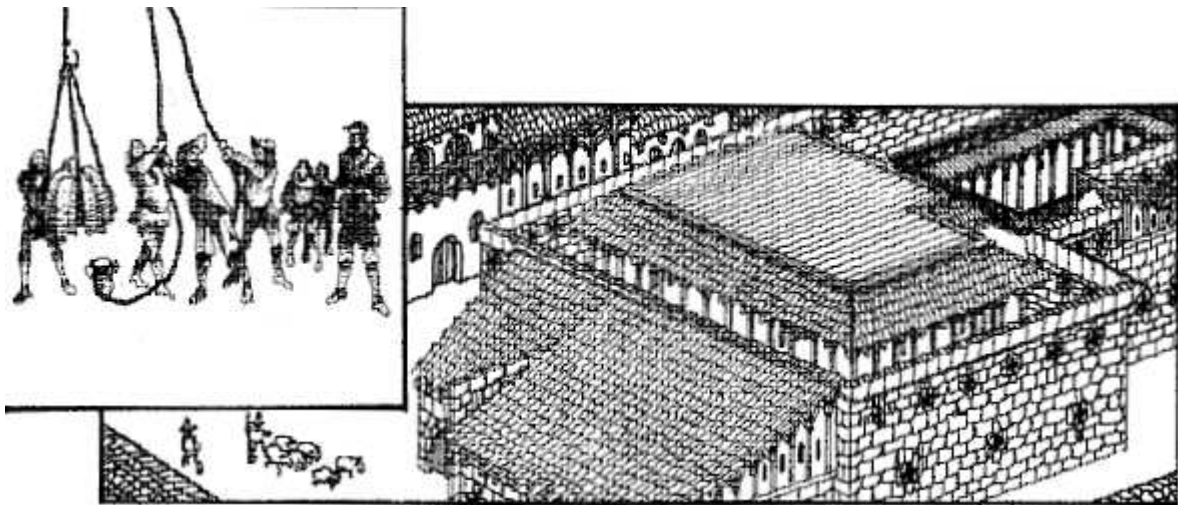




Les secrets de la teinturerie

Afin que vos donjons ne ressemblent pas tous à des HLM préfabriqués, nous vous emmenons à la découverte des constructions typiques de l'ère médiévale. Une description complète vous est fournie, ainsi que des propositions de scénarios adaptables à de nombreux jeux.



Les secrets de la teinturerie

Un maître teinturier ne vaut que par les techniques qui lui sont propres et qu'il est seul à connaître. Ces techniques sont des secrets à préserver à tout prix. C'est pourquoi, seuls certains employés les connaissent. Ils font serment de n'en jamais parler, tout comme les autres ouvriers qui savent risquer gros s'ils divulguent le moindre renseignement professionnel. Il est donc très mal vu de parler avec des étrangers ! Néanmoins, voici quelques indications sur les procédés employés chez Clemric :

Dès leur arrivée, les étoffes à teindre sont lavées, pour les débarrasser des saletés qu'elles auraient pu accumuler pendant leur transport. Après séchage, elles sont cardées et rasées, avant d'être battues afin de resserrer leur trame. Ensuite, elles sont placées dans de grandes cuves en cuivre, chauffées au bois ou à la tourbe, où elles sont imprégnées de « mordants » (alun, chaux éteinte ou cendre de conifère), dont la fonction est de « dégraisser » le tissu et de le rendre apte à fixer les colorants.

Les différentes teintures sont préparées en secret par le contremaître à partir de composants végétaux (gaude jaune, garance, etc...) ou animaux (cochenille).

Les étoffes sont alors placées avec les colorants dans de grandes cuves, chauffées elles aussi. On les sèche ensuite pendant deux jours avant de les relaver à grande eau (pour éliminer tous les dépôts et résidus), de les sécher à nouveau, de les presser et de les plier. Ce n'est qu'à la fin de ce processus qu'elles sont prêtes à l'usage.



