour un univers plus sombre, qui regorge d'intrigues, de machinations politiques, de meurtres et de décadence, voire opter pour une atmosphère vraiment sombre, de low fantasy grand-guignolesque.
- Vous pouvez prendre la mer avec des corsaires et des créatures des profondeurs : naviguez sur la mer de Saphir, dans la Charybdéenne ou sur la mer Trouble, pour piller les pirates qui infestent ces eaux... ou être pillés à votre tour.
- Vous préférez des histoires plus chevaleresques, avec des bandits, un groupe de résistants, des complots dynastiques et de nobles idéaux? Peut-être l'héritier du trône du Royaume se cache-t-il parmi des voleurs...
- Enfin, pourquoi ne pas vous plonger dans le surnaturel et le fantastique? Intensifiez les aspects surnaturels et féeriques de l'univers, ou insérez une touche du réalisme magique de nombreux auteurs italiens du vingtième siècle.

Nous avons donné corps à tous ces aspects dans le livre de base de **Brancalonia**, mais c'est à vous, les joueurs, de décider quels ingrédients vous souhaitez incorporer (ou non) dans vos parties.

Le plus important, c'est que le Condottiere et les Canailles s'accordent toujours sur ce qui se déroulera dans votre Brancalonie!

Les Cités franches du Nord



1. Quinotarie
2. Falcamont

3. Galaverne
4. Vortiganie

5. Pianaverne

Altemagne

La Couronne

Col imperial

Les Trois mamelons

Fiume Sacronzo

L'Atesio

La Tasse

Le Déluge

Le Busacchio

Monts Blafards

Golfe du Carnage

Bolgiano

Trentois

Ondine

Pestilence

Mandora

Crématoire

Verrone

Auron

Perte

Tarvigia

Patarvie

Naomia

Vortigue

Ancolie

Tergeste

Tesseract

3

4

2



Bienvenue en Brancalonie

Les aventures des Canailles en Brancalonie ont lieu dans une région surnommée « le Royaume » par tous ses habitants. Après tout, la déclaration du chancelier de l'empereur d'Altemagne est on ne peut plus vraie : le « royaume de Brancalonie » n'existe pas.

Les territoires de la péninsule brancalonienne et des îles voisines ne sont rien d'autre qu'un fief mineur de l'empire d'Altemagne : il y a cent ans, l'ensemble fut offert à la reine Menalda de Catozza en guise de cadeau d'allégeance. Par la suite, personne ne songea à récupérer la Brancalonie, même après que la lignée des Catozzi eut été brisée par les intrigues, les complots et des dizaines de prétendants.

À l'époque, une prime pesait sur la tête d'un dénommé Boëufémond le Gras d'Aurocastre. Du fin fond de la péninsule, Boëufémond avait monté une confédération de bandits, de cadets et de brigands qui sévissait du Piccadore au Falcamont, prenant d'assaut toutes les armées impériales et refusant de payer taxes, dîmes et impôts.

En échange de la tête de Boëufémond (laquelle aurait pesé près de quarante livres), Menalda obtint la régence du pays au nom de l'Empereur. Un siècle plus tard, la péninsule a totalement échappé au contrôle de l'Altemagne... et personne ne semble vouloir la reconquérir.

La Couronne de fer de Menalda a disparu et l'incertitude plane sur l'ordre de succession : de fait, le Royaume se retrouve divisé en une douzaine de régions indépendantes qui, à leur tour, sont fragmentées en tyrannies, fiefs, comtés, villages, marches, duchés, baronnies, alliances, chevaleries, communes et ligues commerciales. Et c'est sans compter la frontière floue qui existe entre les limites des provinces et les terres sauvages qui les entourent...

« L'État-lie est une simple expression géographique ! »

- CLEMENS POMPONIUS,
CHANCELIER D'ALTEMAGNE -





Étant donné le vaste éventail de thèmes et d'atmosphères que vous pouvez utiliser dans **Branconia**, chacune de ces régions peut être le lieu de petits contrats et de situations à l'ambiance très spécifique.

Voici un bref aperçu de quelques-unes d'entre elles.

LA QUINOTARIE, TERRE DE RUINES ANCESTRALES, DE MONSTRES MARINS ET DE GORGONES

D'après la légende, la Quinotarie abrite une bête mythique, le quinotaure. Ce monstre se serait extirpé des eaux des siècles plus tôt pour s'accoupler avec la femme du lointain roi Clodion d'Outremontagne, dont on dit qu'il est l'ancêtre éloigné des dirigeants actuels de la Quinotarie.

Le littoral et les vallées de la région sont parsemés de ruines anciennes, pareilles aux vestiges cyclopéens qu'on peut trouver plus au sud de la Botte, et dont la nature demeure inconnue. Les rumeurs les plus dérangeantes de la région mentionnent les dracs, un peuple difforme d'hommes-amphibiens qui vivrait le long de la côte ; les gorgones, ces êtres surnaturels descendants du quinotaure ; et les Signes, ces horribles malformations qui affectent certains habitants et leur confèrent des pouvoirs innommables. Bien qu'elle ne soit pas la capitale de la région, Longuerive en est la ville la plus importante. On trouve à sa tête de très riches marchands.

LE FALCAMONT, TERRE DE CHEVALIERS, DE GIBBEUX ET DE BRIGANDS

Les territoires du Falcamont sont rudes et sauvages, mais s'ouvrent parfois sur des terres riches et fertiles. Tauringue en est la capitale régionale. Le trône de Branconie s'y retrouve à plusieurs reprises, si bien que la ville et ses environs furent envahis par une population bigarrée : des nobles citadins et rustiques, de vieux chevaliers grisonnants, de courageux cadets aux nobles idéaux, des spadassins au chômage, des viticulteurs fortunés, des courtisans manipulateurs, et des familles aristocratiques décadentes. La région ne manque ni de voleurs ni de bandits, ni de brigands ni de maraudeurs : ceux-là infestent les moindres recoins de forêt et de terres sauvages, et veulent rendre aux pauvres (y compris eux-mêmes) ce que barons et princes de sang royal leur ont dérobé. On y trouve aussi les gibbeux, l'un des fléaux de la région : nichés entre les ravins profonds et les grottes aux pieds des montagnes, ils attaquent et insultent quiconque passe à proximité.

LA GALAVERNE, TERRE DE MARCHANDS, DE SALTIMBANQUES ET DE GUISCARDS

Si le Falcamont est la région de l'aristocratie ancienne et décadente, la région voisine de la Galaverne est une terre de marchands, d'usuriers, d'entrepreneurs et de compagnies de mercenaires. À travers sa campagne et les rues de ses villages, tout a un prix et l'honneur n'existe pas. L'intérêt et le profit règnent en maîtres. Les grands-sols coulent à flots et les rivalités entre gens du peuple sont légion. Les ducs de Galaverne se lancent dans de sombres affrontements depuis les remparts de leurs tours, tandis que leurs armées de mercenaires avides et habiles se vendent au plus offrant, changeant de camp comme de chemise. La Galaverne est aussi réputée pour les nombreux ateliers et fabriques de ses artisans, ainsi que pour

son alchimie, sa pyrotechnique, son horlogerie et les manières empruntées de ses dames. On y trouve enfin des compagnies de saltimbanques, de musiciens et d'arnaqueurs qui emplissent les places et les cours, ainsi que des sorciers, des charlatans, des charmeurs, des guérisseurs et des guiscards, qui gagnent leur vie soit en tant qu'acteurs de théâtre et magiciens d'opérette, soit en tant que véritables experts des arts arcaniques.

LA VORTIGANIE, TERRE DE SEQUINS, DE NAVIRES ET DE COUPS DE POIGNARD

La Vortiganie, sans doute la plus grande région du Royaume, est sous la coupe de la puissante cité marchande de Vortigue, ainsi nommée en raison des vortex et des courants qui font bouillonner ses eaux. Dirigée par le *Maggior Consiglio* (ou Grand Conseil, un regroupement austère de magnats très riches), Vortigue est aussi la ville des masques, des intrigues et du célèbre carnaval ; son influence s'étend sur une grande partie de la mer Trouble jusqu'en Sidonie, comprenant au passage les îles de Calliste et du Tassinant. Cette merveille de commerce, qui, tous les ans, verse des milliers de pièces d'or dans les coffres du *Maggior Consiglio*, n'est pas sans menaces : ses voies maritimes sont constamment assiégées par les pirates et les corsaires ; les barbares et les réfugiés de Tergeste vont de rivalité en rivalité ; les rues des villes sont pleines de voleurs, de meurtriers, de mystiques et de mendiants ; enfin, le vaste arrière-pays est infesté de bandits, de païens, d'hérétiques, de benandanti et de supersticiens. Les territoires du continent sont aussi le point de passage privilégié des compagnies en fuite, des maraudeurs, des déserteurs, des espions, des trouble-fête et des voyageurs provenant d'Altemagne. Enfin, ces terres ont aussi la faveur de bien des êtres mystérieux et extraordinaires, tels les sylvains, les fanes, les morgants, et autres créatures magiques venues du nord.

LA PIANAVERNE, TERRE DE BRUMES, DE SORCIÈRES ET DE PAÏENS

La Pianaverne s'étend au sud de la Vortiganie, du Falcamont et de la Galaverne. Officiellement, la région est assujettie aux ducs galavernois. C'est une terre brumeuse et dépeuplée, traversée par le plus grand fleuve du Royaume, la Fosse, et tous ses affluents. Ce territoire marécageux et méphitique, infesté de pauvres hères, de bandits et de fuyards, est parsemé de nombreux hameaux et de quelques bourgs plus importants, qui sont tous défendus par des compagnies de mercenaires et des petites armées de soudards. C'est aussi la région de vieilles légendes, de sorcelleries interdites et de créatures très anciennes. On y trouve les repaires d'horribles guenaudes et de monstres fluviaux, de fugitifs et de hors-la-loi, de malebranches et de bavalics. Une partie de la région est occupée par la plaine Païenne, une terre sauvage où vit l'une des plus grandes congrégations de tribus païennes du Royaume. Enfin, il n'est pas rare de croiser des ermites, des moinillons, des prêtres itinérants, des prédicateurs et des faiseurs de miracles, qui veulent apporter la Lumière des saints aux populations locales...

Vous trouverez davantage de détails sur l'histoire, la géographie et les curiosités du Royaume dans le livre de base de **Branconia**.

L'Empire entre en scène

SI VOUS NE CONNAISSEZ PAS FEUDALESIMO E LIBERTÀ, ALORS VOUS ÊTES AU BON ENDROIT !

Ciao, les Canailles !

Si vous lisez ces lignes, c'est que vous avez toujours vécu dans le péché, que vous ignorez les décrets de l'Empereur, ou qu'il faut vous rappeler vos convictions pour vous éviter l'opprobre public ou d'autres formes de torture bien pires encore. *Feudalesimo e Libertà*, c'est-à-dire Féodalité et Liberté (ou FEL), est le parti politique (et satirique ?) italien de l'Empereur – seul et unique descendant direct de Charlemagne, héritier présomptif du trône d'Aix-la-Belle, dont le droit divin lui impose de régner sur l'Europe et de gouverner un empire sur lequel le soleil ne se couche jamais. Mais voilà : aujourd'hui, les démo(n)craties, avec leur ballet ridicule, ont escroqué les Européens ; ceux-ci ont troqué la stabilité du servage pour l'économie libérale ; ils ont retiré leurs privilèges et leurs richesses à la noblesse pour offrir des droits mensongers au peuple, comme ceux du vote et de l'assemblée ; mais surtout, *surtout*, les Européens ont négligé la foi gibeline au profit des guelfes – ces partisans du Pape aussi mous que faibles. À ce stade de la dégénérescence du progrès humain, lequel avait atteint son summum à l'âge d'or du Moyen Âge, une seule solution possible : le FEL. Son objectif ? Rétablir un système financier européen unique pour rendre à l'Europe sa gloire d'antan, elle qui fut jugée bien trop durement par l'Histoire !

Féodalité et Liberté est une communauté en ligne originaire d'Italie qui a vu le jour sur Facebook et dont la page compte désormais plus de 700 000 fans et *followers*. Le FEL propose un étrange retour vers le passé, ainsi que des solutions féodales à des problèmes contemporains que notre société moderne semble avoir tant de mal à résoudre. Qu'il s'agisse de l'économie ou du travail, de la croissance ou de la santé, de l'éducation ou de la justice : aucun sujet n'est oublié.

Voici quelques exemples.

La finance, d'abord : pourquoi se soucier des investissements, de la spéculation, de l'inflation et de la relance, alors qu'il suffit de revenir au système de l'étalon-or ? Le FEL propose

d'abolir la monnaie (quel gâchis de papier) et de revenir à l'emploi des pièces d'or (seul moyen véritable de garantir la stabilité de l'économie). Bien sûr, la monnaie ainsi battue serait aux mains des nobles – seuls individus à même de posséder de l'argent. La plèbe, quant à elle, aura sa survie pour seule préoccupation. Le troc, les marchés et la dîme suffiront à assurer les échanges de nourriture et d'outillage.

Le travail, dites-vous ? Réformé ! Trop de chômage signifie trop d'oisiveté : ça encombre les rues et ça rallonge la queue dans les mairies. Le FEL criminalisera le chômage et rendra le travail obligatoire pour tous (sauf la noblesse, bien sûr). Si le peuple veut se remplir le ventre, qu'il aille dépierrer, labourer et semer les champs ; le travail aura lieu du lever au coucher du soleil (soit un peu moins en hiver et un peu plus en été) pour assurer de belles récoltes. La réforme guette aussi les postes en tous genres : *exit* les emplois qui nécessitent un boulier électronique ou des machines à moteur, réinstituons plutôt chambellans, pages et inquisiteurs ; redécouvrons les croque-morts et les fossoyeurs, les marchepieds humains, les coursiers à cheval et les bouchers ; puis, entre autres, renouons avec les lèche-bottes personnels et les éleveurs de sangsues.

En matière de santé, le FEL est à la pointe : les solutions proposées conviendront à tous les râleurs qui se plaignent de la médecine moderne et de ses trop nombreux charlatans. Rejetez 300 ans d'hérésie et de terrorisme médical qui nous pourrissent l'existence en la rendant trop longue et trop douce : le FEL envisage une refonte totale du corps médical. Les aspirants-médecins devront prouver leur connaissance parfaite des plantes médicinales et de la Bible, car fleurs, arbustes et ingrédients d'origine animale entreront désormais dans la composition de tous les médicaments. L'application d'urine bovine sera prescrite dans le traitement des furoncles purulents ; l'on soignera le mal de gorge avec des infusions d'ortie et la peau sèche avec des compresses de lard et d'huile de caroube ; quiconque présentera la manie d'écouter de la musique trop fort dans la rue se verra administrer de sévères coups de bâtons dans



les flancs et l'amputation guérira les patients qui portent un pantalon à revers. Dans le cas très peu probable où les remèdes ne produiraient pas l'effet escompté, les malades pourront adresser des prières à Notre Seigneur : outre l'isolation forcée, les puits de Lazare et les clochettes à lépreux, Dieu demeure la meilleure des solutions face à la peste et aux épidémies. Bien sûr, le programme politique du FEL ne se limite pas à ces seules propositions, mais il est plus simple d'éprouver les idées de l'Empereur au sein de Brancalonia. C'est notamment

le cas de la politique étrangère : si loin du trône impérial, bien trop de territoires sont livrés à eux-mêmes et à leur propre inutilité. Seule la poigne ferme de l'Empereur permettra d'assagir ces esprits agités. Alors, rejoignez-nous, et rejoignez les rangs invincibles des lansquenets qui viennent d'atteindre la Botte sinistre.

L'Empire va contre-claquer : et vous, de quel côté du gnon serez-vous ?

Rejoignez l'Empereur
et commencez
à combattre les canailles
de

FANTASY SPAGHETTI
BRANCALONIA

L'EMPIRE
contre-claqué!

Ce que vous trouverez dans la campagne de L'Empire contre-claque

L'Empire contre-claque est la première campagne de jeu officielle pour **Brancalonia**, créé en collaboration avec Feudalismo e Libertà.

Ce nouveau supplément autonome (nul besoin de posséder les autres livres de la gamme pour y jouer) est un livre à couverture rigide d'environ 180 pages en couleur, rempli de cartes, de personnages, d'antagonistes et de monstres, et de tout un tas d'autres illustrations qui dépeignent l'État-lie.

Ce supplément inclut :

une description des régions nord du Royaume et de leurs cités franches, avec leurs secrets, leurs menaces, leurs curiosités, leurs lieux notables, les rumeurs qui y circulent, des accroches de scénarios et de nouvelles idées pour vos parties ;

- une présentation détaillée de l'Empire altemand, de ses dirigeants, de ses secrets et de son armée ;
- une carte complète du nord du Royaume ;
- une campagne de jeu inédite, centrée autour de la guerre et composée de dix épisodes consécutifs ;
- de nouveaux éléments de jeu pour vos Canailles, comme les historiques, les jeux de tripot et les accommodations, en passant par l'équipement et la camelote magique ;
- plus de 20 profils de personnages, monstres et adversaires inédits, inspirés de l'Italie historique, ses traditions et son folklore ;
- et bien plus encore...

Maîtriser La Guerre des étals et L'Empire contre-claque sans les autres livres

L'Empire contre-claque est pensé pour être utilisé sans avoir recours aux autres livres de la gamme **Brancalonia**, mais les règles de base de la 5^e édition demeurent nécessaires.

Si vous souhaitez simplement taper sur tout ce qui bouge au service de l'Empereur (ou à son encontre), il vous suffit de suivre les informations du livret et du livre de campagne.

Mais si vous préférez en apprendre davantage sur l'univers et les secrets de Brancalonia, le jeu de rôle de Fantasy Spaghetti, retrouvez toute la gamme sur [le site web du Studio Agate!](#)





Nuits glaciales et fontes vides

RÈGLES ET VARIANTES DE RÈGLES À UTILISER DANS BRANCALONIA.

ÉQUIPEMENT DE MAUVAISE QUALITÉ

Dans **Brancalonia**, les objets de la vie quotidienne coûtent le prix habituel selon les tables des prix les plus répandues. Cependant, les Canailles sont généralement sans le sou, et ne peuvent donc s'offrir que de l'équipement de mauvaise qualité. Ces objets de piètre qualité se trouvent généralement chez les escrocs et les filous. Ils ont l'air peu fiables, d'un goût douteux ou d'une odeur peu avenante, et donnent toujours l'impression qu'ils se briseront dès la première utilisation.

Cela étant, ils coûtent bien moins cher que l'équipement de qualité standard (un dixième du prix en moyenne).

