

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°57 - 3 JUIN 2015

Comme promis dans le Chagar précédent, voici un petit scénario utilisant l'anecdote historique du petit encart final. Ce Chagar sera donc un peu plus sérieux, moins axé sur les pilosités plus ou moins intimes de chacun, et surtout directement utilisable.

TOUT ÇA POUR UNE MI'MOLLE ?

(ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

Vous vous souvenez de l'histoire de la « molle-ardeur de Bert » ? C'était dans le numéro précédent, donc ça devrait être encore frais dans vos esprits. Sachez donc qu'après avoir disparu de l'atelier de son créateur, la statuette connut quelques mésaventures avant d'atterrir dans un petit entrepôt du port enterré, une sorte de demi-dépotoir rempli de trucs et de machins improbables. Le propriétaire était un vieux commerçant à la santé fragile qui ne se souciait pas trop du contenu du dit entrepôt. Dernièrement ce vieux monsieur a cassé sa pipe, et comme tout bon oncle dérangé qui se respecte, il a légué ses biens à quelques neveux et nièces, car c'est une bonne façon de commencer une aventure mystérieuse impliquant un McGuffin... un McGuffin avec une demi-molle en l'occurrence.

PROLOGUE, PRÉMISSSES ET AMUSE-GUEULE

Mariej, une nièce du vieux marchand hérite de l'entrepôt miteux dont elle fait faire un inventaire, histoire de voir s'il y a quelque argent à tirer de ce bric-à-brac. Elle confie ensuite la liste du matériel qu'elle estime vendable à Anton Guerag, un receleur de sa connaissance. Mariej préfère utiliser une filière en marge de la loi, histoire d'éviter des questions embarrassantes si certains objets se relevaient d'origine douteuse. Anton diffuse la liste auprès de plusieurs de ses contacts sans poser de question mais sa sœur Briviane, qui travaille dans les milieux universitaires, lui signale que la « statuette d'un enfant nu ressemblant à l'Empereur » pourrait avoir tellement de valeur qu'il serait dommage de partager ce magot. Anton ne sachant pas où trouver l'entrepôt envoie des gars à lui espionner Mariej. Cette dernière s'en aperçoit, comprend que son receleur essaie de la doubler et décide d'une frappe préventive. Oui, Mariej n'est pas une tendre, d'ailleurs elle s'entend bien avec une bande de porteur d'Armes...

Pendant ce temps, trois des clients habituels d'Anton ont repéré la statuette dans la liste que le receleur leur a fait parvenir. Le premier d'entre eux est Kriil, une Épée des Joyaux de Pôle qui appartient à la suite de Slytherin (cf. Chagar n°20). Cette Arme connaît l'histoire de la « molle-ardeur de Bert » et elle est convaincue qu'offrir cette statuette à son protecteur lui vaudra une forte augmentation de prestige. Mais Kriil craint que d'autres personnes n'identifient également la statuette et il décide de se l'approprier par la force. Il réunit quelques hommes de mains et se met en quête de l'actuel propriétaire de la statue. Pour cela il capture un des sbires d'Anton et lui arrache des informations sous la torture. C'est ainsi qu'il découvre l'adresse de Mariej.

Une autre personne intéressée par la statue est un officier de l'armée dérigione, Armont Sulestin. Il ne connaît pas l'histoire de la « molle-ardeur », mais il pense pouvoir gagner les faveurs de l'Empereur en lui offrant un souvenir de sa jeunesse. Ce n'est certainement pas une bonne idée, mais personne n'a pensé à le lui dire.

Le troisième client d'Anton se nomme Daniale Renfert-du-Levant, une noble de petite envergure ayant un lien de parenté lointain avec Roland Andrejean-des-coupoles, dont toute la famille proche a été éradiquée pendant la purge. Daniale est membre d'une petite société secrète qui se fait appeler les Glorieux insoumis de la nuit. Leur but : faire survivre l'héritage politique et moral des nobles qui dirigèrent l'Empire avec Roland Andrejean avant que « l'Empereur fantôme » ne les fasse éliminer. En vrai, c'est une bande de nobliaux sans influence qui prennent leur pied en se donnant des airs de conspirateurs. Mais Daniale est une sale peste motivée et agressive qui connaît l'histoire de la « molle-ardeur ». Elle est persuadée que la statuette lui permettra de s'affirmer comme chef des Glorieux insoumis de la nuit pour enfin réaliser de grandes choses... assassiner l'Empereur, par exemple. Daniale ne veut pas payer la somme astronomique que demande Anton. Elle a envoyé ses espions surveiller le receleur dans l'espoir de découvrir l'identité du propriétaire de la statue.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph



INTRODUCTION MEURTRIERE

Mariej connaît vos Porteurs. A vous de définir comment : parente, amie d'enfance, copine de beuverie/coucherie, vendeuse de matos prisé par les personnages, etc. N'hésitez pas à changer l'identité de Mariej pour lui substituer un figurant déjà présent dans votre campagne, surtout si c'est quelqu'un que vos personnages aiment bien, histoire de bien les impliquer. Si cela vous arrange, elle peut aussi être la tante, la soeur, l'amante ou la protégée d'un des figurants de votre campagne.

Donc, Mariej contacte ses amis Porteurs pour leur demander d'éliminer Anton Guerag. Elle leur explique qu'elle fait régulièrement affaire avec lui, mais que depuis peu, il semble en avoir après son commerce. Mariej n'est pas sûre de ce qui se passe mais elle ne veut pas prendre de risque car Anton n'est pas réputé pour faire dans la dentelle. Pour préserver sa vie et celle de sa fille, elle a décidé d'éliminer la menace. Adaptez la manière dont Mariej propose le boulot aux Porteurs de manière à garantir leur motivation.

Cet assassinat n'est que le prélude de l'aventure, mais faite le jouer comme si c'était quelque chose d'important, avec quelques péripéties. De cette manière, quand les personnages reviendront chez Mariej, fiers de leur réussite, et qu'ils trouveront la porte défoncée et leur amie torturée à mort, ça va leur faire un choc. Ils trouveront Léi, la fille de Mariej, planquée dans un coin de la maison bien traumatisée par le spectacle sanglant dont elle a été le témoin. Léi leur racontera que sa mère a été agressée par un porteur d'Arme (Kriil, voir plus bas) et plusieurs brutes qui voulaient savoir où sont stockés les objets d'une liste qu'ils avaient avec eux. Avant de mourir Mariej a parlé de l'entrepôt du port enterré. Profitez de l'occasion pour raconter aux Porteurs comment leur amie a hérité de cet entrepôt et quel était le lien avec Anton. Léi s'est rendue compte que les agresseurs étaient intéressés par un objet en particulier. Elle ne sait pas de quoi il s'agit, mais c'est clairement un objet très précieux. Elle pourra aussi fournir aux personnages la liste que sa mère a fait dresser du contenu de l'entrepôt.

Une amie à venger et un objet précieux à récupérer : normalement vos Porteurs devraient avoir ce qu'il faut de motivations pour la suite des événements. En parlant de vengeance, Léi est plus que décidée à aider les Porteurs à venger sa mère. Lorsque vous préparerez le scénario, adaptez ce personnage pour qu'elle corresponde au style de votre groupe : enfant rendue flippante par le traumatisme, jeune fille impétueuse, adolescente agressive, jeune femme se sentant coupable d'avoir laissé sa mère mourir, etc. En fonction de vos choix il faudra adapter l'âge de Mariej à celui de sa fille, ou en faire des sœurs.

DÉROULEMENT DE L'AVENTURE

Pour la suite du scénario, plutôt que de vous poser un enchaînement de scènes précis mais potentiellement dirigistes, nous vous fournissons des informations qui devraient vous permettre de construire le déroulement de l'aventure en fonction des choix des joueurs et de votre envie du moment.

Vous trouverez ci-dessous des informations sur les quatre groupes qui tentent de s'approprier la statuette. Chaque description contient, en particulier, son objectif et les diverses étapes de son plan. Soyons clair : il s'agit seulement de l'enchaînement « idéal » d'événements que ce groupe suivrait, s'il disposait de la statuette et que personne ne venait leur mettre des bâtons dans les roues.

Afin de rendre l'aventure dynamique et rocambolesque, partez du principe qu'un groupe ne réussit presque jamais à passer plus d'une étape de son plan sans se faire tomber dessus par un autre groupe (ou une alliance de plusieurs) et de se faire voler la statuette. Dans le même esprit, ne laissez jamais vos Porteurs conserver la statuette trop longtemps sans se faire attaquer par un ou plusieurs autres groupes. Gardez trace sur une feuille des dates / heures, des événements et de la position de la statue, ainsi que de l'avancement des « plans » de chacun. En plus de vous faciliter la vie, cela permettra un petit récapitulatif amusant à la fin de la partie.