Des crimes mystérieux, une enquête pleine de danger. Il semble que nos aventuriers soient dans de sales draps. Jouez avec eux ce scénario, qui vous fera découvrir tous les coins et recoins d'une teinturerie médiévale typique.

... Les hommes d'arme s'affairaient à leur lueur des torches. Pantin tragique que la mort avait surpris dans une pose grotesque, Gwildan gisait sur les dalles humides de la rue. Son destin pathétique n'avait eu aucun témoin. Le sergent examina la flèche plantée dans la poitrine du mort : « Un projectile ordinaire. Du même genre que celui d'hier. N'importe qui a pu faire le coup. N'importe qui... » Deux cadavres en deux jours, l'affaire s'annonçait mal. Les victimes avaient un seul point commun : elles travaillaient chez Clemric, le teinturier. Ce soir, Gwildan avait eu le malheur de trop parler...

Flash-back

Istria est l'une des plus belles villes du royaume. Les aventuriers peuvent le constater, alors qu'ils s'approchent des remparts légendaires d'un blanc aveuglant, à cent lieues à la ronde. Arrivés à l'une des nombreuses poternes de l'enceinte, ils doivent souscrire aux formalités d'usage. Qui êtes-vous ? Où allez-vous ? Le chef des gardes paraît très intéressé quand ils s'annoncent étrangers à la cité. Un court instant, il semble réfléchir, puis se tournant vers les voyageurs leur intime ordre de jeter leurs armes ils sont en état d'arrestation ! Escortés par six gardes armés jusqu'aux dents, les aventuriers sont conduits à travers les rues de la ville jusqu'au palais du gouverneur. Après une courte attente dans un couloir sinistre, on les introduit dans une grande salle d'audience décorée de tentures d'apparat. Sur un grand trône de chêne sculpté, est assis un homme au visage sévère qui les examine avec attention. Il se présente : son nom est Tillas, il est gouverneur d'Istria. D'une voix profonde et grave, il entreprend d'expliquer aux captifs les motifs de leur arrestation

" - Messires, veuillez pardonner cette « invitation » pour le moins cavalière. J'ai besoin de votre aide. Voici mon problème : vous ne l'ignorez sans doute pas, depuis quelques temps la guerre menace. Or, mes espions m'ont appris que Clemric, notre très influent teinturier, semblait dans les meilleurs termes avec nos ennemis du nord. Je crains un complot. Dernièrement, j'ai multiplié les perquisitions au domicile et à l'atelier de Clemric, usant et abusant des motifs les plus futiles. Mais, mes hommes n'ont rien trouvé. Je reste néanmoins persuadé de sa traîtrise. Ne pouvant me permettre de me compromettre plus encore - Clemric a le bras long - c'est à vous, deux inconnus, que je m'adresse. Découvrez ce que trame Clemric ! Si, en plus, vous pouviez régler par vos propres moyens cette affaire, ça ne serait pas plus mal. Si vous faites du bon travail, vous serez bien récompensés. Évidemment, si vous veniez à être capturés, je nierais vous avoir jamais rencontrés. N'essayez pas de fuir, mes hommes vous retrouveraient sans difficulté, et alors... ce serait tant pis pour vous !... »

Les personnages n'ont pas la possibilité de refuser la mission qui leur est confiée (sinon, c'est le cachot). Tillas les congédie en leur donnant l'ordre de lui faire un rapport chaque jour.

L'enquête

Pour pouvoir mener à bien leur mission, les aventuriers vont devoir se renseigner. Pour cela, il vous incombe à vous, maître de jeu, de créer quelques « istriens » représentatifs (ex. : gamins



des rues, ménagères, marchands, etc...) que les joueurs pourront interroger au cours de leurs investigations. Voici quelques informations qu'ils peuvent apprendre :