OBJETS ET OUTILS

Lorsque vous utilisez des objets ou des outils de mauvaise qualité, il vous arrivera parfois un pépin. Le Condottiere pourra choisir quels effets s'appliquent à la situation et à l'objet utilisé; de plus, si un test impliquant de l'équipement de mauvaise qualité échoue de 5 ou plus, l'objet se casse.

ARMES

Lorsque vous effectuez une attaque avec une arme de mauvaise qualité, si le d20 fait 1, l'arme est endommagée. Effectuez vos prochaines attaques avec un désavantage. Cet effet persiste jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour réparer l'arme.

ARMURE

Les armures de mauvaise qualité tombent littéralement en morceaux. Lorsqu'un ennemi vous touche et qu'il obtient un 20 sur son jet d'attaque, une pièce de l'armure vole en éclat et votre classe d'armure de base diminue de 2. Si vous portez un bouclier, ce sera le premier à finir en miettes. Cet effet persiste jusqu'à ce que vous récupériez les pièces d'équipement et que vous utilisiez une action pour les réparer.

MONTURES ET AUTRES ANIMAUX

Lorsque vous effectuez un test avec des montures de mauvaise qualité, si le d20 fait 1, l'animal est estropié et ne peut plus avancer pendant 24 h. Une monture de mauvaise qualité voit aussi sa vitesse réduite de 3 m par rapport à un animal standard du même type.

MAGIE DE MAUVAISE QUALITÉ

Les composants magiques sont rares et chers. C'est pourquoi les personnes capables de lancer des sorts et de faire des miracles emploient généralement une version appauvrie de la magie. Il en résulte souvent des accidents et des effets étranges, ce qui a fini par ternir la réputation de la magie : celle-ci est considérée comme imprévisible et bizarre, voire l'apanage des charlatans, des mendiants, des sorciers d'opérette et des campagnards superstitieux.

Les composants et les matériaux de mauvaise qualité affectent l'apparence des sorts, mais pas leur fonctionnement. Par exemple, un familier invoqué avec de tels composants aura une apparence grotesque ou amusante, tandis qu'une boule de feu pourrait sentir l'œuf pourri.

TOUT LE RESTE

Pour les services qui ne sont pas mentionnés ci-dessus, vous pouvez interpréter leur mauvaise qualité de nombreuses façons différentes, même s'il est difficile de générer un effet au cas par cas. Lorsqu'un personnage utilise quelque chose de mauvaise qualité, le Condottiere peut consulter les effets suivants en fonction de la situation et de l'objet impliqué :

Incident mineur. Un désagrément loufoque, sans réelles conséquences.

Augmentation de la difficulté. S'il faut effectuer un test, le DD augmente ou diminue de façon défavorable.

Défaillance. La mauvaise qualité est souvent synonyme de défaillance technique inattendue.

Endommagé. Après usage, l'objet est endommagé et doit être réparé avant de pouvoir être réutilisé.

Ne fonctionne pas. Si l'objet est un consommable ou qu'il a un nombre d'utilisations limité (fiolle d'acide, fiolle d'eau bénite, potion de soin...), lancez 1d6 : sur un 4 ou plus, l'objet fonctionne normalement ; sinon, il s'agissait d'une version contrefaite qui ne sert à rien.

Incident majeur. Un désagrément embarrassant, comme un carquois qui fait tomber 1d4 munitions pendant le voyage ; ou alors, les provisions sont trempées et immangeables à cause d'une infiltration d'eau dans le bateau.





ÉQUIPEMENT DE CONTREFAÇON

Le Royaume est reconnu pour ses marchandises de contrefaçon : documents falsifiés et fausse monnaie sont encore plus répandus que les originaux ; les imitations de reliques et d'œuvres d'art disposent de leurs propres revendeurs en gros comme au détail ; quant à la capitale d'Alazie, Port-Breloque, elle tire son nom des nombreuses contrefaçons vendues aux voyageurs naïfs (les fameuses breloques). Tous les objets et services du jeu peuvent être de contrefaçon.

L'équipement de contrefaçon comporte 3 aspects :

- **Il a l'air bon marché** : d'ailleurs, un objet de contrefaçon est généralement 50 % moins cher que son équivalent, si l'on se réfère aux listes de prix officielles. En réponse aux questions d'acheteurs suspicieux, les vendeurs se justifient en disant que leurs marchandises sont régulièrement volées ou qu'elles sont « de seconde main » (ce qui revient à dire la même chose). Mais c'est rarement le cas : elles sont simplement contrefaites !
- **Il ressemble à de l'équipement standard** : l'équipement de contrefaçon n'inflige pas de malus aux réactions sociales comme l'équipement de mauvaise qualité.
- **Il fonctionne comme de l'équipement de mauvaise qualité** : hormis l'absence de malus aux réactions sociales, l'équipement de contrefaçon apporte les mêmes problèmes et désavantages que des objets équivalents de mauvaise qualité.

LE REPOS

Parmi les nombreuses modifications de règles que **Branconia** vous offre, il est essentiel d'appliquer celle que le **Réalisme cru** apporte aux repos. Dans **Branconia**, un repos court dure 8 heures et un repos long dure 7 jours.

L'ARGENT ET LES DÉPENSES

Les chemins du Royaume voient passer quantité de devises, de pièces antiques, de piécettes rognées et autres monnaies de singe. Si vous optez pour la voie de la facilité, gardez le système monétaire décrit par les règles officielles : pièces d'or, d'argent et de cuivre, prix d'achat établis, listes de prix, etc. Utilisez le nom du métal qui compose la pièce et tout se passera bien. Rappelez-vous : aucun habitant du Royaume ne connaît le platineum ; quant à l'électrum, c'est à peine s'ils sauraient prononcer ce mot. Dans **Branconia**, l'électrum devient le fer, qui est de même valeur.

En général, les pièces de plus faible valeur sont faites en cuivre : ce sont celles qu'on utilise pour acheter des œufs au marché et qu'on appelle communément des quatrins, des sols ou des piécettes (comme à Zagara).

Dix quatrins (pc) valent une pièce d'argent (pa). La plupart des transactions se font avec de l'argent, et chaque région du Royaume possède ses propres pièces. Dans le royaume des Deux Scyllas, on les appelle tarins ; en Pénombrie, baïoques ; en Torrigianie, Quinotarie et Vortiganie, ce sont respectivement des florins, des triscèles et des sequins. En Spolétarie, on parle de marques ; en Alazie, de sesterces ; en Galaverne et en Pianaverne, on utilise des bessons ; et au Falcamont, on paye avec des lires.

Quel que soit leur nom, le poids et la valeur de ces pièces sont globalement les mêmes.

Comme dit plus haut, l'électrum est remplacé par les pièces de fer (pf). Cinq pièces d'argent valent une grosse pièce de fer. Si cela vous paraît étrange, c'est que vous n'avez pas vu les pièces : celles d'or et d'argent sont petites et fines, tandis que celles de fer sont aussi grosses que des médailles. En raison de leur poids considérable, ces dernières portent également le nom de pétéquins.

Enfin, on trouve les pièces d'or (po), que la population appelle grands-sols ; certaines villes battent des sequins et des florins d'or, tandis que d'autres utilisent l'ancienne monnaie de l'Empire draconien, voire d'autres devises encore. Bien sûr, une pièce d'or vaut plus ou moins dix pièces d'argent.

Vous êtes complètement perdu ? Pas d'inquiétude : les habitants du Royaume aussi !

Prises et gnoms

INTRODUCTION AUX RÈGLES DES RIXES

Ses vêtements étaient usés et fripés, son visage fraîchement tuméfié : il avait hâte de dépenser quelques sols de l'incroyable butin que lui et les siens venaient d'obtenir en pillant le sanctuaire hanté au sommet du col Vert-de-gris. Vider quelques chopes, goûter aux spécialités maritimes de la célèbre auberge surplombant la lagune, puis dormir du sommeil du juste dans un lit, comme il se doit : voilà à quoi pensait le chevalier errant de la clique au Souffle court tandis qu'il entraît le premier dans l'auberge du Homard. Malheureusement, avant même que les arômes engageants de poisson grillé ne parviennent à ses narines, un tabouret en bois (auquel il manquait un pied) traversa la pièce en sifflant.

Le chevalier le reçut de plein fouet. Il n'eut pas le temps de se relever que, déjà, ses canailles l'avaient enjambé, la bave aux lèvres : baffes, cris, coups de poing, gargouillis, ses hommes brandirent des chopes en guise d'épées et se firent des boucliers avec des plateaux.

Le chevalier n'y réfléchit pas à deux fois. D'un bond, il sauta sur une table branlante et, après avoir murmuré une prière à sainte Flammette de Florace entre ses dents serrées, il plongea dans le vide...

En contrebas, des regards ahuris comprirent trop tard qu'ils ne verraient pas la fin de l'échauffourée.

Branconia propose des règles conçues spécialement pour gérer et résoudre des affrontements non létaux : les rixes.

Les rixes ont été soigneusement conçues pour servir de parenthèses de jeu amusantes et truculentes : elles sont parfaites pour démarrer une session, redynamiser les moments de creux, proposer un type d'affrontement différent de ceux qu'on croise en mission, ou simplement offrir une alternative sympathique au rythme effréné des combats mortels qui mettent généralement la clique à l'épreuve.

Dans le livre de base de **Branconia**, les règles des rixes sont décrites en détail. Vous trouverez également des prises supplémentaires, ainsi que des règles additionnelles pour gérer la récupération, les cicatrices, etc.





DÉROULEMENT D'UNE RIXE

Puisque les rixes sont des combats non létaux par définition, elles s'articulent autour de règles simples qui remplacent le déroulement traditionnel d'un combat.

Une rixe fonctionne de la même façon qu'un combat, à quelques différences près concernant les actions permises et la façon dont on calcule les points de vie, les dégâts et les déplacements.

Note : pendant la rixe, il n'est pas permis d'utiliser des aptitudes de classe comme les sorts de classe, les attaques bonus, etc. En revanche, vous pouvez toujours utiliser les aptitudes passives comme *Défense sans armure*, *Sens du danger*, etc.

Déplacement. À votre tour, pendant la rixe, vous pouvez vous déplacer sur une distance libre qui n'est pas exprimée en mètres : vous pouvez ainsi bouger autant ou aussi peu que vous le voulez dans l'environnement où se déroule la rixe. Si la vitesse de votre combattant tombe à 0, il ou elle ne peut plus se déplacer.

Dégâts. Les raclées, les prises et les accessoires infligent des gnons et, dans certains cas, des états préjudiciables (voir ci-dessous, **Niveaux de gnons et états préjudiciables**). Les états infligés ou subis pendant une rixe persistent jusqu'au prochain tour du personnage. Sur un 20 naturel, doublez le nombre de gnons infligés.

POUVOIRS D'ESPÈCES

Chaque espèce brancalonienne possède un pouvoir d'espèce spécifique aux rixes :

Humain : un humain possède un emplacement de prise supplémentaire.

Marionnette : pendant une rixe, une marionnette peut utiliser l'un de ses membres comme un accessoire. Le membre ne se brise pas après utilisation.

Morgant : un morgant peut, par une action bonus, utiliser un accessoire épique.

Mystique : lorsqu'un mystique choisit ses prises au niveau 1, il peut choisir une prise au sein de la liste des prises magiques.

Sylvain : un sylvain ignore les effets associés aux deux premiers niveaux de gnons.

NIVEAUX DE GNONS ET ÉTATS PRÉJUDICIALES

Pendant une rixe, les raclées, les prises et les accessoires infligent 1 ou plusieurs gnons. Il existe 6 niveaux de gnons (voir la table ci-après).

Si une créature ayant déjà reçu un gnon en reçoit un nouveau, son niveau de gnon augmente du montant indiqué dans la description de l'effet.

ÉTATS PRÉJUDICIALES

Certaines prises et certains coups portés avec des accessoires épiques infligent des états additionnels. Les états infligés par les prises et les accessoires suivent les règles habituelles des états préjudiciables. Tous les effets prennent fin à la fin du tour suivant de la créature affectée.

Table des niveaux de gnons

1	Égratigné	-1 CA
2	Tuméfié	-1 CA
3	Mal-en-point	-1 CA
4	Estropié	-1 CA
5	Broyé	-1 CA
6	K.O.	Hors combat



RIXE ET HONNEUR

La coutume, les règles d'honneur entre canailles et vauriens, et même les lois de certaines provinces du Royaume ont établi des règles méticuleuses concernant les rixes de tripots.

« NI POUR L'ARGENT NI POUR UN DÎNER :
JAMAIS LE SANG NE DOIT COULER. »

Une rixe est une bagarre non létale et qui doit le rester. Si le sang est versé, ou que la mort survient dans la rue ou dans la taverne, un combat qui aurait dû se solder en « trouble à l'ordre public » (dont tout le monde se fiche) sera immédiatement qualifié de meurtre, ou tentative de meurtre. Les Canailles tenues pour responsables verraient la prime promise pour leur tête augmenter de façon considérable. Une rixe est une rixe : personne ne doit y mourir. C'est pourquoi les participants ne font jamais usage de leurs armes, tout comme ils évitent généralement les coups mortels.

« QUICONQUE A REÇU UN PEU
D'ÉDUCATION SAIT QUE LES PERDANTS
DOIVENT RÉPARATION. »

Selon une règle traditionnelle (autorisée par la loi), à la fin de la rixe, tout individu retrouvé inconscient dans une auberge (ou autre établissement du même type) ou dans un rayon de 3 mètres de l'édifice peut être dépossédé de ses biens par les propriétaires en compensation des dégâts occasionnés pendant la rixe.



RACLÉES

Les raclées sont les attaques normales que n'importe quel personnage (PJ ou PNJ) peut effectuer pendant une rixe au prix de son action.

Chaque personnage-joueur maîtrise les raclées (jet d'attaque : bonus de Force + bonus de maîtrise).

Chaque fois qu'une raclée touche un adversaire, elle inflige un gnon.

PRISES

Les prises peuvent avoir différents effets. Certaines vous octroient par exemple un jet d'attaque basé sur une caractéristique particulière (indiquée entre parenthèses). Chaque personnage maîtrise les prises qu'il connaît. Un personnage peut utiliser un nombre limité de prises entre chaque repos court.

Chaque fois que votre personnage utilise une prise, il ou elle dépense un emplacement de prise.

Les fiches de personnages prêtirés comportent chacune des prises et des emplacements de prises spécifiques.

Une fois par jour, lorsque vous terminez un repos court, vous récupérez tous les emplacements de prises dépensés pendant les rixes, ainsi que tous les gnons que vous avez subis.

ACCESSOIRES

Vous pouvez également infliger des raclées en utilisant tout ce qui vous passe sous la main dans l'environnement où se déroule la rixe. Ces objets s'appellent des accessoires : ils sont répartis entre les accessoires normaux et les accessoires épiques.

ACCESSOIRES NORMAUX

(bouteilles, brocs, couverts, assiettes, candélabres, torches, flasques, tabourets, tisonniers...)

Pour récupérer un accessoire normal, utilisez une action bonus (tous les personnages peuvent utiliser une action bonus pendant une rixe).

Vous pouvez utiliser un accessoire normal pour attaquer en tant qu'action bonus, ou pour vous défendre de façon improvisée (CA +2) en tant que réaction.

Après utilisation, un accessoire normal est détruit ou endommagé.

ACCESSOIRES ÉPIQUES

(tables, tonneaux, armures de décoration, coffres, malles, chandeliers, personnages...)

Pour récupérer un accessoire épique, utilisez une action.

Vous pouvez utiliser un accessoire épique pour attaquer au prix d'une action, ou pour vous défendre de façon improvisée (CA +5) en tant que réaction.

Après utilisation, un accessoire épique est détruit ou endommagé.

Lorsque vous utilisez un accessoire épique, vous pouvez choisir d'infliger l'un des effets suivants :

- 2 gnons
- 1 gnon et la cible est étourdie
- 1 gnon par cible sur deux cibles différentes
- La cible est paralysée

DÉGÂTS COLLATÉRAUX

Les dégâts collatéraux sont des attaques supplémentaires que le Condottiere peut décider d'inclure dans la rixe. Tous les combattants (PJ et PNJ) doivent réussir un jet de sauvegarde associé au dégât collatéral en cours ou subir les conséquences décrites dans le dégât collatéral.

Voici des exemples de dégâts collatéraux qui peuvent être utilisés pendant la rixe de l'aventure incluse dans ce Kit de découverte :

- **Pluie de tabourets** : chaque combattant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution (DD 11) ou être étourdi.
- **La taverne des poings volants** : chaque combattant doit réussir un jet de sauvegarde de Force (DD 12) ou subir un gnon.
- **Rivière de bière** : chaque combattant doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD 13) ou être jeté à terre.

ADVERSAIRES

Entre les ploucs avinés qui cherchent les ennuis, les affreux amateurs de castagne, les bandits qui veulent se lustrer les phalanges sur le naïf de passage, et les gardes en permission aussi éméchés que tarés, les tripots du Royaume regorgent de la pire engeance de malfrats et de bagarreurs. Certains d'entre eux tomberont comme des mouches sous les volées de coups des Canailles, mais les autres risquent de leur poser de sérieux problèmes.

Les adversaires d'une rixe sont répartis en deux catégories : les caïds et la racaille.

Le caïd est un individu puissant qui dirige généralement un groupe de bagarreurs.

La racaille, au contraire, renvoie à un groupe d'individus qui agissent séparément, mais qui partagent les mêmes niveaux de gnons (les états, eux, s'appliquent individuellement).

« Les lions de la veille
deviennent des ânes au matin. »

- CÉLÈBRE ADAGE DES CAPITAINES D'AVENTURES

LORS DE L'INSPECTION DE LEURS TROUPES D'AVORTONS. -

Tape-tonneau et brouille

PRÉSENTATION DES JEUX DE TRIPOTS

Du nord au sud, le Royaume est parsemé (et, généralement, entaché) de tavernes, d'auberges, de gîtes, de caves et autres taudis de qualité très variable (et, la plupart du temps, douteuse). Mécaniquement parlant, ces établissements sont regroupés sous le nom de tripots, ce qui vous donne une idée de leur niveau de standing...

Entre deux contrats, le meilleur moyen pour les Canailles de retrouver leurs forces physiques et mentales consiste en une écuelle de gruau et un verre de vin, les cris des parieurs et des chanteurs, une sieste au coin du feu ou un peu de compagnie pour la nuit.

Les activités indispensables dans tout rade digne des compagnons d'infortune sont les jeux et les passe-temps : une flopée de jeux plus ou moins populaires sont nés permettant de gagner de l'argent, chasser l'ennui, et se moquer des perdants et des ivrognes.