Au moment où les Porteurs découvrent la mort de Mariej la situation est la suivante :

- Kriil vient de trouver la statuette dans l'entrepôt.
- Briviane Guérage découvre la mort de son frère et réunit des membres de sa bande pour traquer les meurtriers. Elle est convaincue que le meurtre est lié à la statuette, ce qui la met rapidement sur la bonne piste.
- Armont Sulestin contacte Briviane Guérage pour négocier la statue. Elle le convainc de l'aider dans sa traque. Dans l'immédiat ils sont alliés, mais il n'y a pas de raison que cela dure.
- Les espions de Daniale Renfert-du-Levant ont assisté à l'assassinat d'Anton. Deux d'entre eux filent le train des Porteurs et préviendront leur maîtresse dès qu'il sera question de la statuette.

LA LISTE

Voici une copie de la liste des objets de l'entrepôt. Une liste à fournir aux joueurs est disponible en annexe.



- Vaisselle ancienne / plusieurs pièces incrustées d'albâtre (elfique ?) - 2 caisses

- Une collection de vignettes (≈250) illustrées anciennes (gladiateurs ? militaires ?)

- Une collection reliée de poésies anciennes (reliures superbes, poésies nulles). Vendre les reliures à recoller ?

- Des cartes d'un coin des Ruisselles + plan de villages + liste de noms locaux. Circa 650

- Trois jolies copies d'armes en bois, décorées / solides (jouet ? artisanat piorad ?) (2 haches, 1 marteau)

- Une caisse de documents (administratifs?) scellés (à ouvrir ? à vendre tel quel ?)

- Des traités / études scolaires vieux / anciens. Plusieurs sont dédicacés, quelques annotations

- Des lames de bois odorantes, avec inscriptions batra bizarres et dessins de fleurs - 2 caisses

- 2 copies de la biographie de l'empereur Alinovin, une intacte, l'autre annotée + enveloppes scellées

- Recueil de chants de marins du fleuve, illustré, joli

- Collection de 12 figurines pornos en métal, certaines s'emboîtent (déco ? casse-tête ?)

- Une statue /bizarre d'un gosse nu (≈Empereur ?)

- Un baril de graines séchées. TRÈS mauvaise odeur. Baril était scellé, cire bizarre. Batra ou gadh ?

- Costume femme de mariage antique (avant Or), inspiré Dess et décoré de métal tissé + coiffe + dague cérémonielle + traîne de monte (vieux ++ = cestes)

- Une amphore de porcelaine dans une caisse, pleine, étiquette illisible (à montrer à un caviste ?)



LES PROTAGONISTES

KRIIL – ARME DES JOYAUX DE PÔLE

Le boss : Kriil (Épée longue, puissance 3). Arme-Dieu des bijoux de Pôle, doté d'une personnalité masculine odieuse. Il est fasciné par la statuaire, le bondage et la torture.

Objectif : Offrir la statuette à Slytherin pour atteindre une position prestigieuse au sein de sa suite.

Enchaînement d'actions

- Prendre rendez-vous avec un érudit pour faire expertiser la statuette. Ironie du sort cet érudit est le patron de Briviane : Busmont des Arpentes
- Rencontrer l'érudit dans son étude à l'université, et se faire confirmer que la statuette est bien la véritable « molle-ardeur de Bert ».
- Préparer une petite réception intime à thème BDSM dans le théâtre d'une amie et inviter Slytherin en lui promettant une grande surprise.
- La soirée est une réussite artistique et Slytherin est content de son cadeau. Kriil atteint son objectif. Dès le lendemain la statuette sera dans la collection personnelle de Slytherin. Aller la récupérer là-bas serait le sujet d'une autre aventure. Bien entendu si le cadeau venait à disparaître entre le début de la réception et avant d'être offert, les conséquences seraient dramatiques pour Kriil.

Conditions d'abandon

- Éliminer le Silbert et s'arranger pour que Kriil ne retrouve pas de Porteur avant la fin de l'aventure. L'Arme cherchera à se venger par la suite.
- Convaincre Kriil que la statuette n'est pas la « molle-ardeur ».
- Convaincre Kriil que Slytherin ne sera pas intéressé par la statuette (pas facile).