- Tout le monde connaît Clemric à Istria. C'est un homme très riche qui habite un petit palais situé en face de sa teinturerie dans le quartier des artisans. .
- Le maître teinturier n'est pas apprécié en ville. Il a la réputation d'exploiter ses ouvriers et de s'adonner à de nombreux vices. Ses hommes de main sont réputés pour leur brutalité.
- Si les personnages se promènent dans le quartier des artisans, ils ont une chance sur six (résultat 6 sur 1 D6) à chaque heure, de voir Clemric passer dans la rue avec son équipage. C'est un homme chauve et adipeux qui ne se déplace qu'allongé sur une litière portée par quatre esclaves au torse nu. Deux hommes (Rastar et Linog) précèdent la litière et lui frayent un passage à coups de fouet à travers la foule.
- En questionnant les habitants de quartier des artisans (la plupart sont des ouvriers extrêmement pauvres), ils peuvent apprendre qu'hier, Lissac, un employé de la teinturerie, a été retrouvé mort dans une ruelle, tué d'une flèche au cours de la nuit.
- En observant les allées et venues concernant la teinturerie, les aventuriers constatent qu'il y règne une activité intense et inhabituelle. Les ouvriers, les « ongles bleus », arrivent à pied d'oeuvre dès l'aube et ne repartent qu'à la nuit tombée. Toute la journée, des livreurs apportent des étoffes à teindre et des produits chimiques. Le soir, une carriole frappée de l'emblème des armées royales vient prendre livraison de ballots de tissus colorés. En questionnant discrètement le conducteur du chariot (quelques pièces peuvent être utiles 1), on peut apprendre que la teinturerie travaille actuellement pour l'armée ; il faut beaucoup de tissus pour les uniformes des troupes du nord...
- A la fin de leur journée de travail, aucun des ouvriers de Clemric n'accepte de dire quoi que ce soit aux aventuriers. Mais, ces derniers peuvent remarquer un employé de la teinturerie qui se dirige vers une taverne proche. S'ils décident de le suivre, il leur faut payer un bon nombre de chopes d'hydromel avant que l'homme - un ouvrier à l'air hagard répondant au nom de Gwildan - ne desserre les dents : a Pauvre Lissac ! Hips ! C'était mon meilleur copain. Il s'occupait de l'emballage des tissus teints. Hier matin, il s'était plaint d'une forte migraine. Croyez-vous que cette peau de vache de Ruldag l'aurait laissé aller voir un guérisseur ? Des nêfles ! Il l'a même retenu à l'atelier après les autres. Hic ! Soi-disant que les étoffes étaient pas bien pliées. Mais, moi je vous le dit: ils l'ont tué ! Hot l... Brusquement, Gwildan s'interrompt. Il fixe attentivement quelque chose à travers l'une des fenêtres de la taverne. Si les aventuriers regardent, ils ne voient qu'une ombre à la démarche hésitante (Ruldag !) qui s'enfonce dans l'obscurité de la rue. Gwildan se lève alors et bredouillant quelques excuses s'en va précipitamment. Au cours de la nuit, son corps percé d'une flèche sera retrouvé dans une petite impasse des environs... (Voir introduction du module).
- Si, au cours de leur enquête, les personnages en viennent à discuter avec l'un des nombreux nains qui visitent la ville, ils apprendront qu'avant qu'Istria ne soit construite, la région appartenait aux nains. Les sous-sols de la cité étaient alors de gigantesques carrières souterraines...

Les aventuriers ne peuvent désormais plus rien apprendre en questionnant les gens des rues, il leur faut essayer de s'introduire dans la teinturerie.

Le complot

Clemric est bien un traître. Sous les teintureries, cachés dans les anciennes carrières du peuple nain, 6 espions du nord et un alchimiste ont installé un laboratoire dans lequel ils fabriquent en



grande quantité un poison mortel. Chaque nuit, vers une heure du matin, ils empruntent un passage secret donnant dans le puits de la teinturerie (au sous-sol) et vont enduire de ce produit toxique les étoffes destinées aux armées royales. Ce poison a une action très lente (deux à trois jours sont nécessaires) et ne produit ses effets qu'au contact d'une peau humide de transpiration. Lissac, l'ouvrier chargé de la manutention des étoffes empoisonnées avait toujours les mains moites. Ce qui explique les violents maux de tête dont il s'est plaint auprès de Ruldag, le contremaître. Celui-ci, ne pouvant courir le risque de voir son ouvrier consulter un guérisseur (qui aurait pu découvrir le pot aux roses), a préféré le faire abattre par l'un des espions du nord. Le même Ruldag, ayant aperçu Gwildan en grande conversation avec les aventuriers, n'a pas hésité à donner l'ordre de l'assassiner...