Parmi ceux-ci, les plus appréciés sont un jeu de cartes appelé minchiate (aussi dit « brouille ») et le tape-tonneau : avec un peu de chance, n'importe quelle Canaille honnête peut se remplir les poches d'espèces sonnantes et trébuchantes !

Vous trouverez d'autres jeux de tripot dans le livre de base de **Branconia** et dans **L'Empire contre-claque**.

LA BROUILLE (JEU DE CARTES – PARIS)

Le jeu de cartes de la brouille (ou minchiate) est né en Torri-gianie, terre natale de certains des meilleurs et plus prestigieux fabricants de papier de tout le Royaume. Originellement, la brouille désigne le type de cartes utilisées pour de nombreux jeux : le plus célèbre de tous a simplement hérité du nom des cartes elles-mêmes.

Plusieurs ingrédients entrent dans la recette parfaite pour profiter des jeux d'argent branconiens, parmi lesquels la chance, une main leste, l'intuition, l'habileté, un bon œil, mais aussi... la triche !

Car, oui, quand on joue à la brouille (qui fut créée pour des cliques d'individus louches et sordides), la triche est une composante à part entière, à condition que le tricheur soit suffisamment habile pour ne pas se faire prendre : dans le cas contraire, celui-ci doit remplir « l'assiette » (le plateau destiné à recueillir les mises, placé au centre de la table) avec une mise supplémentaire ou quitter la partie.

RÈGLES DU JEU :

Pour simuler une partie rapide de brouille pendant une session de Branconia, le Condottiere et les joueurs peuvent utiliser les règles suivantes, qui représentent environ 1 heure de jeu à la table du tripot.

Tous les participants s'entendent sur la somme à miser, puis la partie commence.

1. Chaque participant choisit 2 compétences représentant son approche du jeu, avec lesquelles il effectuera ses tests.

Voici quelques exemples :

- Investigation (INT) : pour calculer les probabilités, ou compter les cartes ;
- Intuition (SAG) : pour percer à jour le bluff des adversaires ;
- Tromperie (CHA) : pour bluffer ;
- Escamotage (DEX) : pour essayer de tricher (en cas d'échec, le personnage doit ajouter une mise supplémentaire à l'assiette, à moins qu'il ne quitte la table).

2. Pour tous les tests de compétence effectués à la table de la brouille, le DD est égal à 10 + 1 par participant (y compris celui qui effectue les tests).

3. Chaque réussite fait augmenter le jet de victoire du participant selon les indications ci-dessous :

0 réussite = 1d6

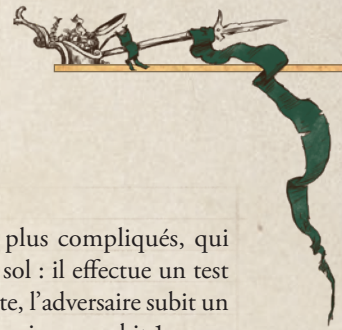
1 réussite = 1d8

2 réussites = 1d10

4. Le jet de victoire représente l'adresse de la Canaille opposée à la volonté des saints.

5. Le participant qui obtient le plus haut résultat sur son jet de victoire gagne la partie et empoche l'argent.

En cas d'égalité, les gagnants se partagent les gains... ou, plus fréquemment, déclenchent une rixe !



LE JEU DE LA CANAILLE

« Le grand jeu de claque de la canaille » est la nouvelle activité en vogue dans le Royaume. Plébiscitée par tout un chacun, cette confrontation à base de gifles et de stratégie oppose deux joueurs. Endossant le rôle provisoire de condottiere, chacun déplace ses pions sur l'échiquier. Mais attention : une baffe monumentale attend le moindre faux pas !

RÈGLES DU JEU

Deux joueurs s'assoient à une petite table et placent un échiquier entre eux. Chacun dispose de deux rangées de pions de couleurs et de formes différentes. Les différents coups décrits à la phase 2, « Les coups », couvrent les possibilités de chaque joueur. Lorsqu'un joueur joue un coup, il effectue un test de caractéristique dont le DD est égal à : 10 + le modificateur d'Intelligence de l'adversaire + le modificateur de Sagesse de l'adversaire – le nombre de gnons que l'adversaire a subis. En cas d'échec, le joueur reçoit une gifle qu'il n'a pas le droit d'esquiver (sous peine d'être disqualifié et déshonoré) : il subit 1 gnon.

Chaque joueur dispose d'un dé de canaille (d8). Lorsqu'un joueur rate un test, le dé de canaille diminue d'une catégorie ; en cas de réussite, le dé augmente d'une catégorie, suivant le schéma ci-dessous :

d4 – d6 – **d8** – d10 – d12

PHASE 1 : CHOPER LE PETIT BLANC

En premier lieu, chaque joueur doit essayer de choper le petit blanc : il s'agit d'un pion blanc placé au centre de l'échiquier. Quiconque s'en empare le premier commence la partie. Pour déterminer quel joueur chope le petit blanc, ils effectuent un test d'initiative en opposition ; si un personnage maîtrise la compétence Escamotage, il peut ajouter son bonus de maîtrise au test d'initiative.

PHASE 2 : LES COUPS

À présent, chaque joueur doit augmenter la catégorie de son dé de canaille. Pour ce faire, ils jouent à tour de rôle en commençant par celui qui a chopé le petit blanc. Voici les différents coups possibles :

Attaque à la découverte

Le joueur joue un coup rapide et calculé : il effectue un test d'Intelligence (Investigation). En cas de réussite, il bénéficie d'un avantage à son prochain coup.

Le gambit de mémé

Le joueur tente un coup de bluff : il effectue un test de Charisme (Tromperie). En cas de réussite, l'adversaire subit un désavantage à son prochain coup.

La fourchette de la canaille

Le joueur prétend une fringale soudaine et lance sa fourchette sur son adversaire : il effectue un test de Dextérité (Escamotage). En cas de réussite, chaque joueur subit 1 gnon.

L'étreinte du cavalier

Le joueur tente l'un des coups les plus compliqués, qui consiste à renverser son adversaire au sol : il effectue un test de Force (Athlétisme). En cas de réussite, l'adversaire subit un désavantage à son prochain test et chaque joueur subit 1 gnon.

La défense zagarienne

Le joueur feint d'avoir fait une erreur et tente de remplacer une pièce de l'échiquier lorsque l'adversaire se penche pour le gifler : il effectue un test de Charisme (Tromperie). En cas de réussite, le joueur subit 1 gnon, mais le dé de canaille de son adversaire diminue d'une catégorie.

Le sacrifice du roi

Le joueur sacrifie l'une de ses meilleures pièces pour perturber la stratégie de son adversaire : il effectue un test de Sagesse (Intuition). En cas de réussite, le dé de canaille du joueur diminue de 1 catégorie ; celui de son adversaire diminue de 2 catégories.

Baffe et mat !

Le joueur tente le tout pour le tout avec une gifle magistrale : il lance son dé de canaille et y ajoute ses modificateurs d'Intelligence et de Sagesse. Si le résultat est égal ou supérieur au DD de l'adversaire, le joueur remporte la partie.

PHASE 3 : FIN DE PARTIE

Si un joueur subit soit un baffe et mat, soit 6 gnons, il perd la partie et son adversaire est sacré Maître canaille.

Coup prévisible. S'agissant d'un jeu de stratégie avant tout, jouer un même coup deux fois de suite est prévisible et s'effectue avec un désavantage.

« *Dans l'eau!* » Les joueurs détestent perdre, c'est bien connu. Pour éviter la défaite, un joueur peut abrégé la partie avec une baffe non réglementaire. Dans ce cas, il peut frapper son adversaire à n'importe quel moment, crier « Dans l'eau! » et lancer une rixe. Tous les gnons subis par les joueurs pendant la partie persistent lors de la rixe.

La Guerre des étals

UNE CORVÉE D'INTRODUCTION SITUÉE EN GALAVERNE
 POUR UNE CLIQUE DE 3 À 4 CANAILLES NOVICES (NIVEAU 1),
 ÉCRITE PAR MAX CASTELLANI, MAURO LONGO, ET ANDREA MACCHI

Il y a bien longtemps, dans un royaume lointain, très lointain...

C'est une époque de guerre civile pour les provinces septentrionales d'État-lie. Les cités rebelles et les ducs locaux refusent de payer leurs taxes et ont remporté leurs premières victoires (militaires et diplomatiques) sur l'Empire altemand.

Opiniâtre comme personne, l'Empereur a rassemblé ses vassaux, ses chevaliers et ses lansquenets pour envahir la plaine Païenne et remettre les Brancaloniens à leur place.

Dans son sillage, l'armée entraîne diplomates, commandants, et... la fille de l'Empereur en personne ! En effet, la princesse Béatrice Faconda Anguillelia d'Aix-la-Belle, aussi appelée Lélia, est promise à un noble local pour définir les termes de la paix et de l'alliance.

En cas d'échec des négociations, un seul résultat possible : la GUERRE totale à travers l'État-lie.

Mais la princesse est portée disparue depuis plusieurs jours : aux dernières nouvelles, elle aurait été enlevée par des fermiers mal dégrossis, un noble rival, des mercenaires altemands... Ternel seul sait qui d'autre encore.

Le destin du Royaume est menacé. Les armées impériales et rebelles convergent ; les cliques et les compagnies rejoignent un camp ou l'autre. De repaire en tripot, la rumeur enfle à travers le nord de la péninsule. Chacun attend l'étincelle qui mettra le feu aux poudres.

Tout le monde s'accorde aussi sur un point : quiconque retrouvera la princesse Lélia tiendra entre ses mains le trésor le plus précieux de tout l'Empire !

INTRODUCTION POUR LES CANAILLES

À l'approche de la guerre, même des Canailles comme vous ont du mal à passer inaperçues.

Les lansquenets et les espions impériaux envahissent les tripots à l'est de Tauringue ; les cités du nord sont une véritable poudrière ; sur toutes les places de tous les lieux oubliés par le Père Ternel, les cliques et les compagnies s'amassent, depuis les dragons suréquipés jusqu'aux hordes de pécores qui peuplent le Royaume.

Dans les grandes villes qui attendent l'arrivée des délégations impériales, les descentes et les condamnations pleuvent sur les tripots et les mercenaires de seconde zone. Petits voleurs et charlots sont expulsés des cités, voire condamnés au pilori sans autre forme de procès. Tout ça pour démontrer l'efficacité des consuls, des prieurs et des aristocrates impériaux.

Chassés des villes, privés de votre ancienne compagnie, paumés au milieu de nulle part, vous voilà arrivés au village de Blé-au-Lard, sur les berges de la Fosse. Loin des cours et des communes où se joue l'avenir de l'État-lie, vous vous demandez quoi faire de votre existence misérable. Quand soudain...

NOMS ET RÉFÉRENCES

Quand le nom d'une créature apparaît en gras (créature), ses statistiques se trouvent dans les règles de base du SRD. Quand le nom d'une créature apparaît en gras et accompagné d'un astérisque (créature*), ses statistiques se trouvent dans l'Annexe A ou B du présent ouvrage. Quand le nom d'une créature apparaît en gras et accompagné de deux astérisques (créature**), ses statistiques se trouvent dans le Livre de base de Brancalonia. Les profils qui n'adhèrent pas à l'une de ces règles sont en gras et suivis d'une mention particulière entre crochets.

Légende

1. La Menace du fantôme
2. Carrousel de la Mozzarella
3. Combat de Saint-Boston
4. Pavillon des émissaires impériaux
5. État des piqueurs
6. Gang de l'Ortie
7. État de la Chasse royale
8. Tournoi du jeu de la canaille
9. La Vipère pénétrante
10. Cochodrome

**La foire
de Saint-Boston**



ACCROCHES POUR LA CLIQUE

Voici plusieurs accroches pour justifier la présence des Canailles à Blé-au-Lard. Libre à vous de les modifier et de les adapter selon vos envies ou pour correspondre à votre clique.

RÔDE ONE

Voici l'approche la plus directe et la plus simple, d'où son nom. Les Canailles ont entendu dire que la princesse Lélia a été enlevée : aussitôt, les voilà qui fantasment sur l'immense récompense promise par l'Empereur et les ducs tarantasiens à ceux qui la retrouveront. Loin des villages mis à sac, concentrés sur leur recherche de l'héritière impériale, nos PJ se retrouvent à Blé-au-Lard juste à temps pour la foire de Saint-Baston. Et lorsqu'ils sont témoins d'événements suspects, ils décident de mener l'enquête.

LE GIBIER DE POTENCE

Sur une route entre la Galaverne et la Pianaverne se dressent les ruines d'un vieux hameau inhabité. En son centre, les Canailles remarquent une potence montée à la hâte d'où pendent plusieurs corps : tout indique une exécution impériale sommaire pour décourager les voleurs et les brigands de la région. Soudain, l'un des cadavres se met à gesticuler, à appeler la clique au secours... puis à prier. Si les PJ interagissent avec lui, ils apprennent qu'il s'agit de père Tornator Dalí, un faiseur de miracles à l'accent castellan revenu d'entre les morts malgré son apparence et sa puanteur. Serait-il devenu une gougoule, créature si mystérieuse et roublarde qu'elle a réussi à tromper la mort ?

Au bout de son nœud coulant, Dalí explique aux PJ qu'ils sont les premiers à daigner l'écouter : tout le monde l'a ignoré, voire abreuvé d'insultes et de caillasses. L'homme de foi a vu passer des chevaliers et des saboteurs, des chariots d'approvisionnement, des négociants, des ecclésiastiques et des vétérans en uniforme étranger. Des lansquenets allemands, peut-être. Tout ce petit monde se dirigeait vers Blé-au-Lard, sans doute pour assister à la foire annuelle de Saint-Baston. En outre, ils voyageaient aux côtés de félons et d'infâmes, d'acrobates, de cuisiniers, de gendarmes, de bandits mal équipés et de lièvrénères à l'air coriace, sans oublier tout une troupe de cirque et de forains.

Père Dalí promet de leur révéler une rumeur inestimable s'ils l'aident à descendre de là. Dans ce cas, la gougoule raconte tout ce qu'elle a entendu lorsque la troupe est passée par le village : apparemment, une princesse impériale a été enlevée quelques jours auparavant. Elle a disparu près de Blé-au-Lard. Peut-être a-t-elle été kidnappée par des mercenaires allemands bravaches ? En tout cas, quiconque la retrouvera recevra une grosse récompense. Ceci explique aussi pourquoi le corps armé se rend à la foire.

LES DERNIERS JEANNOTS

Lorsque l'Empereur a rassemblé ses troupes pour envahir la Galaverne et inculquer une bonne leçon à la région, il a également recruté quantité de mercenaires et de piquiers, des légions entières d'infanterie, des lansquenets et des chevaliers prêts au combat. Aux côtés de ce beau monde pointent aussi les brochettes des lièvrénères, qui ont accouru à la seule promesse de combats violents et brutaux. Ceux-ci en particulier, aux rangs composés à majorité de félons et de coupe-jarrets, ont donc rejoint l'armée impériale. Chantant en chœur « Petits ! Lapins ! Enragés ! », les lagomorphes se sont taillé une sacrée réputation lors de manœuvres mineures, si bien qu'il court déjà des histoires sordides à leur sujet dans les campagnes alentour.

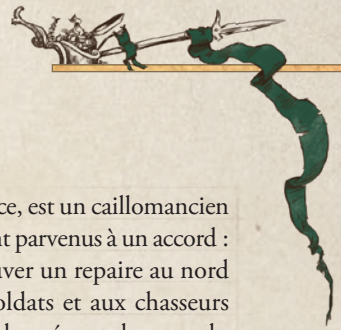
Pendant leur errance, les Canailles rencontrent les derniers survivants d'un groupe de lièvrénères pourchassés par des paysans furieux qui veulent se venger de leurs mauvais traitements. Si elles sauvent les fuyards (moyennant récompense), les Canailles apprennent que la princesse a sûrement été enlevée par des bandits et des vauriens galavernois. Une récompense plus grande encore attend ses sauveurs : c'est pour ça que les manieurs de brochettes ont suivi sa piste jusqu'à Blé-au-Lard.

UN ESPOIR OU DEUX

Ducs, vice-princes, archimarquis, abbés-chanceliers, barons-bandits : nombreux sont les notables qui n'ont toujours pas choisi leur camp dans le conflit imminent. Certains tendent vers l'Empereur pour s'assurer les meilleurs postes dans le Nouvel Ordre féodal qui menace d'engloutir le Nord. D'autres lorgnent plutôt du côté de la récente ligue des Bombardes et comptent bien se battre pour leur liberté au côté de Tarantase (puis contre elle sitôt le conflit impérial terminé).

Pendant que les nobles tergiversent, les Canailles, elles, pourrissent dans leurs cages suspendues. Lorsque le seigneur local décide de mettre un terme à leur humiliation publique, c'est pour leur confier la tâche rébarbative d'aller secourir la princesse disparue, ou au moins d'obtenir des informations sur son emplacement.

Si les Canailles coopèrent, le seigneur leur restituera leurs effets, oubliera leurs méfaits et leur offrira une récompense généreuse. Un seul mot d'ordre : revenir avec des informations concrètes ou, encore mieux, avec la demoiselle en personne. D'après les rapports, la princesse a été enlevée par une petite clique de canailles comme celle de nos PJ : elles seraient cachées non loin de Blé-au-Lard.



CONTEXTE POUR LE CONDOTTIERE

ATTENTION : CETTE SECTION CONTIENT DES SECRETS ET DES RÉVÉLATIONS POUR CETTE AVENTURE ET L'ENSEMBLE DE LA CAMPAGNE. NE LISEZ QU'À VOS RISQUES ET PÉRILS!

La princesse n'a pas été enlevée : elle a fui le campement impérial. L'Empereur comptait offrir sa main en mariage au seigneur de Tarantase, mais Lélia ne l'entendait pas de cette oreille. D'un tempérament fougueux, elle ne se laissera pas utiliser comme gage de bonne volonté auprès d'un aristocrate obséquieux : pas question de servir de monnaie d'échange ! Au sortir du campement, elle a avisé un marchand ambulant prêt à quitter ce coin à lansquenets. L'homme a ses secrets et des ressources peu communes, ce qui n'a pas empêché la princesse de le duper pour quitter les tentes militaires à bord de son stand de nourriture : le Carrousel de la Mozzarella. Parce que dans le sillage de l'armée impériale, on trouve tout un tas de gens différents : soldats, forains, malfrats, comédiens, voyous, contrebandiers et autres restaurateurs. Eh oui, il faut bien manger : ainsi, quantité de stands et de chariots (que les lansquenets surnomment « gargotes ») proposent des repas à peine meilleurs que l'ordinaire des cantines militaires. L'allié de fortune de la princesse en fuite n'est pas un simple restaurateur : Tonino Scannafagiuolo, dit « Ventresca » en

raison de ses origines et de son apparence, est un caillomancien volturrien mélancolique. Lélia et lui sont parvenus à un accord : quitter le campement impérial et trouver un repaire au nord de Blé-au-Lard pour échapper aux soldats et aux chasseurs de trésor. Là, ils auront tout le loisir de préparer le casse du siècle fomenté par Lélia.