ARMONT SULESTIN – OFFICIER OPPORTUNISTE

Le boss : Armont Sulestin, un soten au sein d'une des Noblesses cantonnée à Pôle. Il est militaire surtout pour le prestige de l'uniforme. La fréquentation de sa supérieure – l'adar Nadiane Staëlle-de-Garance, une amie de la jeune Laeticia – lui a tourné la tête et a fait naître chez lui une vocation de courtisan. Il a commencé une petite collection d'art pour se donner des airs d'esthète.

Objectif : Offrir la statuette à l'Empereur cela afin de gagner les faveurs impériale et d'obtenir une charge au palais.

Enchaînement d'actions

- S'embrouiller avec Briviane car il trouve que le montant demandé pour une statuette aussi douteuse est exorbitant. Il reste quand même convaincu que la statuette peut lui rapporter quelque chose. Cela finit par un clash entre les deux groupes.
- Se terrer dans sa maison familiale dans un quartier populaire, le temps de trouver comment offrir un objet aussi étrange à l'Empereur.
- Aller demander conseil à Nadiane Staëlle-de-Garance. Elle ne connaît pas l'histoire de la « molle ardeur » mais recommande à Armont de laisser tomber de se débarrasser de la statuette, l'objet lui semblant suspect. Il décide alors d'offrir la statuette à Laeticia, s'imaginant que le côté transgressif de l'objet l'amusera. Il ne parle pas de cette idée à Nadiane.
- Se rendre auprès de Laeticia – en se prétendant envoyé par Nadiane – et lui offrir la statue. Laeticia n'apprécie pas le gag, se fâche et Armont se retrouve au cachot. Il sera jugé pour offense envers le trône et finira dans une arène. La statuette disparaît mystérieusement ou est détruite par Laeticia.

Conditions d'abandon

- Se faire tuer ou frôler la mort d'un peu trop près.
- Donner suffisamment d'informations à Nadiane Staëlle-de-Garance pour qu'elle se rende compte qu'Armont trempe dans des affaires criminelles. Il sera muté dans une Noblesse des champs rouges.
- Lui offrir un autre moyen de gagner du prestige à la cours.

LES RESSOURCES DE KRIIL

- Silbert Busquet, le Porteur de Kriil. C'est un très bel acteur, acrobate et artiste sexuel. Attention il est très efficace pour faire tourner la tête des filles
- La troupe d'acrobates sexuels de Silbert. La plupart sont aussi entraîné au combat.
- Trinket (Hachette) et Kopele (Glaive) : deux Armes-mineures de la suite de Slytherin qui lui sont loyales (dans les limites du raisonnable et du profitable).
- Des contacts dans plusieurs petites guildes d'artistes ainsi que dans les milieux universitaires.

LES RESSOURCES DE SULESTIN

- Quelques soldats disposés à rendre service à un officier supérieur en échange de ses faveurs.
- Son cousin Marpieux Sulestin, un artisan-boucher assez riche. Il peut prêter une bande de garçons d'abattoir bien massifs et bas de plafond. En aidant à l'ascension sociale de son cousin, il espère se faire des clients dans la haute société.
- Divers contacts dans l'armée et dans l'administration.
- Un ou une amant(e) très épris(e) de lui à un endroit approprié pour générer un rebondissement intéressant.

LES RESSOURCES DES INSOUIMIS

- Quelques serviteurs de Daniale aussi motivés que leur maîtresse et qui ont eux aussi perdu des proches pendant la purge.
- Ronan, le frère de Daniale, un jeune gars de 17 ans dingue de sa sœur et très doué avec une rapière.
- Deux autres membres motivés des insoumis, Kristell Renfert-des-chenaux (une cousine de Daniale) et Drunel Baillant-du-Pilastre qui se voient déjà comme les futurs lieutenants de Daniale. Ils ont eux aussi quelques serviteurs fidèles.
- Les sept autres membres du groupe. Tous jeunes nobles de familles de seconde zone.

LES RESSOURCES DE LA BANDE

- Une bande de casseurs de rotules chargé de sécuriser les transactions ou d'intimider les interlocuteurs récalcitrants.
- Des mendiants et des gosses des rues qui servent d'espions, de messagers, voire de cambrioleurs.
- Quelques miliciens corrompus prêts à couvrir quelques exactions, voire à filer un coup de main contre un petit bonus.

LES GLORIEUX INSOUIMIS DE LA NUIT

Le boss : Daniale Renfert-du-Levant, une peste charismatique d'une vingtaine d'année, dotée d'un désir de pouvoir assez massif et de très peu de scrupules.