Clemric et ses hommes:

Clemric

Dire que Clemric est gros est un délicat euphémisme. Il est éléphanterque ! Sa graisse s'étale autour de lui comme une crème gélatineuse dégoulinant d'un rôti de porc. Pour couronner le tout, ce « monstre » s'exprime avec une horrible voix de fausset qui irrite les oreilles de ses interlocuteurs. Incarnation même du mensonge et de la bassesse, Clemric déteste son métier ; il n'aime que l'or ! Son « odorat délicat » ne pouvant plus supporter les « infâmes » odeurs des teintures, il a fait murer toutes les fenêtres de son palais (qui se trouve en face de la teinturerie) qui donnaient sur la rue. Ainsi, il est à l'abri des curieux et peut se consacrer sereinement aux plaisirs que lui procurent ses nombreuses jeunes « nièces ». Six esclaves (eunuques) et deux gardes du corps veillent en quasi-permanence sur sa sécurité.

Rastar et Linog

Gardes du corps de Clemric, ces hommes à la mine patibulaire ne semblent apprécier que la violence. Grassement payés par leur maître, ils sont armés 24 heures sur 24. La nuit, ils font des rondes toutes les trois heures dans la teinturerie. Gare aux intrus qui tomberaient entre leurs mains ! Ces brutes savent se battre et n'ignorent rien des méthodes de torture les plus sophistiquées.

Ruldag

Le contremaître de la teinturerie est un vieil unijambiste (il a une jambe de bois) au nez en bec d'aigle et au regard torve. Sa personne toute entière respire la méchanceté. La nuit, il dort dans l'entrepôt de la teinturerie (au premier étage), conservant à ses côtés son arme favorite, un grand bâton pointu qu'il manie comme une lance.

Les Gouts et les couleurs au Moyen age

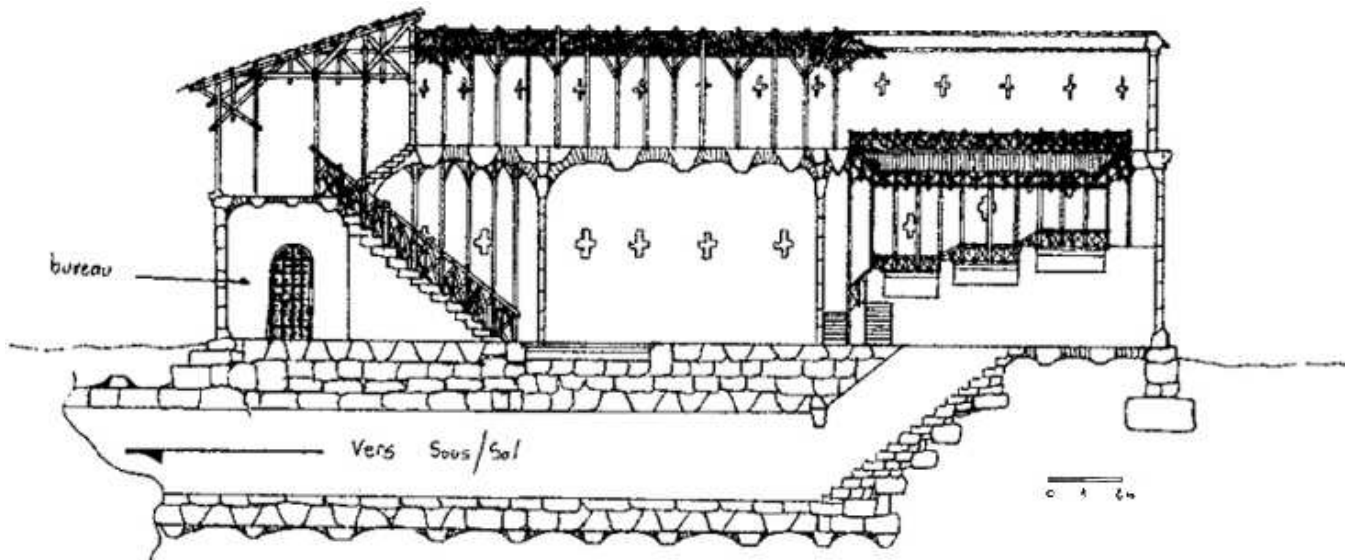
Contrairement à l'adage populaire, au Moyen Age, « l'habit FAIT le moine ! » Riches seigneurs et commerçants aisés se font un point d'honneur d'être toujours bien habillés d'étoffes luxueuses aux couleurs vives. Car l'homme médiéval attache une grande importance aux couleurs des vêtements. Généralement, il fonde son jugement sur leur degré de luminosité. Ainsi, le rouge, le blanc, le vert et le jaune sont les plus