En effet, il ne lui a pas suffi de fausser compagnie à son père : la princesse veut décrocher le gros lot en pillant les coffres qui contiennent l'argent de sa dot et la solde des troupes. Ceci fait, il ne lui restera plus qu'à rejoindre Gibralcande : personne n'ira l'y chercher et elle pourra enfin couler des jours heureux, loin de tout souci et de son père dominateur.

Alors, voilà. Planquée dans un compartiment secret du Carrousel, Lélia a attendu que Ventresca quitte le campement. Destination : Blé-au-Lard et la foire de Saint-Baston. Pour éviter les soupçons, le chariot s'en est tenu à l'itinéraire annoncé. Et dans le but de se montrer convaincant, Ventresca se retrouve à participer aux festivités. Le duo attend son heure, patiemment. Lélia s'est coupé les cheveux et les a teints en brun ; le visage couvert de graisse et d'huile de friture, elle se fait passer pour « Brunello », le jeune assistant de Ventresca. Seuls ses yeux d'un bleu perçant pourraient trahir son identité.



SCÈNE I - À LA RECHERCHE DE LÉLIA

Au début de l'aventure, ou juste après l'accroche choisie pour plonger vos Canailles dans le bain, celles-ci se retrouvent à Blé-au-Lard, en plein pendant la foire de Saint-Baston. Personne ne les recherche ni ne les surveille de près, à moins qu'elles n'embêtent les visiteurs ou qu'elles n'attirent l'attention d'un quidam. Dans tous les cas, le village est rempli à ras bord d'impériaux : soldats, vétérans, fripons, gardes, mercenaires, tout l'Empire semble sur les traces de Lélia.

Grâce à la carte de la foire, les PJ peuvent décider à quel étal se rendre pour lancer leur enquête. La plupart des festivaliers et des paysans présents ignorent tout et n'apprécieront pas les éventuelles menaces proférées à leur égard.

En outre, répandre la nouvelle que la fille de l'Empereur a disparu risque de causer de l'agitation en ville. Le chaos qui s'ensuivrait pourrait :

- alerter la fugitive et Ventresca, qui redoubleraient d'efforts pour masquer leur présence ;
- signifier l'intervention des gardes royaux et des soldats impériaux, qui mettraient les Canailles aux arrêts pour faux signalement et atteinte à l'ordre public en présence de l'armée allemande ;
- attirer l'attention des personnes à la recherche de la princesse. Celles-ci n'hésiteraient pas à soutirer des informations à la clique, voire à l'éliminer de la compétition.

Ainsi, les maîtres-mots des recherches devraient être la discrétion et la subtilité.

Si la clique commence à se renseigner au sujet de Brunello, tout le monde ignore de qui il s'agit et où il se trouve. À la rigueur, un quidam peut se souvenir d'un jeune homme aux yeux bleus perçants et qui empestait la graisse et le vin, quelque part entre les étals.

Entre deux indices, paris et activités, la foire représente l'occasion parfaite d'acheter de l'équipement purement brancalonien : objets contrefaits, décoctions et camelote magique sont tous au rendez-vous. Et tous sont de mauvaise qualité.





LA FOIRE DE SAINT-BASTON

Voici une description des différents endroits de la foire et les indices trouvables dans chacun.

1 - La Menace du fantôme. La Cabane gémissante est une grande charrette sur laquelle repose une maison hantée : frissons garantis au prix modique de trois fois rien ! En effet, la cabane est hantée par une **captive**** du nom de **Bérénice***, condamnée à la non-mort dans un lieu précis. C'est elle qui active les mécanismes de la cabane et provoque ses effets terrifiants, contribuant ainsi au succès de l'attraction dans la région. Elle n'est ni cruelle ni hostile, et coopère pleinement avec le propriétaire, **Dard Maillet***, qui utilise sa peau rouge et ses cornes apparentes pour faire la promotion de l'attraction. Dard et Bérénice s'aiment profondément et gèrent la Cabane gémissante depuis des années.

Les visiteurs payent entre 1 et 3 pièces d'argent pour s'aventurer à l'intérieur. « Venez braver les dangers de la Menace du fantôme », annonce Dard avec passion à quiconque s'approche de la charrette.

Si une Canaille se prête au jeu, elle doit affronter une série d'« effets spéciaux » aussi improbables que ratés : mannequins mal habillés, brumes colorées, couloirs étroits, peluches à ressort rouillé... L'expérience est pour le moins décevante. Jusqu'à ce que la courageuse Canaille atteigne la dernière salle. D'un coup, la Cabane gémissante se met à trembler : alors, un visage fantomatique apparaît à travers un mur. Bérénice utilise son **Regard terrifiant** sur la Canaille.

En cas d'échec au jet de sauvegarde, cette dernière se fait projeter hors de l'attraction, paralysée par la peur. En cas de réussite, une Bérénice impressionnée propose à la clique de tailler une bavette.

Indices : si les Canailles apprivoisent Bérénice ou son impresario, ou qu'elles obtiennent d'eux des informations, elles apprennent qu'un jeune homme louche s'est caché dans l'attraction ce matin même. Apparemment, il était pourchassé par deux hommes à l'accent singulier. Contrairement aux deux énergumènes, qui ont décampé sans demander leur reste, le jeune homme a tenu tête au spectre. Bérénice ignore de qui il s'agit, mais elle est sûre d'une chose : le jeune homme est

en réalité une jeune femme déguisée. Dard, quant à lui, n'a rien vu. En revanche, il a senti l'odeur de l'huile de friture et du chou bouilli. Enfin, il a reconnu les poursuivants comme étant deux lansquenets, de ceux présents au pavillon des émissaires impériaux (4).

2 - Carrousel de la Mozzarella. Ce stand de nourriture appartient à Tonino Scannafagiuolo, dit **Ventresca***, célèbre un peu partout dans le Royaume pour ses friands à la saucisse, son ragôut de tripes populaire, ses mille et un délices, ainsi que l'incroyable fraîcheur de sa mozzarella de bufflonne volturienne. C'est grâce à lui que Lélia s'est échappée du campement impérial, mais elle n'est pas sur place à l'heure actuelle.

Indices : Ventresca réfute savoir quoi que ce soit à propos de la disparition de la princesse. Néanmoins, les Canailles les plus perspicaces verront clair dans son jeu en réussissant un test de Sagesse (Intuition) DD 17.

Concernant l'emplacement de Lélia et de ses supposés kidnappeurs, le caillomancien mélancolique botte en touche : lui n'a kidnappé personne et il ignore effectivement où trouver Lélia en ce moment précis. Quant au sujet de son assistant, Brunello, il révèle lui avoir demandé de préparer une busecca pour les émissaires impériaux (4). La busecca est un ragoût de tripes, d'abats et de ris de veau, accompagné de haricots, de pommes de terre et d'oignons. Ainsi, Brunello est sûrement occupé quelque part dans la foire à chercher des racines et des herbes pour parfumer le plat. Ventresca pourrait même dévoiler que, ce matin même, Brunello et lui ont participé à la bastonnade (3) par pure distraction. C'est la première foire de Brunello, qui était tout excité à l'idée de s'amuser selon la tradition locale. Là encore, Ventresca ne dit rien de moins que la vérité.

Si les PJ soupçonnent son implication dans la disparition de la princesse, qu'ils le harcèlent de questions ou qu'ils le menacent pour obtenir des réponses, Ventresca finit la cuisson de son **médulien*** en prononçant la formule magique « Tel est cru qui croyait cuire ! ». Il prend la fuite tandis que sa créature attaque les Canailles et les soldats qui pourraient s'en mêler. S'ensuit un véritable chaos à travers la foire.





3 - Combat de Saint-Baston. La foire de Saint-Baston doit son nom à l'ancien duel qui opposa une créature et son chasseur, Jean Taloché, chevalier de la Bastonnade. Ayant vaincu le monstre, il fut nommé protecteur de la ville par un pasteur dur de la feuille, qui l'appela « Saint-Baston » ou « Jean de Saint-Aloche » selon les versions. La bête en question était une « vipère » croisée de bigat ou de serfelin, qui avait atteint une taille disproportionnée en raison de la malédiction d'une befana. Tous les ans, le village monte une reconstitution de la confrontation à l'occasion de la foire.

Dans l'arène où se déroule la rixe cérémonielle, un jeune page surveille un livre relié dans une épaisse peau de vipère (qui est en réalité une peau de castor-souris des rivières). Chaque année, les participants au combat de Saint-Baston peuvent y inscrire leur nom. Nombreux sont ceux qui y laissent une marque de leur passage d'une écriture maladroite, quand ils ne tracent pas simplement un « x » parfois suivi d'un signe de ponctuation aléatoire. Seuls les participants qui rendent honneur au protecteur en jouant des poings dans l'arène ont le droit de consulter le Tome de Saint-Baston.

Indices : si les Canailles participent au combat de Saint-Baston, elles peuvent suivre la piste de la princesse en consultant le Tome et en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) DD 11. Deux noms éveillent immédiatement leurs soupçons : « Sire Capocollo et Brunello ». Le page qui surveille le livre dit ne plus se rappeler à quoi ressemblaient ces messieurs... mais peut-être qu'il retrouvera la mémoire en échange de 10 pc. Dans ce cas, ou si les Canailles réussissent un test de Charisme (Persuasion) DD 15 ou de Charisme (Intimidation) DD 10, le garçon révèle qu'un bel homme et un jeune garçon aux yeux d'un bleu perçant ont vaincu tous les participants quelques minutes seulement auparavant, lors de la rixe d'inauguration. Le combat terminé, ils avaient l'air de s'entendre comme larrons en foire ; peut-être sont-ils amants ? En tout cas, ils ont pris la direction du cochodrome pour miser sur les coureurs – voire pour concourir, qui sait.

4 - Pavillon des émissaires impériaux. Cet endroit de la foire sert de centre de recrutement à l'armée impériale, qui embauche brutes et vauriens des campagnes pour servir de chair à canon dans les escouades auxiliaires.

Pour attirer l'attention, les représentants allemands ont installé un stand de tir et quelques fusils militaires : impossible de louper son coup, grâce à la puissante et mystérieuse poudre noire !

La princesse disparue, l'officier chargé du recrutement Conrad Schwanzstucker a envoyé ses hommes à sa recherche parmi les étals de la foire. Derrière le campement, un large chaudron bouillonne, dans lequel mijote le déjeuner des troupes : la fameuse busecca de Brunello.

Les Canailles peuvent tirer au mousquet (3 attaques d'arme à distance, DD 12, 15 puis 18, sans autre récompense qu'une petite tape dans le dos), voire s'enrôler dans l'armée en tant que simples auxiliaires.

Dans ce cas, elles reçoivent chacune un beau bol de busecca et un flacon de vin, un guide du savoir-vivre militaire écrit en

allemand et l'ordre de se présenter dès l'aube à la tente en dehors du village pour y récupérer leur solde et leurs consignes. Les coups de fouet, le carcan et le labeur commenceront alors – mais ça, les recruteurs se gardent bien de le dire aux nouveaux.

Quoi qu'il en soit, les Canailles reçoivent un petit boulot de la part de Conrad : il cherche des saboteurs pour semer le chaos et la confusion au sein du régiment de piquiers (5) de Blé-au-Lard qui ne cesse de les surveiller, ses hommes et lui.

Conrad Schwanzstucker* est accompagné de 5 **lansquenets*** et de 5 **félons***.

Indices : Lélia reste à l'écart des Allemands. Si les Canailles rejoignent l'armée impériale ou discutent avec les recruteurs, elles peuvent tenter un test de Sagesse (Perception) DD 13 pour entendre le héraut s'adresser aux villageois dans un vulgaire retentissant : « *Non, non, non, absolument pas ! La princesse Lélia n'a pas été kidnappée par des mercenaires à la solde de l'Empire ! Si c'était le cas, j'en aurais entendu parler. De toute façon, aucun chef de clique ou commandant lansquenet ne serait assez stupide pour s'attirer ainsi les foudres de l'Empereur.* »

Les Canailles peuvent également interroger les lansquenets et les félons du pavillon pour apprendre que la busecca est l'œuvre de maître Ventresca et de son assistant, Brunello. Ce matin, Schwanzstucker a demandé à ses espions de prendre Brunello en filature, afin de comprendre la raison de ses disparitions fréquentes. Les deux hommes sont revenus tout agités en expliquant que le jeune homme n'avait rien de particulier : il cherchait juste à profiter de la foire et de ses activités.

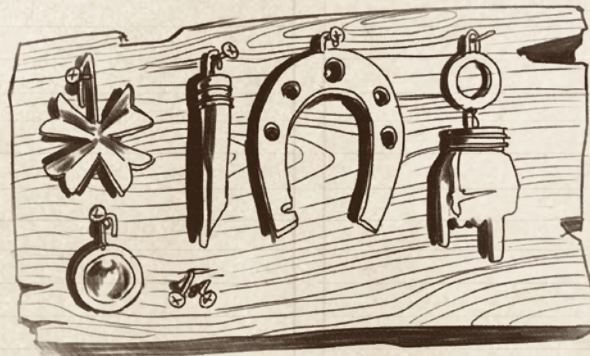
Enfin, l'officier et ses subordonnés peuvent confirmer que le Carrousel de la Mozzarella faisait partie du campement impérial avant l'enlèvement de la princesse. C'est pour ça qu'ils ont demandé à Ventresca de préparer la busecca : ils connaissent la qualité de ses plats.

À l'époque, Ventresca n'avait pas encore embauché son assistant, Brunello. Il y a fort à parier qu'il l'a dégoté ici même, à Blé-au-Lard.

5 - Étal des piquiers. À seulement quelques mètres du pavillon de recrutement allemand, un régiment de piquiers surveille les troupes impériales et le bon déroulement de la foire. Officiellement, Blé-au-Lard est sous le contrôle du duc de Tarantase. Les piquiers et leur commandant en chef, le vicomte F. Hort Maximum, lui sont indéfectiblement loyaux.

Le duc et l'Empereur sont alliés, car le premier est un vassal dévoué du second. Mais avec la disparition de la princesse Lélia, supposée entériner la paix par le mariage, les tensions sont palpables.

Au bon vouloir des Canailles, elles peuvent rejoindre la milice municipale en tant que simples auxiliaires. Dans ce cas, elles reçoivent un certificat de pardon pour tous leurs méfaits (un document bien moins généreux qu'il n'y paraît au vu des clauses subtiles qu'il contient) et l'ordre de se présenter dès l'aube à la tente en dehors du village pour y récupérer leur solde et leurs consignes. Les coups de fouet, le carcan et le



LE COMBAT DE SAINT-BASTON

Le matin, l'après-midi et le soir, l'arène au centre de la foire accueille une rixe cérémonielle opposant deux factions : d'un côté, les belligérants revêtent des costumes de chevaliers loqueteux en argile et en paille ; de l'autre, ils se déguisent en vipère peu ou prou de la même manière. Les deux camps combattent jusqu'à ce qu'un vainqueur émerge. Quelques modifications aux règles de rixe entrent en jeu :

Accessoires. Les combattants peuvent uniquement saisir les accessoires présents dans l'arène.

Costumes. Les combattants doivent revêtir le costume approprié.

Costume de chevalier. Cette armure de fortune confère une CA de 16 (sans modificateur de Dextérité). Lorsque vous la portez, vous subissez un désavantage à vos jets d'attaque à cause de la casserole qui sert de heaume et qui réduit considérablement votre champ de vision.

Accessoires épiques de chevalier

Balai de chevalier. Lorsque vous effectuez une raclée avec ce balai, vous infligez un gnon supplémentaire.

Plateau bouclier. Lorsqu'une projection d'huile piquante vous touche (voir ci-dessous), vous pouvez l'éviter au prix de votre réaction.

Costume de vipère. Ces robes à l'allure serpentiforme vous confèrent une CA de 15.

Accessoires épiques de vipère

Projection d'huile piquante. Vous projetez de l'huile piquante grâce à un soufflet et pouvez infliger l'état étourdi à deux cibles.

Serpent brumeux. Au prix de votre réaction lorsqu'une attaque vous touche, vous pouvez déclencher le dégât collatéral Chutes de farine contre les chevaliers.

labeur commenceront alors – mais ça, les recruteurs se gardent bien de le dire aux nouveaux.

Quoi qu'il en soit, les Canailles reçoivent un petit boulot de la part de Maximum : il cherche des espions pour découvrir ce que les Altemands fomentent sous leur pavillon (4).

F. Hort Maximum* est accompagné de 1 **vétéran** et de 6 **piquiers***.

Indices : Lélia reste à l'écart des piquiers. Si les Canailles rejoignent leurs rangs ou gagnent la confiance de Maximum, l'officier leur révélera peut-être l'information suivante : « *Non, non, non, absolument pas ! La princesse Lélia n'a pas été kidnappée par des ressortissants des cités franches ! Aucun soldat ni mercenaire chemisard ne serait assez stupide pour contrarier le duc tarantasien. Enlever sa future promise et réduire à néant une alliance historique avec l'Empereur ? Pensez-vous !* »

En outre, le vicomte trouve étrange que l'armée impériale ait choisi le Carrousel de la Mozzarelle comme restaurateur officiel : le cuisinier pratique pourtant les prix les plus élevés de la foire ! Les produits sont bien moins chers à La Vipère pinçante (9) ou chez le boucher, Culatello (6).

6 - Gang de l'Ortie. Quelques semaines plus tôt, une compagnie de canailles irrécupérables a dû quitter son repaire dans le quartier de l'Ortie de Tarantase, jetée hors de la ville par les gardes pour faire place nette avant l'arrivée de la délégation impériale.

Grâce à ses contacts et son repaire secondaire à Blé-au-Lard, le gang s'est installé au village et compte bien profiter un maximum de la situation. Pour cela, les membres ont commencé à faire le ménage auprès des « indésirables » locaux pour se hisser au rang de nouveaux représentants de la fraternité dans la région. Avec la foire, ils passent le plus clair de leur temps à se prélasser sur des bancs en jouant à la brouille et en s'abreuvant de généreuses rasades de vin.