Objectif : Daniale veut prendre la tête des Glorieux Insoumis et galvaniser le groupe, afin qu'ils deviennent capables de réelles actions contre le gouvernement impérial. La statuette doit servir de catalyseur à leur haine de Bert.

Enchaînement d'actions

- Cacher la statuette chez Drunel et un leurre chez Kristell. Daniale se doute que les autres protagonistes ne vont pas abandonner facilement.
- Inviter les membres des insoumis à une soirée dans un de leurs lieux de rendez-vous secret et changer la statuette de planque.
- Lors de la soirée, une fois tout le monde en train de boire et de partouzer, révéler la « molle-ardeur » et haranguer avec succès ses camarades. L'opération est une réussite et Daniale prend le contrôle de la bande.
- Organiser un premier coup d'éclat, à savoir vandaliser de nuit une statue de Bert III avant d'aller fêter cela dans leur nouveau quartier général, c'est-à-dire la planque où se trouve la statuette. Les Glorieux Insoumis de la Nuit commettront d'autres petites exactions avant de s'enhardir et de tenter d'assassiner Laeticia. Cette opération sera un échec qui leur coutera la vie et la « molle-ardeur » restera cachée dans une alcôve secrète de leur planque jusqu'à ce que quelqu'un la trouve.

Conditions d'abandon

- Eliminer Daniale, mais aussi Ronan, Kristell et Drunel qui sont tous les trois susceptibles de reprendre le flambeau. Les autres membres du groupe ne sont que des suiveurs.
- Dénoncer le groupe aux autorités et laisser Murs & Marches faire son travail.
- Dénoncer les « insoumis » à leurs familles. C'est moins radical mais ils seront dans un tel merdier qu'ils devront arrêter de courir après la statuette.

LA BANDE DE FEU ANTON GUÉRAG

Le boss : Briviane Guérage, une érudite peu scrupuleuse qui sert d'assistante et de femme-à-tout-faire au sieur Busmont des Arpentes, un universitaire réputé. Elle n'est pas particulièrement fidèle à son boss, et la perspective de prendre la place de son frère la motive fortement.

Objectif : Venger la mort d'Anton Guérage et récupérer la statuette pour la vendre très cher à quelqu'un. C'est aussi l'occasion pour Briviane de s'imposer comme le nouveau patron de la bande.

Enchaînement d'actions

- Confier la statuette à deux brutes qui vont se planquer dans un bouge du quartier pendant que la bande continue à traquer les Porteurs.
- Demander à un étudiant fou amoureux de Briviane de planquer la statuette chez lui pendant que la bande continue à traquer les Porteurs.
- Planquer la statuette dans le sous-sol d'une maison abandonnée et laisser deux gamins de confiance pour surveiller.
- Abandonner l'idée de se venger et fuir Pôle avec la statuette. Briviane va aller s'installer dans un bourg de l'ouest de Pôle-Sud pour laisser le temps à toute cette histoire de se tasser.

Pour les autres factions du scénario deux événements pourraient s'enchaîner sans perdre la statue (mais c'est moins drôle). Dans le cas de la liste ci-dessus, c'est le vol puis la récupération de la statuette qui va provoquer le passage à l'étape suivante.

Conditions d'abandon

- Tuer Briviane. Il est alors possible de prendre le contrôle de la bande, ou de laisser un de ses membres prendre le relais. Cela mettra fin à la vendetta.
- Briviane devient la Porteuse d'une des Armes du groupe. Briviane réalisera qu'avoir une bande de potes Porteurs c'est plus cool que de venger son frère. Les joueurs auront alors accès aux ressources de la bande.
- Offrir à Briviane une opportunité financière qu'elle ne pourrait pas laisser passer.

ALLIANCES POTENTIELLES

A quelques exceptions près, toutes les protagonistes pourraient s'allier temporairement, surtout pour voler la statuette au groupe qui la possède à ce moment-là. De tels accord ne dureront jamais longtemps, puisque tout le monde veut la « molle-ardeur ».

Les exceptions :

- Tant que les Porteurs veulent venger la mort de Mariej, il est impensable de s'allier avec Kriil, à moins que cela fasse partie d'un plan audacieux pour le prendre par surprise.
- Armont Sulestin ne s'alliera pas avec les Glorieux insoumis de la nuit s'il a connaissance de leur nature (mais voyez les remarques plus bas).
- Briviane ne s'alliera pas aux Porteurs, en tout cas pas tant qu'elle ne se sera pas vengée. Cela implique d'avoir tué, au moins, le personnage responsable de la mort de son frère.