Étant donné son lien avec la fraternité, le gang de l'Ortie se montre accueillant envers les Canailles du moment qu'elles commettent peu de méfaits sur leur territoire et qu'elles présentent leurs hommages au chef local : Francis Culatello, boucher et vaurien de son état. Si besoin, le gang rappellera aux Canailles l'importance de l'honneur et des territoires en leur distribuant mandales et taloches au cours d'une bonne rixe. En échange d'informations, Culatello peut leur demander d'aller libérer Lando, un homme à lui capturé par la Chasse royale (7).

Le gang de l'Ortie comprend Francis (**coupe-jarret**** raton, NM), 2 **brutes** et 5 **bandits**.

Indices : Lélia reste à l'écart des criminels. Néanmoins, si les Canailles partagent leurs informations, battent le gang à la brouille ou gagnent la confiance de Culatello, celui-ci leur révèle l'information suivante : « *Promis, juré, craché : aucun de mes gars n'a kidnappé la princesse. Les tontons et la mamma s'y seraient opposés. Enlever une princesse, alors que le village est bondé de soldats et de mercenaires ? Jamais.* » Culatello montre également un certain agacement vis-à-vis des impériaux, qui

ont préféré faire appel à Ventresca plutôt qu'à lui. Ayant collé deux espions aux basques du cuisinier, il sait qu'il s'agit du « Sire Capocollo » ayant participé au combat de Saint-Baston aux côtés de son assistant, le jeune Brunello.

7 - Étal de la Chasse royale. Le chasseur royal Bobo Fête mène son escouade d'agents ici et là parmi les étals à la recherche de la princesse. La Chasse royale, mise au courant de la disparition, a dépêché son élément le plus zélé pour récupérer Lélia et pour éviter le désastre diplomatique. Bobo sait que le gang de l'Ortie et les Canailles sont présents, mais il n'a pas de temps à perdre avec le menu fretin.

Bobo Fête* voyage accompagné de 2 **agents de la Chasse royale**** et de 3 **gardes royaux****.

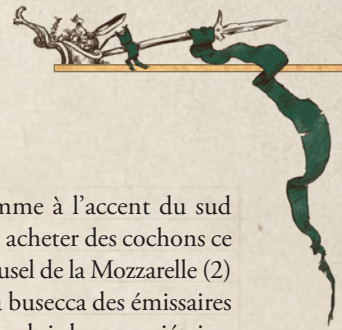
Indices : Bobo propose une besogne à la clique si elle se montre efficace ou digne de confiance. En échange de leur coopération, il promet d'effacer leurs méfaits. En vérité, une fois la besogne accomplie, il leur dira simplement d'aller s'enrôler chez les piquiers (5) pour obtenir leur certificat de pardon.

La besogne est on ne peut plus facile : ses agents ont appréhendé un hors-la-loi insignifiant, Lando. Bobo le soupçonne de connaître l'emplacement de la princesse, mais le prisonnier refuse de cracher le morceau et n'arrête pas de donner de fausses informations. Bobo, à qui on ne la fait pas, demande aux Canailles de gagner sa confiance et de le libérer pour qu'il leur révèle ce qu'il sait. Une fois libéré, Lando retourne voir Culatello et ses amis (6). Reconnaisant, il partage ses informations avec le groupe, mais il ne sait rien de plus que Culatello.

8 - Tournoi du jeu de la canaille. Ici, les tables numérotées sont sculptées pour représenter un gros échiquier. Les pions blancs et les pions noirs avancent de case en case, manipulés par les mains rougies des « canailles » qui s'affrontent en duel lors d'un tournoi alliant dextérité et dérouillées (voir **Le jeu de la canaille, page XX**).

9 - La Vipère pinçante. Voici un autre stand de nourriture arrivé récemment à Blé-au-Lard, célèbre pour ses chaussons frits, farcis au fromage et aux légumes, et son affriolante propriétaire, **Véra la Rousse***. Techniquement, il s'agit d'un stand d'épicerie. Il doit son nom à l'horripilante habitude de Véra, qui pince les joues de ses clients beaucoup, beaucoup trop fort. Ceci mis à part, Véra est connue pour ses comméragés, ses blagues salaces et ses jurons colorés.

Indices : si les Canailles lui posent quelques questions, Véra leur apprend qu'elle a pincé la joue de Brunello un peu plus tôt. Le jeune homme était venu s'asseoir pour boire du vin et déguster sa spécialité. Véra ayant pincé bien des joues dans sa vie, elle sait reconnaître une joue d'homme d'une joue de femme. En outre, le pincement lui a laissé un étrange résidu sur les doigts, comme si l'assistant de Ventresca avait utilisé du fond de teint...

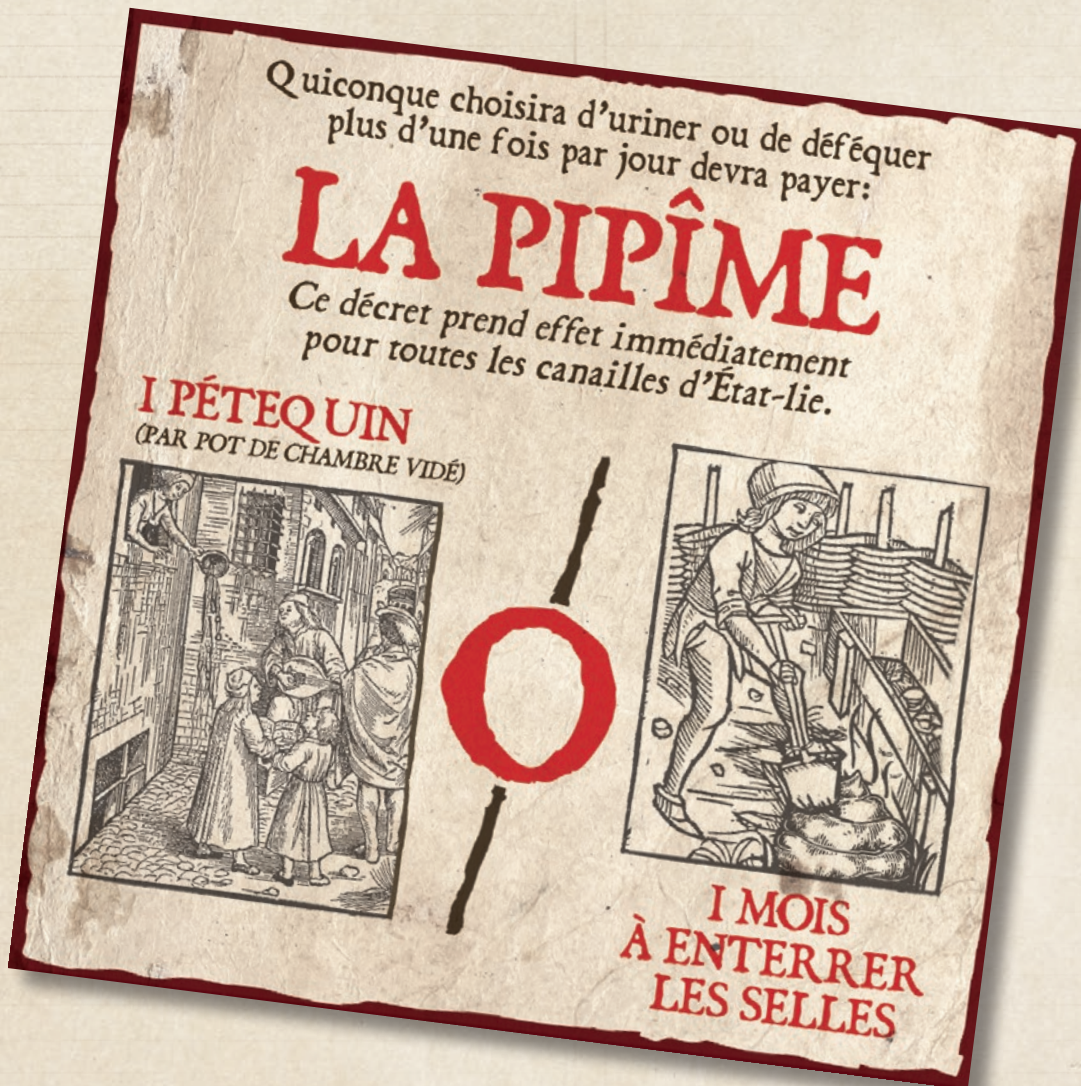


10 - Cochodrome. La course de cochons figure parmi les événements les plus populaires de la foire. Là, les cochons les plus rapides du Royaume sont enduits de graisse, puis lancés sur la piste, chacun chevauché par un jockey en équilibre précaire.

Les paris sont pris très au sérieux. Quant à la course, elle est ardue. De fait, les gens préfèrent miser sur les cochons, réputés difficiles à élever. Le champion en titre est l'impitoyable Sebulbo (**coupe-jarret**** marionnette, CM), qui déploie toujours les techniques les plus crasses pour l'emporter.

Indices : si elles remportent la course ou discutent avec les badauds (notamment Coscarello ou Arturo le fermier),

les Canailles apprendront qu'un homme à l'accent du sud (Ventresca) et son assistant sont venus acheter des cochons ce matin même. Le propriétaire du Carrousel de la Mozzarella (2) avait besoin de viande de porc pour la busecca des émissaires impériaux (4). Malheureusement pour lui, les propriétaires de cochons de course gardent jalousement leur animal : ils ont renvoyé les importuns en les abreuvant d'injures et de menaces. Un événement sans aucun lien avec la disparition de Lélia? Peut-être. Mais le duo avait clairement l'air de mijoter quelque chose de louche.



LA COURSE DE COCHONS

Si les Canailles souhaitent participer aux courses (voir encadré ci-contre), il leur suffit d'inscrire les jockeys à l'étal du cochodrome.

RÈGLES DU JEU

Les joueurs choisissent chacun leur monture et s'inscrivent comme jockeys. Chaque monture dispose de trois traits : la manœuvrabilité, la vitesse et la graisse. Ces traits doivent toujours s'équilibrer.

Manœuvrabilité	10
Vitesse	d6
Graisse	10

Par exemple, augmenter la vitesse du cochon d'une catégorie de dé (d4 > d6 > d8 > d10 > d12) le rend plus rapide, mais vous devez alors répartir 4 points entre la manœuvrabilité et la graisse. Un cochon de compétition ayant d8 en vitesse aura 13 en manœuvrabilité et 11 en graisse ; une truie sacrée championne régionale ayant d10 en vitesse aura 14 en manœuvrabilité et 14 en graisse.

La taille du jockey influe également sur les traits du cochon :

- Un jockey de taille P augmente la vitesse d'une catégorie de dé sans augmenter la manœuvrabilité ni la graisse.
- Un jockey lourd (tél un morgant) peut réduire la manœuvrabilité et la graisse de 2 points chacun sans augmenter la vitesse.
- Un jockey qui n'est pas de taille P ou M peut rarement concourir dans une course de cochons ordinaires.

Une fois quatre jockeys réunis (Canailles comprises) au minimum, la course peut débiter. Celle-ci comprend 4 phrases consécutives où les jockeys peuvent remporter des dés de course. Les phases 2, 3 et 4 peuvent être jouées dans le désordre, voire rejouées selon le tracé de la piste de course.

Le vainqueur et son cochon remportent une médaille commémorative de la foire de Saint-Baston, ainsi qu'un cochonnet d'or d'une valeur de 5 grands-sols (5 po).

PHASE 1 : À VOS MARQUES, PRÊTS, PÂTÉ !

Les jockeys prennent position sur la ligne de départ. Chacun effectue un jet d'initiative : les trois meilleurs résultats (même ex æquo) gagnent un d4 de course.

PHASE 2 : ATTENTION À LA CABANE

Lorsque les cochons atteignent la Cabane gémissante, ils paniquent et la manœuvre se complique. Chaque jockey effectue un test de Sagesse (Dressage) dont le DD est égal à la manœuvrabilité de son cochon. En cas de réussite, le jockey gagne un d6 de course ; en cas d'échec, il gagne un d4 de course. En cas d'échec de 5 ou plus, il ne gagne aucun dé de course et risque de tomber de sa monture glissante : il doit réussir un JS Dextérité dont le DD est égal à la graisse de son cochon.

PHASE 3 : À LA VIPÈRE PINÇANTE

La piste longe l'étal de La Vipère pinçante, qui a suspendu une piñata au-dessus du circuit. Au passage des cochons, celle-ci explose dans un nuage de confettis et de banderoles. Chaque jockey effectue un JS Dextérité dont le DD est égal à la manœuvrabilité de son cochon. En cas de réussite, il gagne un d6 de course ; en cas d'échec, il gagne un d4 de course. En cas d'échec de 5 ou plus, il ne gagne aucun dé de course et risque de tomber de sa monture glissante : il doit réussir un JS Dextérité dont le DD est égal à la graisse de son cochon.

COMMENT PARTICIPER

La course accueille autant de participants qu'il y a d'inscrits, mais la largeur de la piste permet difficilement à plus d'une dizaine de cochons de concourir sans qu'éclate un sacré bazar durant la foire. À l'arrivée des PJ, 7 participants sont déjà inscrits et attendent le début de la course près de la ligne de départ.

Jusqu'à deux autres jockeys peuvent encore s'inscrire en choisissant l'un des cochons à disposition :

- Arturo le fermier, l'un des participants, possède deux cochons : Bravbête (sur lequel il compte concourir) et Bacon (voir ci-après). Arturo le loue à n'importe qui pour la modique somme de 2 pa par course.

- Coscarello le drolagnon (lutin [Macaronicon, page 71]) propose aux PJ de saisir la chance de leur vie ! Il peut leur fournir des noisettes féériques pour transformer la moitié du groupe en cochons et permettre au reste de concourir. En échange, Coscarello demande aux Canailles qu'elles effectuent un petit numéro divertissant en son honneur... et qu'elles partagent avec lui la récompense si jamais elles l'emportent !



Remarque : les Canailles transformées en cochon utilisent les caractéristiques d'un des cochons de course de leur choix du tableau ci-contre, excepté Bol Buse « le Noble ». Ce qu'elles ignorent et qui devient apparent sitôt qu'elles mangent les noisettes, c'est qu'elles deviennent de *vrais* cochons. C'est à leurs camarades jockeys que reviendra la tâche d'effectuer les tests et les jets lors de la course. Celle-ci terminée, les cochons reprennent forme humaine sans aucun souvenir de ce qui s'est passé.

PHASE 4 : AU CARROUSEL DE LA MOZZARELLE

Au niveau du stand de nourriture, l'odeur entêtante fait tant saliver les cochons qu'ils deviennent difficiles à mener. Chaque jockey effectue un test de Force (Athlétisme) dont le DD est égal à la manœuvrabilité de son cochon. En cas de réussite, il gagne un d6 de course; en cas d'échec, il gagne un d4 de course. En cas d'échec de 5 ou plus, il ne gagne aucun dé de course et risque de tomber de sa monture glissante : il doit réussir un JS Dextérité dont le DD est égal à la graisse de son cochon.

PHASE 5 : LIGNE D'ARRIVÉE

En atteignant la ligne d'arrivée, les jockeys lancent tous leurs dés de course + le dé de vitesse de leur cochon pour déterminer l'ordre d'arrivée.

Jockey	Cochon de course	Manœuvrabilité	Vitesse	Graisse
Dominic (chef de bande humain, CB)	Talonnette « le Quart marathon »	15	d10	12
Arturo le fermier (roturier humain, NB)	Bébé « Bravbête »	13	d8	14
Mequin (gérant de tripot* inexistant, LM)	Ptipère « le Béjaune »	10	d6	11
Faust (duelliste** malebranche, CN)	Furieux « le Bandit »	14	d8	9
Gavin (éclaireur mystique, NB)	Bacon « la Tranche »	8	d4	8
Jean-Farceur (païen** sylvain, CB)	Spirit « le Cochon des plaines »	11	d6	10
Sebulbo (coupe-jarret** marionnette, CM)	Bol Buse « le Noble »	spécial	d6	spécial

LE SECRET DE SEBULBO

Sebulbo est un fanfaron arrogant. Il se moque des autres participants et leur rappelle constamment sa série de victoires ininterrompue depuis le début de la foire, tout en s'adressant à ses fans qui attendent le début de la prochaine course, suspendu à ses lèvres (de bois). La marionnette ne perd jamais son cochon multimédaillé des yeux, dont il vante les mérites tout en l'exhibant fièrement à son public : « Bol Buse est le plus rapide, le plus fort et le plus noble de tous les cochons du Royaume : lui et moi, on gagne à chaque fois, c'est mathématique! »

En réussissant un test d'Intelligence (Arcanes) DD 18, d'Intelligence (Investigation) DD 20 ou de Sagesse (Perception) DD 19, les Canailles comprennent que Sebulbo n'a rien d'une marionnette authentique. Soit il est animé par un marionnettiste ventriloque, soit il y a de la magie là-dessous : Sebulbo n'est rien d'autre que l'anagramme de Bol Buse, le cochon marionnettiste qui parle et qui contrôle son jockey grâce à la Féerie.

Spécial : Sebulbo finit toujours la course avec 3d6 de course comme s'il avait réussi tous ses tests de caractéristique et jets de sauvegarde.

Les Cités franches du Nord



SCÈNE 2 - UN MAUVAIS PRESENTIMENT

Brunello a disparu depuis quelques heures. Si les Canailles ont récupéré tous les indices à la foire, elles savent à présent que Ventresca est de mèche avec la princesse.

Dans le cas contraire, le soir, ou si Bobo Fête comprend la situation avant les Canailles, le caillomancien est prêt à brouiller les pistes. Avec l'aide de Brunello, il a passé la journée à concocter un terrifiant **médulien***. L'objectif de la créature sera de semer le chaos à la foire en poursuivant les troupes impériales et municipales, et les chasseurs de prime. C'est dans la busecca glougloutante que mijote son horrible mixture caillomancienne, dont il a volé la recette à une befana, Donna Bonfarda.

La busecca est prête depuis un moment. Pour l'activer, il suffit de prononcer la formule magique suivante : « Tel est cru qui croyait cuire ! ». Au même moment, le chaudron explose dans un tonnerre de tripes, d'abats et de morceaux de viande, puis le ragoût prend la forme d'un médulien prêt à tout détruire sur son passage.

C'est l'heure de se battre pour sauver la foire... et sa propre vie!

La foire plonge dans le chaos tandis que le médulien attire l'attention des piquiers, des lansquenets et des chasseurs de prime. Les gens tentent de s'enfuir et les Canailles risquent de finir piétinées par le mouvement de foule. Chaque créature qui tente de se déplacer dans la foire lors des 3 premiers rounds après l'invocation du médulien doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10. En cas d'échec de 5 ou plus, la créature tombe à terre et subit 1d4 dégâts contondants sous les pieds de la foule en panique.

Une complication supplémentaire émerge dès que Ventresca prononce la formule magique et invoque sa créature : tous les personnages ayant goûté à la busecca sont pris d'atroces maux de ventre et doivent réussir un JS Constitution DD 15 sous peine de subir 1 niveau de fatigue.

Les conséquences ne durent pas longtemps et n'ont rien de surnaturel, mais les vomissures et coliques occasionnées sont immondes.

CONCLUSION

Le médulien vaincu, Blé-au-Lard plongé dans le chaos, les Canailles comprennent rapidement que Ventresca s'est fait la malle avec son chariot – ou sans s'il a été découvert.

En suivant ses traces au crépuscule et pendant la soirée, la clique traverse régions boisées et chemins de campagne jusqu'à le rattraper au moment où il retrouve Lélia au lieu de rendez-vous indiqué; la princesse est toujours déguisée en Brunello.

Si la clique a suivi la piste de ce dernier, elle a dû comprendre toute la situation ou presque. Dans le cas contraire, les deux fugitifs crachent enfin le morceau : ils sont alliés et la princesse n'a pas été enlevée. Elle a choisi de s'enfuir à bord du Carrousel et l'invocation du médulien a servi à semer leurs poursuivants. *« Vous m'avez retrouvée malgré tout. Je ne cherche ni à vous duper ni à cacher mes plans. Mais si vous croyez que vous allez me ramener à votre chef ou à mon père, vous vous foutez le doigt dans l'œil. Je ne servirai jamais de monnaie d'échange. Je vais crier pendant tout le trajet, je dirai que vous m'avez kidnappée et on vous fera pendre tôt ou tard... »*

La princesse n'écoute ni les explications ni les arguments des Canailles. Mais si elles envisagent de trouver un compromis pour résoudre ce dilemme, Lélia leur offre une idée de génie sur un plateau d'argent : elle connaît un secret qui fera leur fortune, à tel point qu'ils pourront tous prendre leur retraite à Gibralcande ou à Constantinaples, y refaire leur vie et passer le restant de leurs jours dans l'opulence et les excès. En effet, elle connaît l'emplacement précis des coffres qui contiennent l'argent de sa dot et la solde impériale. Le trésor vaut bien plus que les Canailles ne peuvent se l'imaginer.

Si elles acceptent de suivre ses instructions à la lettre, elles accompliront le casse du siècle d'ici quelques mois, tout en dupant d'un même coup l'Empire, les ducs, les mercenaires, les cliques et les gangs du Royaume.

Après tout, qu'est-ce qui pourrait mal se passer ?





Annexe A

SECONDS RÔLES ET PNJ

BÉRÉNICE

Cet esprit ressemble à une femme d'âge mûr dont les longs cheveux blancs ondoient au vent telles des vagues. Pouvant revêtir une apparence terrifiante à volonté, Béréenice sait aussi activer les pièges et les mécanismes de la Cabane gémissante. Lorsqu'elle délaisse son rôle d'esprit vengeur, elle paraît plus aimable et plus douce, aussi sage que modérée. Sa relation avec son manager est la meilleure chose qui lui soit arrivée dans l'après-vie.

Traits de personnalité. Béréenice aime la philosophie; elle déteste les gens étroits d'esprit.

Idéal – Confiance. Animée d'un optimisme sans faille et d'une imagination débordante, Béréenice témoigne d'une confiance inébranlable en autrui.

Lien. Béréenice est amoureuse de Dard Maillet : elle ferait n'importe quoi pour lui.

Faill. Béréenice a rarement l'occasion de parler avec des gens. Lorsqu'elle trouve une oreille attentive, elle est capable de se laisser porter par la conversation des heures durant.

Béréenice est une **captive**** d'ampleur 2. Elle possède les pouvoirs uniques *Contrôle par télékinésie* et *Regard terrifiant*. Contrairement à un captif traditionnel, elle est d'alignement neutre bon et est dépourvue du trait *Requiescat in pace*.



BOBO « FÊTE » ET LES AGENTS DE LA CHASSE ROYALE

Bobo de Jango, le chasseur de primes vortigan, est un vieux roublard dans la fleur de l'âge. C'est également un membre vétérinaire de la Chasse royale. Il manie l'arbalète comme personne et a un don pour faire parler les prisonniers, à qui il « fait leur fête » – *d'où son surnom. Homme svelte à la peau brunie par le soleil, il préfère les grands espaces et les chevauchées à travers le Royaume plutôt que les prisons, les bureaux et les casernes.*

Bobo est un **chasseur royal****.

Traits de personnalité. Bobo Fête dort toujours d'un seul œil.

Idéal – Pouvoir. Aux armes comme dans la vie, c'est le plus fort qui l'emporte.

Obligation. Bobo emporte une affiche de recherche jaunie partout où il va. Elle comporte le nom d'une personne qu'il pourchasse depuis très longtemps, une dénommée Angelica.

Faill. Bobo a peu de respect pour les piètres combattants.

CONRAD SCHWANZSTUCKER

Conrad Schwanzstucker von Fraublucher est un officier de carrière allemand à l'avenir prometteur qui s'est taillé une réputation lors des différentes manœuvres impériales de ces dernières années. Expert en art de la guerre et compétent sur le champ de bataille, il jouit du respect prononcé de ses subordonnés.

Malheureusement pour lui, il déteste les provinces australes, le Royaume et toute la racaille qui habite au sud de la Couronne; plus tôt tout ce petit monde se balancera au bout d'une corde, plus vite il pourra rentrer au nord, dans les terres civilisées. Conrad est un homme grand et bien bâti, l'air toujours sérieux, dont le ton exige le respect et l'attention.

Conrad est un **officier lansquenet** [voir *L'Empire contre-claqué*].

Traits de personnalité. Conrad ressent de la nostalgie et de l'agitation dès qu'il s'éloigne des terres allemandes.

Idéal – Les lois de l'Empereur. Les lois de l'Empereur sont les seules dignes d'être respectées par tout un chacun.

Obligation. Weimarotto, son fidèle chien de chasse.

Faill. Conrad déteste tout ce qui se trouve au sud de la Couronne.



DARD MAILLET

Le malebranche Dard Maillet a fui l'Enfer il y a bien longtemps après avoir accompli son Grand reniement. Pourtant, il ressemble toujours à une créature infernale : il a la peau rouge, couverte de cicatrices, et des cornes. Plutôt que de camoufler ses traits, Dard préfère les utiliser à son avantage pour faire la publicité de la Cabane et en gérer le personnel ; avec son franc-parler et son apparence, il attire facilement l'attention des badauds. Dard éprouve un amour sincère pour Bérénice, qu'il a rencontrée dans une véritable cabane – lieu de sa mort violente qu'elle hantait encore. Le fantôme de Bérénice étant prisonnier de cet endroit, Dard décida de démonter une partie de la mesure pour en faire une attraction itinérante : depuis, Bérénice est « liée » à leur carriole et peut enfin découvrir le monde...

Traits de personnalité. Dard parle souvent en macaronique ; il se comporte comme un personnage célèbre et important.
Idéal – Autonomie. Le succès du spectacle passe avant tout, même si ce n'est pas pratique, juste ou justifié pour les autres.
Obligation. Dard est amoureux de Bérénice : il ferait n'importe quoi pour elle.
Faible. Dard se méfie des prêtres, des frères et des exorcistes.

DARD MAILLET

*Humanoïde (malebranche) de taille M,
chaotique neutre*

Classe d'armure 16 (défense sans armure)

Points de vie 44 (8d8 + 8)

Vitesse de déplacement 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG
16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)
		CHA 17 (+3)		

Jets de sauvegarde Dex +5, Cha +5

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +5, Persuasion +5, Représentation +7, Tromperie +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues barouf, macaronique, patafiolle, vulgaire

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Défense sans armure. Lorsque Dard Maillet ne porte ni armure ni bouclier, sa CA est égale à 10 + son modificateur de Dextérité + son modificateur de Charisme.

Sabots des enfers. La vitesse de déplacement au sol de Dard Maillet est de 12 m.

Sorts. Dard Maillet est un lanceur de sorts de niveau 3. Sa caractéristique magique est le Charisme (DD de sauvegarde des sorts : 13, +5 pour toucher avec ses attaques de sorts). Il a préparé les sorts de barde suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : manipulation à distance, prestidigitation

1^{er} niveau (4 emplacements) : feuille morte, imprécation, vague de tonnerre

2^e niveau (2 emplacements) : immobilisation de personne, suggestion

Voix des enfers. Dard Maillet peut lancer le sort *charme personne* une fois grâce à ce trait : il en regagne l'utilisation au terme d'un repos court. Le Charisme est la caractéristique magique associée à ce sort.

ACTIONS

Attaques multiples. Dard Maillet effectue deux attaques de corps à corps.

Bâton. *Attaque d'arme de corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Réussite* : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants ou 7 (1d8 + 3) dégâts contondants si utilisé à deux mains.

RÉACTIONS

Bouffon (3/jour). Lorsqu'une créature attaque Dard Maillet, il peut tenter de la distraire. Celle-ci doit réussir un JS Sagesse DD 13 sous peine d'être charmée jusqu'à la fin de son prochain tour et de perdre son attaque actuelle.



F. HORT MAXIMUM

Noble héritier galavernois, le vicomte est un incompetent promu au grade d'officier grâce à l'influence de sa famille. Ce petit homme trapu adore le vin et la bonne chère – peut-être un peu trop, d'ailleurs. En sus, il ignore tout de l'art de la guerre ou du commandement militaire. Dénué de tout sens de l'humour, il ne comprend ni les plaisanteries de ses subordonnés sur son nom ni pourquoi tout le monde l'appelle « pticomte ».

Vraiment, l'hilarité des soldats à son encontre lui passe complètement au-dessus de la tête.

F. Hort Maximum est un **noble**.

Traits de personnalité. Le vicomte F. Hort Maximum s'habille toujours au mieux et selon la dernière mode.

Idéal – Noblesse. « Le sang bleu n'est pas du vin. »

Obligation. Le vicomte rêve qu'on chante ses louanges et qu'on l'acclame en héros.

Faill. Ses privilèges et son confort laissent peu de place à quoi que ce soit d'autre dans sa vie.

VENTRESCA

L'histoire de Ventresca est longue et complexe. D'origine norcitane du côté de sa mère, Pentonino Scannafagiuolo est né et a grandi en Volturnie. Tout jeune, il travaillait dans les échoppes, les auberges et les pizzerias de sa famille. Doté de capacités et d'une intuition hors du commun, le petit Tonino finit par attirer l'attention de caillomanciens du Sud, qui lui enseignèrent les secrets et recettes essentielles des sciences occultes. Mais après un an ou deux, Tonino refusa de rejoindre le culte voué à la Pâte Mère des Ténèbres : il jeta son mentor dans un chaudron, prit la fuite et quitta le royaume des Deux Scyllas.

Il endossa un nouveau nom et, à présent en possession d'un stand de nourriture ambulant, Ventresca vadrouille à travers les provinces septentrionales de l'État-lie, voire derrière la Couronne, où il vend ses spécialités et ses inventions sur les places et dans les villes. S'il n'a pas oublié les recettes caillomanciennes et que son stand (« Le Carrousel de la Mozzarella ») est rempli de compartiments cachés, il a bel et bien délaissé l'apprentissage de la cuisine occulte. Tout ce qu'il veut, c'est mener la belle vie grâce à ses préparations. Certes, Ventresca saupoudre parfois ses plats d'une pincée de son « ingrédient secret » pour en relever le goût, mais dans l'ensemble, il évite d'attirer l'attention.

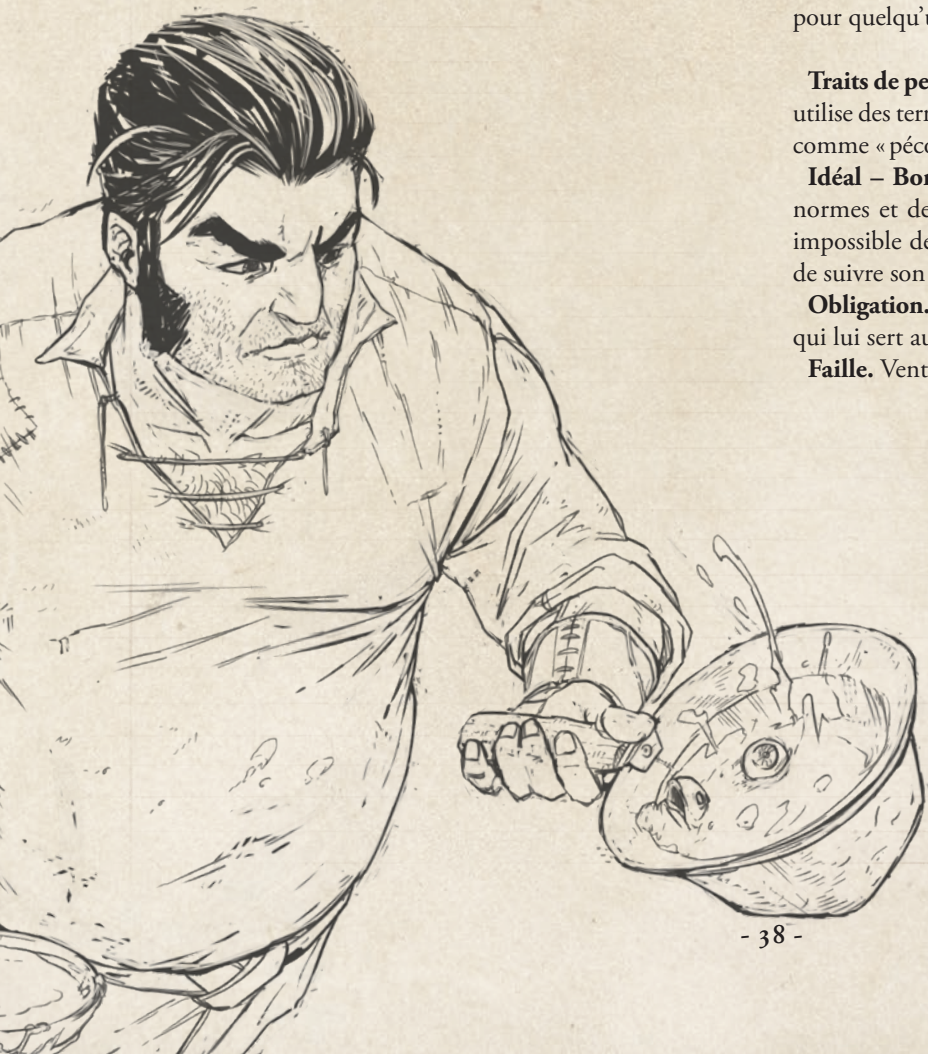
Ventresca est un homme bien bâti, aux épaules larges et à la panse rebondie. Ses favoris touffus lui descendent jusqu'au menton. Sa ressemblance légère avec un sanglier trahit ses origines norcitanes. Il a changé du tout au tout après sa rencontre avec Lélia ; désormais, il ne va plus au petit bonheur la chance. Son objectif ? Gagner une fortune et ouvrir un restaurant de luxe à Constantinople, la récompense suprême pour quelqu'un de son talent !

Traits de personnalité. Ventresca parle souvent en barouf et utilise des termes moqueurs ou railleurs envers les sédentaires, comme « pécore ».

Idéal – Bon sens. Ventresca estime qu'il existe autant de normes et de vérités qu'il y a d'êtres humains, et qu'il est impossible de toutes les prendre en compte : le mieux reste de suivre son bon sens.

Obligation. Ventresca ne se sépare jamais de sa fidèle spatule, qui lui sert aussi bien d'ustensile que d'arme.

Faill. Ventresca ne supporte pas qu'on critique sa cuisine.





VENTRESCA

Humanoïde (sylvain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 12

Points de vie 45 (6d8 + 18)

Vitesse de déplacement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)
		CHA		
		17 (+3)		

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +4

Compétences Arcanes +5, Histoire +5, Perception +4, Persuasion +5, Représentation +5, Survie +4, Tromperie +5

Sens Perception passive 14

Langues barouf, draconien, patafiole, vulgaire

Facteur de puissance 4 (1 100 PX)

TRAITS

Enfant des bois. Ventresca peut tenter de Se cacher même s'il n'est que légèrement voilé par le feuillage, de fortes pluies, des chutes de neige, du brouillard et autres phénomènes naturels.

Esprit caillé. Ventresca bénéficie d'un avantage aux jets de sauvegarde contre l'état charmé.

Sorts. Ventresca est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique magique est l'Intelligence (DD de sauvegarde des sorts : 13, +5 pour toucher avec ses attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : manipulation à distance, prestidigitation, rayon de givre, trait de feu

1^{er} niveau (4 emplacements) : purification de nourriture et d'eau*, sceau de qualité (voir Macaronicon, page 52), serviteur invisible

2^e niveau (3 emplacements) : bouche magique, métal brûlant*, modification d'apparence

3^e niveau (2 emplacements) : assurance (voir Macaronicon, page 50), festin du pauvre* (voir Macaronicon, page 51), image accomplie

* Ces sorts comptent comme des sorts de magicien pour Ventresca.

ACTIONS

Coup de cuillère. Attaque d'arme de corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Réussite : 5 (1d4 + 3) dégâts contondants.

VÉRA LA ROUSSE

La propriétaire de La Vipère pincante à Blé-au-Lard est une jeune campagnarde indépendante qui « ne connaît pas sa place » et qui défendra son commerce familial, sa liberté et son style de vie jusqu'à la mort. Quiconque la prend de haut ou lui manque de respect découvre rapidement de quel bois elle se chauffe; en ville, tout le monde s'accorde à dire que « la Rousse » oserait houspiller l'Empereur lui-même s'il venait s'asseoir à son comptoir.

Véra la Rousse est une **gérente de tripot**.

Traits de personnalité. Véra est une jeune impertinente : elle ne rate jamais une occasion de vanter les mérites de sa cuisine.

Idéal – Gloire. Véra essaie toujours de se couvrir de gloire et d'admiration.

Obligation. Le vieil ermite qui l'a recueillie lorsqu'elle n'était qu'une enfant fugueuse. Il lui a appris la technique du Super discours.

Faillie. Véra adore enquiquiner autrui en pinçant toutes les joues qui passent à sa portée.



Annexe B

ADVERSAIRES

FÉLON

Cette catégorie de vauriens dans le sillage de l'armée impériale regroupe tous les criminels et les égorgeurs qu'on ne peut ni classer ni gouverner. Leurs attributions premières consistent à « s'occuper » des adversaires de l'Empire tombés au combat, à épauler les lansquenets lors de missions périlleuses et, si besoin, à se faire saboteurs, éclaireurs, espions, infiltrés et remplaçants dans les rangs de l'armée régulière.