QUELQUES REMARQUES ET IDÉES

Gardez à l'esprit qu'en début de partie les Porteurs ne savent pas quel objet recherche l'assassin de leur amie, ni pourquoi cette objet semble provoquer autant de convoitise. Ils peuvent se faire une idée en allant vérifier ce qui manque dans l'entrepôt, mais il ne découvriront la vraie nature de la statuette qu'en discutant avec certains protagonistes, ou en leurs arrachant les infos par les force.

La manière dont les joueurs choisiront de s'impliquer aura un impact sur le déroulement de la partie. S'ils se contentent de vouloir venger la mort de Mariej, ils risquent de ne pas s'investir dans la chasse à la « molle-ardeur ». Vous pouvez remédier à cela en appuyant sur les bons désirs. La connaissance, le pouvoir ou la Richesse marcheront bien.

Les rencontres risquant d'être violentes, imaginez ce que cela donnerait si une des Armes impliquées (celles des joueurs ou celles des Joyaux de Pôle) se retrouvaient entre les mains d'un autre protagoniste de l'histoire. Cela pourrait agréablement chambouler la dynamique de l'aventure. A ce sujet-là, n'oubliez pas que Léi peut aussi devenir Porteuse. Proposez-la à vos joueurs si un de leurs personnages se fait buter.

Si Daniale Renfert-du-Levant se rend compte qu'Armont Sulestin peut lui permettre d'approcher Laeticia, elle pourrait décider que l'occasion d'assassiner un proche de l'Empereur est trop belle. Pour cela il faudrait que l'officier ne soit pas conscient de la nature du groupe de Daniale, ce qui est très envisageable. L'aventure pourrait alors prendre une tournure politique assez intéressante.

Si vos joueurs décident de casser la statuette, ne paniquez pas. C'est un choix tout à fait valable et intelligent, qui fout le dawa dans les plans de pas mal de monde. Imaginez maintenant comment les autres protagonistes vont chercher à se venger des personnages. Ça risque de finir en bain de sang.

COMMENT CONCLURE ?

Utiliser les listes d'événements de chaque protagoniste, provoquez des rebondissements aussi souvent que vous pouvez et laissez vos joueurs faire ce qu'ils veulent. L'idée c'est d'obtenir une aventure qui ressemble à un bon gros bordel où il se passe tout le temps quelque chose d'imprévu. Partant de là, on peut estimer que vous finirez nécessairement par atteindre une scène qui sera une conclusion cohérente pour l'aventure que vous aurez jouée.



Les objets directement écoulables sont sur la liste A
Ici - les pièces particulières / à écouler discrètement
ou à évaluer chez un spécialiste.

- Vaisselle ancienne / plusieurs pièces incrustées
d'albâtre (elfique ?) - 2 caisses
- Une collection de vignettes (≈ 250) illustrées
anciennes (gladiateurs ? militaires ?)
- Une collection reliée de poésies anciennes (reliures
superbes, poésies nulles). Vendre les reliures à recoller ?
- Des cartes d'un coin des Ruisselles + plan de villages
+ liste de noms locaux. Circa 650
- Trois jolies copies d'armes en bois, décorées / solides
(jouet ? artisanat piorad ?) (2 haches, 1 marteau)
- Une caisse de documents (administratifs ?) scellés
(à ouvrir ? à vendre tel quel ?)
- Des traités / études scolaires vieux / anciens
Plusieurs sont dédiacés, quelques annotations
- Des lames de bois odorantes, avec inscriptions
batra bizarres et dessins de fleurs - 2 caisses
- 2 copies de la biographie de l'empereur Alinovin,
une intacte, l'autre annotée + enveloppes scellées
- Recueil de chants de marins du fleuve, illustré, joli
- Collection de 12 figurines pornos en métal, certaines
s'emboîtent (déco ? casse-tête ?)
- Une statue / bizarre d'un gosse nu (\approx Empereur ?)
- Un baril de graines séchées. TRÈS mauvaise odeur.
Baril était scellé, cire bizarre. Batra ou gadh ?
- Costume femme de mariage antique (avant Or),
inspiré Dess et décoré de métal tissé + coiffe + dague
cérémonielle + traîne de monte (vieux ++ = cestes)
- Une amphore de porcelaine dans une caisse, pleine,
étiquette illisible (à montrer à un carviste ?)

Perso - Éventuellement, si pas trop
cher, je suis tenté par les figurines
en métal marrantes.
Tu me fais un prix ?