Si le titre « *lie de la guerre* » existait, les félons le remporteraient haut la main.

FÉLON

Humanoïde (n'importe quelle espèce) de taille M, n'importe quel alignement

Classe d'armure 13 (armure de cuir cloutée)

Points de vie 13 (2d8 + 4)

Vitesse de déplacement 9 m

FOR	DEX	CON CHA	INT	SAG
14 (+2)	12 (+1)	15 (+2) 10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +3

Sens Perception passive 10

Langues allemand, vulgaire

Facteur de puissance 1/4 (50 PX)

TRAITS

Attaque sournoise (1/round). Le félon inflige 3 (1d6) dégâts supplémentaires lorsqu'il touche une cible avec une attaque d'arme s'il a bénéficié d'un avantage au jet d'attaque ou si la cible est située à 1,50 m ou moins d'un de ses alliés non neutralisés. L'aptitude ne s'applique pas si le félon a subi un désavantage au jet d'attaque.

ACTIONS

Épée courte. *Attaque d'arme de corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Réussite : 4 (1d6 + 2) dégâts tranchants.
Arbalète légère. *Attaque d'arme à distance* : +3 pour toucher, portée 24/100 m, une cible. Réussite : 5 (1d8 + 2) dégâts perforants.

GÉRANT DE TRIPOT

Humanoïde (n'importe quelle espèce) de taille M, n'importe quel alignement

Classe d'armure 12 (armure de cuir)

Points de vie 32 (5d8 + 10)

Vitesse de déplacement 9 m

FOR	DEX	CON CHA	INT	SAG
14 (+2)	13 (+1)	15 (+2) 12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Intimidation +3, Persuasion +3

Sens Perception passive 10

Langues allemand, vulgaire

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

ACTIONS

Attaques multiples. Le gérant de tripot effectue deux attaques de hachoir.

Hachoir. *Attaque d'arme de corps à corps ou à distance* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. Réussite : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

ACTIONS BONUS

Inépuisable (1/tour). Le gérant de tripot peut Foncer.

GÉRANT DE TRIPOT

Le grand niveleur des habitants du Royaume, qu'ils soient gardes royaux, Canailles, soldats ou hors-la-loi, c'est bel et bien le tripot. Et pour tenir les rênes d'un tel endroit au centre de la vie sociale des villes et villages, quoi de mieux qu'une armada d'aubergistes, de taverniers, de barmans et de pizzaiolos ? Figure essentielle à la ville comme à la campagne, le gérant de tripot est présent dans toute la Botte sinistre, dans chaque aventure et corvée des Canailles.

Pour endosser ce rôle, il faut savoir s'occuper des bagarreurs, des ivrognes, des bandits et des chasseurs royaux... tout en faisant tourner son affaire ! Ne sous-estimez jamais un gérant de tripot ; surtout, n'essayez pas de quitter les lieux sans régler votre ardoise ni payer les pots cassés.



LANSQUENET

Les pelotons et les compagnies de lansquenets forment le gros de l'armée impériale. Qui sont les lansquenets? Tout simplement des hommes et des femmes à la solde des princes et vassaux allemands venus des quatre coins de l'Empire. Soldats de métier efficaces et bien entraînés, ils sont capables aussi bien d'exécuter des manœuvres complexes que de témoigner une cruauté gratuite ou une discipline à toute épreuve – soit trois composantes qui font défaut aux troupes du royaume d'État-lie. Les lansquenets sont bien équipés, bien nourris et bien armés. Les vétérans et les plus valeureux ont au moins atteint le grade de *doppelsöldner* (littéralement «double mercenaire») : au même titre que les officiers, ces soldats sont mieux payés et chargés des missions les plus périlleuses ; en outre, ils obtiennent le droit de manier des armes prestigieuses, comme l'impressionnante épée à deux mains qu'on appelle flamberge.



LANSQUENET

Humanoïde (n'importe quelle espèce) de taille M, n'importe quel alignement

Classe d'armure 14 (chemise de mailles)

Points de vie 26 (4d8 + 8)

Vitesse de déplacement 9 m

FOR	DEX	CON CHA	INT	SAG
14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)
		10 (+0)		

Compétences Athlétisme +4, Intimidation +2

Sens Perception passive 11

Langues allemand, vulgaire

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

TRAITS

Brute. Le lansquenet inflige un dé de dégâts d'arme supplémentaire quand il touche avec une arme de corps à corps (inclus dans l'attaque).

ACTIONS

Hallebarde. Attaque d'arme de corps à corps : +4 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Réussite : 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants.

Katzbalger. Attaque d'arme de corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Réussite : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

DOPPELSÖLDNER

Humanoïde (n'importe quelle espèce) de taille M, n'importe quel alignement

Classe d'armure 17 (armure de plaques)

Points de vie 45 (6d8 + 18)

Vitesse de déplacement 9 m

FOR	DEX	CON CHA	INT	SAG
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)
		12 (+1)		

Jets de sauvegarde For +5, Con +5

Compétences Athlétisme +5, Intimidation +3

Sens Perception passive 11

Langues allemand, vulgaire

Facteur de puissance 3 (700 PX)

TRAITS

Brute. Le doppelsöldner inflige un dé de dégâts d'arme supplémentaire quand il touche avec une arme de corps à corps (inclus dans l'attaque).

Doppelsöldner. Le doppelsöldner bénéficie d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les états charmé et effrayé.

Flamberge. Le doppelsöldner subit un désavantage aux tests de caractéristiques et aux jets de sauvegarde de Dextérité lorsqu'il manie une flamberge en combat.

ACTIONS

Attaques multiples. Le doppelsöldner effectue deux attaques de corps à corps.

Flamberge. Attaque d'arme de corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Réussite : 12 (2d8 + 3) dégâts tranchants.

Katzbalger. Attaque d'arme de corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Réussite : 8(2d4 + 3) dégâts tranchants.

RÉACTIONS

Parade. Le doppelsöldner ajoute 2 à sa CA contre une attaque de corps à corps censée le toucher. Pour ce faire, il doit voir l'assaillant et manier une arme de corps à corps.

MÉDULIEN

Colosse fait chair, le médulien est un alimentaire aussi terrifiant que destructeur. Cette créature est l'un des plus grands secrets de la cuisine surnaturelle, élaborée en l'honneur de la Pâte Mère.

Tripes, cervelle, ris, abats et autres morceaux de viande animale entrent dans sa composition paradoxale qui cuit et pourrit à la fois ; l'ajout de racines, oignons et herbes permet d'en améliorer le goût.

La busecca de Ventresca est un plat de la cuisine pauvre et populaire : sous les traits d'un médulien, sa soupe devient un monstre de trois mètres de haut dégoulinant de sauce et d'entrailles. Son seul but ? Détruire tout ce qui l'entoure, provoquer la panique dans le village de Blé-au-Lard et blesser un maximum de personnes. Pour quoi ? Afin de distraire d'éventuels poursuivants, permettant à Ventresca et la princesse Lélia de prendre la fuite.

MÉDULIEN

Mort-vivant de taille TG, neutre mauvais

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 126 (11d12 + 55)

Vitesse de déplacement 12 m

FOR	DEX	CON CHA	INT	SAG
20 (+5)	7 (-2)	21 (+5) 4 (-3)	3 (-4)	10 (+0)

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) charmé, effrayé, empoisonné, entravé, fatigué, inconscient, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues comprend le vulgaire, mais ne parle pas

Facteur de puissance 8 (3 900 PX)

TRAITS

Charge. Si le médulien se déplace d'au moins 4,50 m en ligne droite vers sa cible et qu'il la touche avec une attaque de coup au même tour de jeu, la cible subit 11 (2d10) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un JS Force DD 16 sous peine d'être repoussée de 6 m et jetée à terre.

Explosion posthume. Lorsque le médulien meurt, il explose dans un festival d'entrailles. Chaque créature située dans un rayon de 6 m de lui doit effectuer un JS Dextérité DD 11. En cas d'échec, la créature subit 21 (6d6) dégâts de poisson et est empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. En cas de réussite, elle subit la moitié des dégâts et n'est pas empoisonnée.

Puanteur mortelle. Chaque créature qui commence son tour dans un rayon de 9 m du médulien doit réussir un JS Constitution DD 16 sous peine de subir 3 (1d6) dégâts de poison et d'être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour.

ACTIONS

Attaques multiples. Le médulien effectue deux attaques de coup.

Coup. Attaque d'arme de corps à corps : +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible.

Réussite : 16 (2d10 + 5) dégâts contondants.

Pluie d'entrailles (Recharge 5-6). Le médulien jette cinq morceaux de chair pourrie sur une ou plusieurs cibles situées dans un rayon de 36 m de lui et qu'il peut voir. Chaque cible doit réussir un JS Dextérité DD 16 sous peine de subir 3 (1d6) dégâts contondants et 3 (1d6) dégâts de poison par morceau qui la touche, la moitié en cas de réussite.



PIQUIER

Malgré l'abondance de gardes royaux, de mercenaires, de chevaliers, de *bravi* et autres épées à louer, les armées régulières des cités franches du Nord sont à majorité composées d'infanterie. Ces combattants manient généralement la pique et l'arbalète. Recrutés parmi les volontaires dans les villages et les villes fortifiées, puis répartis selon les quartiers, ils sont payés grâce aux guildes des arts et du commerce, au trésor public et aux dons des familles et des magnats locaux. Dans l'ensemble, les piquiers sont des citoyens organisés devenus gardes municipaux pour défendre leurs cités.

Ils compensent leur manque d'entraînement et de discipline par leur dévotion, leur loyauté et leur sens du sacrifice envers la cause – trois éléments dont sont dépourvus les mercenaires, les aventuriers et les lansquenets. Les rangs des piquiers comptent souvent des femmes, des enfants et des personnes âgées, chacun prêt à se battre pour protéger sa ville et sa famille.



PIQUIER

Humanoïde (n'importe quelle espèce) de taille M, n'importe quel alignement

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)

Points de vie 26 (4d8 + 8)

Vitesse de déplacement 9 m

FOR	DEX	CON CHA	INT	SAG
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2) 10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +4, Perception +2

Sens Perception passive 12

Langues allemand, vulgaire

Facteur de puissance 1/2 (100 PX)

TRAITS

Maître de pique. Tant que le piquier manie une pique, il peut effectuer une attaque d'opportunité lorsqu'une créature adverse entre à portée de son allonge.

ACTIONS

Attaques multiples. Le piquier effectue deux attaques de corps à corps.

Pique. *Attaque d'arme de corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Réussite* : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Legal Information

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content : Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber bulk, yuan ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows :

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

- Definitions :** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used"

or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You"

- The License :** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
- Offer and Acceptance :** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
- Grant and Consideration :** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
- Representation of Authority to Contribute :** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
- Notice of License Copyright :** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
- Use of Product Identity :** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
- Identification :** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
- Updating the License :** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
- Copy of this License :** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
- Use of Contributor Credits :** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
- Inability to Comply :** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
- Termination :** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License. Reformation : If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc. ; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.





Brancalonia

PIZZAS, DAGUES ET MANDOLINES

WWW.STUDIO-AGATE.COM



Que la Fourche soit avec vous !

PRIMÉ AUX ENNIE AWARDS, BRANCALONIA, LE CADRE DE JEU FANTASY SPAGHETTI POUR LA 5^E ÉDITION DU PLUS CÉLÈBRE DES JEUX DE RÔLES, REVIENT AVEC UNE TOUTE NOUVELLE CAMPAGNE CRÉÉE SOUS LE SIGNE DE LA FÉODALITÉ ET DE LA LIBERTÉ !

BRACALONIA – LA GUERRE DES ÉTALS CONTIENT :

- une présentation générale de BranCalonia, réimprimé du premier Kit d'initiation ;
- une brève présentation de l'Empire de féodalité et liberté ;
- une carte complète du nord du Royaume ;
- une corvée d'introduction, *La Guerre des étals*, qui permet de démarrer la campagne *L'Empire contre-claque*, avec de nouvelles créatures, de nouveaux PNJ et des nouveaux jeux de tripot.



FANTASY SPAGHETTI BranCalonif

Alignement: Initiative, Vitesse

Niveau

Classe

Nom du joueur

Historique

Nom

Espèce

Méfais

Traits

Ideal

Obligation

Faible

Mort ou vif

Prime

PV temporaires

PV max

PV

Dés de vie

Fatigue

Gnons

Description

Armes et attaques

Bonus d'attaque

DD de sauvegarde des sorts

For

Dex

Con

Int

Sag

Cha

Bonus de maîtrise

Jets de sauvegarde

- Force
- Dextérité
- Constitution
- Intelligence
- Sagesse
- Charisme

Compétences

- Acrobaties (Dex)
- Arcanes (Int)
- Athlétisme (For)
- Discrétion (Dex)
- Dressage (Sag)
- Escamotage (Dex)
- Histoire (Int)
- Intimidation (Cha)
- Intuition (Sag)
- Investigation (Int)
- Médecine (Sag)
- Nature (Int)
- Perception (Sag)
- Persuasion (Cha)
- Religion (Int)
- Représentation (Cha)
- Survie (Sag)
- Tromperie (Cha)

Inspiration

Perception passive

RS contre Mort

Réussites

Echecs

PC PA PF PO



Classe de lanceur de sorts

--	--	--

Carac. magique DD sauve. des sorts Mod. d'attaque des sorts

Niveau Emplacements Emplacements dépensés

I

<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

2

<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

3

<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

0 Sorts mineurs

Prises

Emplacements	Emplacements dépensés

Aptitudes et traits

Équipement



Alliés & Organisation

Notes



FANTASY SPAGHETTI BranCalonif

Alignement

Neutre bon

+0 9 m

Initiative
Vitesse

Historique

Bagarreur

Niveau

Frère (moine)

Classe

Fracasse de Trivelle

Nom

Nom du joueur

15

C.A.

Espèce

Morgant

Méfais

Trouble à l'ordre public. Tapage nocturne. Pillage de nourriture à la foire de Sainte Patience.

« Je cherche la moindre occasion de semer la zizanie et d'asséner des baffes. »

Traits

Le ventre plein. « La vie est trop compliquée. Elle serait plus simple si je ne pensais qu'à me remplir la panse. »

Idéal

« Le champion qui m'a vaincu lors de la fête de Sainte Ignorance. »

Obligation

« Les baffes sur la table, le couteau pour se curer les dents, les doigts sales fourrés dans le nez... Quoi? C'est si répugnant que ça? »

Faible

Mort ou vif



Prime

18 PO

12

PV temporaires

PV max

PV



Dés de vie

Fatigue

Gnons



Description

Fracasse a toujours été un bagarreur, un castagneur, un vaurien qui avait l'habitude de menacer les villageois et les citoyens de sa taille énorme et de ses mains grosses comme des pelles. Un jour qu'il était mal luné, dans la cour d'une petite ferme, il a rencontré une religieuse de l'Ordre de la castagne de Sainte Patience: la leçon qu'elle lui donna le convertit pour de bon à une vie plus pacifique. Depuis, Fracasse a repris son voyage le long des routes poussiéreuses du Royaume. Sa mission dorénavant? Aider son prochain et le protéger des sales voleurs et criminels.

« Tends l'autre joue, l'ami... pour mon autre pogne! »

Armes et attaques

Bâton de combat +5 1d6+3
Baffes (attaque à mains nues) +5 1d4+3

Bonus d'attaque

+5

DD de sauvegarde des sorts

13

For +3

16

Dex +0

10

Con +3

16

Int -1

9

Sag +2

14

Cha -1

8

Bonus de maîtrise +2

Fets de sauvegarde

- ♦ +5 Force
- +2 Dextérité
- +3 Constitution
- -1 Intelligence
- +2 Sagesse
- -1 Charisme

Compétences

- +0 Acrobaties (Dex)
- -1 Arcanes (Int)
- +5 Athlétisme (For)
- +2 Discrétion (Dex)
- +2 Dressage (Sag)
- +0 Escamotage (Dex)
- -1 Histoire (Int)
- +1 Intimidation (Cha)
- +4 Intuition (Sag)
- -1 Investigation (Int)
- -1 Médecine (Sag)
- -1 Nature (Int)
- +2 Perception (Sag)
- -1 Persuasion (Cha)
- -1 Religion (Int)
- -1 Représentation (Cha)
- +2 Survie (Sag)
- -1 Tromperie (Cha)

Inspiration

Perception passive

12

RS contre Mort

Réussites



Échecs



PC

5

PA

10

PF

4

PO

10



U/120

FANTASY SPAGHETTI BranCalonif

Alignement

Neutre bon

+0 9 m

Initiative
Vitesse

Historique

Fuyard

Niveau

Chevalier errant (paladin)

Classe

Nom du joueur

18

Espèce

Humain

Sire Guérin d'Aurocastre

Nom

Méfais

Bonus

+2 de maîtrise

Braconnage. Vol du cochon sacré de Sainte Polenta. Trouble à l'ordre public. Adultère. Désertion.

13

PV temporaires

PV max

PV



Dés de vie

For
+3

16

Dex
+0

10

Con
+3

16

Int
-1

9

Sag
+1

12

Cha
+2

14

Fets de sauvegarde

- +3 Force
- +0 Dextérité
- +3 Constitution
- 1 Intelligence
- +3 Sagesse
- +4 Charisme

Compétences

- +0 Acrobaties (Dex)
- 1 Arcanes (Int)
- +5 Athlétisme (For)
- +0 Discrétion (Dex)
- +3 Dressage (Sag)
- +0 Escamotage (Dex)
- 1 Histoire (Int)
- +4 Intimidation (Cha)
- +1 Intuition (Sag)
- 1 Investigation (Int)
- 1 Médecine (Sag)
- 1 Nature (Int)
- +1 Perception (Sag)
- +2 Persuasion (Cha)
- 1 Religion (Int)
- +2 Représentation (Cha)
- +3 Survie (Sag)
- +2 Tromperie (Cha)

Inspiration

« J'ai de la compassion pour ceux qui sont persécutés par la loi. »

Traits

Justice. « Un jour, les puissants tomberont sous le coup de la loi comme tout le monde. »

Ideal

« Les souvenirs d'un être cher sont tout ce qui me rattache à ma vie d'avant, celle que j'ai dû fuir. »

Obligation

« J'éprouve encore une sacrée rancune envers les responsables de ma fuite. »

Faible

Mort ou vif



Prime

20 PO

Fatigue



Gnons



Description

Dans tout le Royaume, le noble et courageux Guérin d'Aurocastre est ce qui se rapproche le plus d'un preux chevalier (difficile à croire, vu la saleté de son armure). Certes, ses vêtements sont tachés et troués pour autant, c'est un homme intrépide, un homme d'honneur (plus ou moins). Sans argent ni terres, son seul compagnon de confiance est son cheval Cours-au-galop, une bête à jamais estropiée et atteinte de flatulences. Guérin cherche l'occasion de prouver sa valeur pour obtenir la vie qu'il pense mériter.

« Suivons Cours-au-galop ! C'est le champion pour prendre la fuite. »

Armes et attaques

Épée longue

+5

1d8+3

Bonus d'attaque

+5

DD de sauvegarde des sorts

12

Perception passive

11

RS contre Mort

Réussites



Échecs



PC

PA

PF

PO

5

20

8

8





CHA	12	+4
Carac. magique	DD sauro. des sorts	Mod. d'attaque des sorts

Niveau Emplacements Emplacements dépensés

I

○
○
○
○
○
○
○
○
○
○
○
○

2

○
○
○
○
○
○
○
○
○
○
○
○

3

○
○
○
○
○
○
○
○
○
○
○
○

0 Sorts mineurs

○
○
○
○
○
○
○
○
○
○
○
○

Prises

Emplacements Emplacements dépensés

3

Châtiment du vin. En tant qu'action bonus, vous effectuez une attaque (Force). En cas de réussite, vous infligez 1 gnon et la cible est aveuglée.

Sus aux primes! En tant qu'action, toute créature alliée dans la rixe bénéficie d'un avantage à son prochain jet d'attaque.

Principes de l'errance chevaleresque
Errance. Le monde est grand et il faut l'explorer. Vis de voyage et d'aventures, et profite de l'instant présent: il ne s'agit pas d'un dernier recours, mais d'un choix conscient.
Fraternité. Protège le peuple contre menaces et injustices, qu'elles viennent des monstres, des maraudeurs ou des tyrans.
Châtiment. Fais amende honorable de tes torts et déchaîne ta colère sur ceux d'autrui.
Audace. Ne crains ni les exploits ni les défis. Dans tes prouesses, les troubadours trouveront l'inspiration pour leurs chansons.

Aptitudes et traits

Perception divine, Imposition des mains

Hospitalité branconienne
 Puisque vous venez des rangs du petit peuple, vous vous mêlez à eux avec facilité. Vous pouvez trouver un endroit pour vous cacher, vous reposer ou récupérer parmi les gens du peuple, à moins que vous ne représentiez un danger pour eux. Ils vous protégeront des autorités ou de toute autre personne, mais n'iront pas jusqu'à risquer leur vie pour une Canaille comme vous.

Don branconien: Dépatouillage
 Vous avez l'habitude de toutes sortes de situations et de vous dépatouiller avec le strict minimum. Vous recevez les bénéfices suivants:
 • Votre Constitution ou votre Sagesse augmente de 1, pour un maximum de 20.
 • Vous ignorez la mauvaise qualité des équipements, des services, des bêtes ou des composantes pendant 1 heure. Vous récupérez cette capacité au terme d'un repos court.

Équipement

- Bouclier
- Harnois endommagé (CA 16)
- Outils de forgeron
- Sac d'aventurier
- Symbole sacré de Bienheureuse Ignorance de Travelle



Alliés & Organisation

Notes

○
○
○
○
○
○
○
○
○
○
○
○

○
○
○
○
○
○
○
○
○
○
○
○

FANTASY SPAGHETTI BranCalonif

Alignement

Chaotique neutre

+3 9 m

Initiative
Vitesse

Historique

Coriace

Niveau

Brigand (roublard)

Classe

Nette

Nom

Nom du joueur

15

Espèce

Marionnette

Méfais

Vol de poutlets et autres volailles. Chapardage.
Recel. Vol d'aumônes.

« Tout ce que j'aime, c'est compter mon argent et les
primes des infâmes. »

Traits

Opportunisme. « Avec la Frange ou avec l'Allemagne,
du moment que j'ai mes lasagnes. »

Ideal

« Je donnerais ma vie pour ceux qui combattent à mes
côtés. »

Obligation

« Je ne fais confiance à personne et je dors toujours l'œil
ouvert. »

Faible

Mort ou vif



Prime

21 PO



PV max

PV

PV temporaires

Dés
de vie

Fatigue

Gnons



Description

Nette est le fruit du travail d'un jeune apprenti
ébéniste de Florace, lors de son premier ouvrage avec
du bois de vieillesse. Nette et son créateur vécurent
ensemble un temps, mais une dispute finit par
éclater. La marionnette quitta le village sans plus
hésiter, à la recherche d'aventures palpitantes. Sa
nature fruste et fébrile mena très vite la créature
magique à rejoindre la clique de Lupo (le Loup)
de Frattocchie. Elle y resta quelques années puis
décida de disparaître à nouveau, pour tenter sa
chance avec une autre clique.

« Madame, j'ai bien peur que ce ne soit pas mon
nez! »

Armes et attaques

Épée courte +5 1d6+3
Dague +5 1d4+3

Bonus d'attaque

+5

DD de sauvegarde
des sorts

13

For
-1
8

Dex
+3
16

Con
+3
16

Int
+1
12

Sag
+0
10

Cha
+1
12

Bonus
+2 de maîtrise

Jets de sauvegarde

- 1 Force
- +5 Dextérité
- +3 Constitution
- +3 Intelligence
- +0 Sagesse
- +1 Charisme

Compétences

- +5 Acrobaties (Dex)
- +1 Arcanes (Int)
- 1 Athlétisme (For)
- +1 Discrétion (Dex)
- +0 Dressage (Sag)
- +5 Escamotage (Dex)
- +1 Histoire (Int)
- +1 Intimidation (Cha)
- +0 Intuition (Sag)
- +5 Investigation (Int)
- +1 Médecine (Sag)
- +3 Nature (Int)
- +2 Perception (Sag)
- +3 Persuasion (Cha)
- +1 Religion (Int)
- +2 Représentation (Cha)
- +2 Survie (Sag)
- +3 Tromperie (Cha)
- +5 Outils de voleur
- +3 Nécessaire de déguisement
-

Inspiration

Perception passive 12

RS contre Mort



Réussites

Échecs

PC	PA	PF	PO
5	20	12	





Classe de lanceur de sorts

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Carac. magique	DD save. des sorts	Mod. d'attaque des sorts

Niveau	Emplacements	Emplacements dépensés
--------	--------------	-----------------------

I	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

2	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

0	Sorts mineurs

Prises

Emplacements	Emplacements dépensés
2	

Attaque cervoise. En tant qu'action bonus, vous bénéficiez d'un avantage à votre prochaine attaque, qui vous infligera 1 gnon supplémentaire.

Sous la table. En tant qu'action, vous bénéficiez d'un abri supérieur. Vous obtenez un bonus de +5 à la CA et aux JS Dextérité.

Aptitudes et traits

Expertise, Attaque sournoise (2d6), Argot des voleurs

Traits d'espèce
 Vous êtes immunisé au poison et à l'état préjudiciable empoisonné.
 Vous n'avez pas besoin de manger, boire ou respirer.
 Vous êtes immunisé aux maladies (sauf celles affectant le bois).
 Vous êtes vulnérable aux dégâts de feu.
Autoréparation: +2d8 Dés de vie max. par repos court.

Trait de rixe: Membre détachable. En tant qu'action bonus pendant une rixe, vous pouvez détacher l'un de vos membres et l'utiliser comme un accessoire normal. Contrairement aux accessoires normaux, vous conservez votre membre après utilisation.

Équipement

- Armure de cuir cloutée
- Outils de voleur
- Nécessaire de déguisement
- Sac de cambrioleur
- Pendentif souvenir



Alliés & Organisation

Notes



FANTASY SPAGHETTI BranCalonif

Alignement
Chaotique neutre

+2 9 m

Initiative
Vitesse

Niveau
3

Superstitieuse (ensorceleur)
Classe

Nom du joueur
12 / 15

ES

Espèce

Historique
Itinérante

Fénésia
Nom

Mystique

Méfais

Interruption d'une exécution publique. Atteinte aux bonnes mœurs. Outrage répété et aggravé à un agent dans l'exercice de ses fonctions. Evasion.

« J'emploie souvent une voix captivante, des phrases entraînantes et des noms de scènes: j'incarne toujours un personnage. »

Traits

Loi des routes. « La seule loi digne d'être obéie est celle de mon peuple: la loi des routes. »

Ideal

« Les habitants de ma ville natale, que j'ai quittés il y a des années en quête de fortune. »

Obligation

« Mon échelle de valeurs est très différente de celle des gens qui m'entourent. »

Faibles

Mort ou vif



Prime
36 PO

8

PV temporaires

PV max

PV

Dés de vie
1d6

Fatigue

Gnons

Description

La belle et charmante Fénésia est d'origine zigane: des siècles plus tôt, son peuple est venu de la mer sur les côtes occidentales du Royaume. Les Ziganes sont des nomades mystérieux, souvent dotés de pouvoirs mystiques: Fénésia figure d'ailleurs parmi leurs enchantresses les plus rusées et les plus puissantes. Jusqu'à présent, la belle vagabonde utilise son talent et les connaissances de son peuple pour gagner sa vie dans les foires et les marchés. Ne vous y trompez pas, ses mystifications cachent de véritables pouvoirs liés à la superstition, pouvoirs que Fénésia déploiera si nécessaire.

« Approchez, mesdames et messieurs! Dites-moi, lequel de mes nombreux talents pourrait vous aider aujourd'hui? »

Armes et attaques

Trait de feu	+5	1d10
Dague	+4	1d4+2

Bonus à attaque
+4

DD de sauvegarde des sorts
13

For
-1

8

Dex
+2

14

Con
+2

14

Int
+1

12

Sag
+0

10

Cha
+3

16

Bonus
+2 de maîtrise

Jets de sauvegarde

- 1 Force
- +2 Dextérité
- +4 Constitution
- +1 Intelligence
- +0 Sagesse
- +5 Charisme

Compétences

- +2 Acrobaties (Dex)
- +3 Arcanes (Int)
- 1 Athlétisme (For)
- +2 Discrétion (Dex)
- +0 Dressage (Sag)
- +2 Escamotage (Dex)
- +1 Histoire (Int)
- +3 Intimidation (Cha)
- +0 Intuition (Sag)
- +1 Investigation (Int)
- +1 Médecine (Sag)
- +1 Nature (Int)
- +0 Perception (Sag)
- +5 Persuasion (Cha)
- +1 Religion (Int)
- +5 Représentation (Cha)
- +0 Survie (Sag)
- +5 Tromperie (Cha)

Inspiration

Perception passive 10

RS contre Mort

Réussites

Echecs

PC 5

PA 20

PF 12

PO



Ensorceleur

Classe de lanceur de sorts

CHA	13	+5
Carac. magique	DD save. des sorts	Mod. d'attaque des sorts

Niveau Emplacements Emplacements dépensés

I 4

- Armure de mage
- Sommeil
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

2

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

3

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

0 Sorts mineurs

- Assistance divine
- Lumière
- Manipulation à distance
- Prestidigitation
- Trait de feu

Prises

Emplacements Emplacements dépensés

3

Protection contre les coups. En tant qu'action, choisissez une créature consentante que vous pouvez voir : toutes les raclées et prises effectuées contre cette créature subissent un désavantage jusqu'à la fin de son prochain tour.

Jet méphitique. En tant qu'action, vous effectuez une attaque (Charisme) qui inflige 1 gnon à la cible et l'empoisonne.

Aptitudes et traits

Sorts, Atavisme (Supersticienne)

Magie protectrice
Lorsque vous avez l'option d'apprendre ou de remplacer un sort mineur d'ensorceleur ou un sort d'ensorceleur, vous pouvez choisir un sort d'abjuration depuis la liste de sorts de n'importe quelle autre classe en plus de la liste de sorts d'ensorceleur.

Protection du destin
Dès le niveau 1, vous pouvez manipuler les fils du destin. Quand vous effectuez un test de caractéristique ou un jet d'attaque ou de sauvegarde, vous pouvez utiliser Protection du destin pour lancer 1d20 supplémentaire et choisir quel résultat conserver. Vous pouvez choisir d'utiliser cette aptitude après le premier lancer de dé, mais avant de savoir s'il est réussi ou pas. Vous pouvez

également utiliser cette aptitude lorsqu'une créature vous attaque. Lancez 1d20 et choisissez quel résultat l'adversaire doit utiliser pour son attaque. Vous regagnez cette capacité après avoir terminé un repos long.

Traits d'espèce
Influence magique
Assistance divine (sort mineur à volonté), détection de la magie (recharge après un repos long).

Résonance magique
À la fin d'un repos long, vous pouvez choisir de regagner un emplacement de sort de niveau 1.

Équipement

- Sac de bateleur
- Sacoche à composants
- Jeu de cartes (brouille)



Alliés & Organisation

Notes



FANTASY SPAGHETTI BranCalonif

Alignement

Loyal neutre

+3 9 m

Initiative
Vitesse

Historique

Avocaillon

Niveau

Spadassin (guerrier)

Classe

Nom du joueur

16

Espèce

Humain

Iolanda de la maison Savoureux

Nom

Méfais

Bonus

+2 de maîtrise

Outrage aux drapeaux. Abandon du lit conjugal, Adultère. Dégradation de biens publics. Atteinte aux bonnes mœurs.

12

PV temporaires

PV max

PV



Dés de vie

Fatigue

Gnons



« J'adore fricoter avec les influents de ce monde, surtout lorsque j'arrive à faire taire des notables, comme les nobles ou les ordinaires. »

Traits

Égalité. « Les lois, les conditions et les applications doivent être les mêmes pour tout le monde. »

Ideal

« Le professeur de droit et de rhétorique qui m'a enseigné l'art noble de l'escroquerie. »

Obligation

« Un jour, je deviendrai chetfe de compagnie: je ferai tout pour accomplir mon objectif. »

Faible

Mort ou vif

Description

Issue de la noble famille des Savoureux du Falcamont, Iolanda a toujours rêvé de former sa propre clique et de partir à l'aventure. Elle a étudié l'art du combat et de l'escrime pendant des années jusqu'au jour où sa famille, fatiguée de son irrespect pour les convenances, la mit à la porte. Depuis, elle se débrouille plutôt bien: elle a rejoint une clique extravagante mais de bonne compagnie, avec qui elle voyage depuis un certain temps. « La Reine d'épées », comme on la surnomme, ne compte pas s'arrêter là. Pour quelqu'un de sa trempe, le grade de capitaine ou de condottiere est à portée de main...

« Allons, mes canailles! Nous aurons notre or, ou nous trouverons la mort! »

Armes et attaques

Rapier	+5 1d8+3
Épée courte	+5 1d6+3
Dague	+5 1d4+3

Prime

19 PO

Bonus d'attaque

+5

DD de sauvegarde des sorts

13

Jets de sauvegarde

- +3 Force
- +3 Dextérité
- +4 Constitution
- +0 Intelligence
- 1 Sagesse
- +2 Charisme

Compétences

- +5 Acrobaties (Dex)
- +0 Arcanes (Int)
- +3 Athlétisme (For)
- +5 Discrétion (Dex)
- 1 Dressage (Sag)
- +3 Escamotage (Dex)
- +2 Histoire (Int)
- +2 Intimidation (Cha)
- 1 Intuition (Sag)
- +0 Investigation (Int)
- +0 Médecine (Sag)
- +0 Nature (Int)
- 1 Perception (Sag)
- +4 Persuasion (Cha)
- +0 Religion (Int)
- 1 Représentation (Cha)
- 1 Survie (Sag)
- +2 Tromperie (Cha)

Inspiration

Perception passive

9

RS contre Mort

Réussites

Échecs



PC	PA	PF	PO
5	40	20	



FANTASY SPAGHETTI BranCalonif

Alignement

Neutre

+3 9 m

Initiative
Vitesse

Historique

Rustique

Niveau

Païenne (barbare)

Classe

Uriah

Nom

Nom du joueur

16

C.A.

Espèce

Sylvaine

Méfais

Vol de bétail. Extorsion. Vol. Chantage. Pillage.

« La noblesse, les titres et la richesse ne signifient rien pour moi. »

Traits

Survie. « La survie compte plus que tout. Il faut survivre à aujourd'hui pour continuer la chasse demain. »

Ideal

« Les membres de ma tribu, de mon clan ou de ma famille, que j'ai abandonnés en chemin, quelque part. »

Obligation

« Je n'aide pas les personnes sans défense, sauf mes compagnons. »

Faible

Mort ou vif



Prime

45 PO



15

PV temporaires

PV max

PV

Dés de vie

Fatigue

Gnons



Description

Uriah est née parmi les tribus sauvages fragmentées qui se tapissent dans l'échine du titan. Très jeune, elle a montré à ses proches impulsifs, aux parents ignorants et aux prétendants envahissants qu'il fallait la respecter: elle a bien dû casser un nez ou deux, mais elle a fini par se faire comprendre. Arrivée à l'âge adulte, la jeune sauvageonne, curieuse de découvrir le monde au-delà de ses monts natal, quitta les montagnes et rejoignit les maraudeurs de la Plaine païenne. Aujourd'hui, cette guerrière féroce est connue dans toutes les provinces au nord du fleuve de la Fossa pour son habileté au combat, la fureur qu'elle déploie contre ses adversaires, et ses stratagèmes astucieux sur le champ de bataille, que les fous et les morts ont souvent sous-estimés.

« Raoooooooooooooooohhhhhhhh! »

Armes et attaques

Grande hache

+5 1d12+3

Hachette

+5 1d6+3

Bonus d'attaque

+5

DD de sauvegarde des sorts

13

For	+3
	16
Dex	+3
	16
Con	+3
	16
Int	-1
	8
Sag	+0
	10
Cha	-1
	8

Bonus +2 de maîtrise

Fets de sauvegarde

- +5 Force
- +3 Dextérité
- +5 Constitution
- 1 Intelligence
- +0 Sagesse
- 1 Charisme

Compétences

- +3 Acrobaties (Dex)
- 1 Arcanes (Int)
- +5 Athlétisme (For)
- +3 Discrétion (Dex)
- +2 Dressage (Sag)
- +3 Escamotage (Dex)
- 1 Histoire (Int)
- +1 Intimidation (Cha)
- +2 Intuition (Sag)
- 1 Investigation (Int)
- 1 Médecine (Sag)
- +1 Nature (Int)
- +2 Perception (Sag)
- 1 Persuasion (Cha)
- 1 Religion (Int)
- 1 Représentation (Cha)
- +2 Survie (Sag)
- +3 Tromperie (Cha)

Inspiration

Perception passive 12

FS contre Mort

Réussites

Échecs



PC 5 PA 10 PF 4 PO



U/120