prisées. Si, en plus, elles sont bien brillantes, cela n'en est que mieux ! Le gris est une couleur « sale et bigarrée ». Le noir est « inquiétant ». Alors que le brun est « sombre et terne », tout comme le bleu est d'une « pâle fadeur ». C'est d'ailleurs sans doute pour cela, que ces couleurs étaient réservées aux vêtements de travail. Au fait, au vingtième siècle, les ouvriers ne porteront-ils pas des « bleus » ?...

La teinturerie

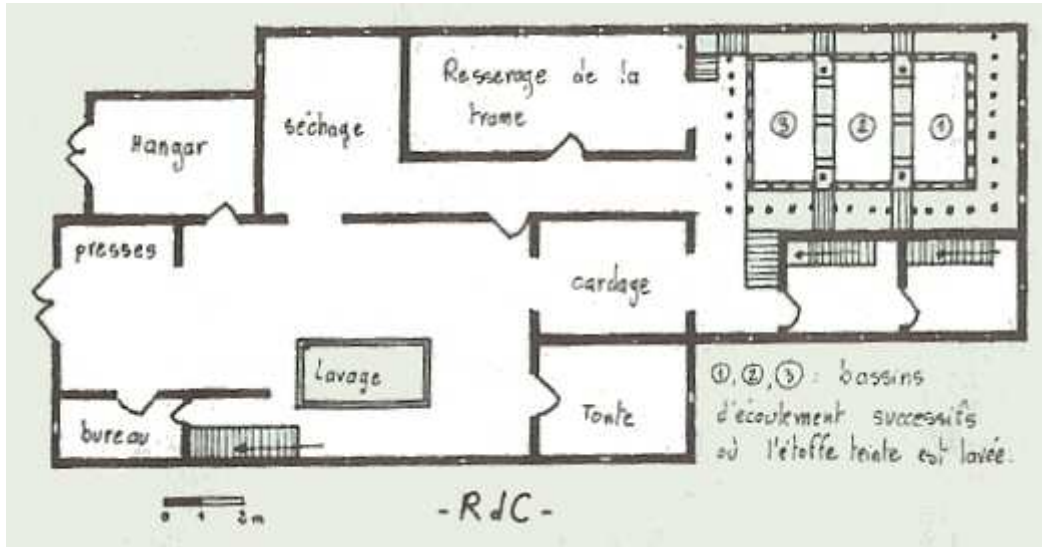
C'est une grande bâtisse grise, dont la façade est ornée d'une enseigne représentant un rouleau de tissu doré. Située dans la rue principale du quartier des artisans (la rue du Beau Bliand), elle semble coincée entre deux échoppes de couturiers. S'il est hors de question de penser pouvoir pénétrer dans la teinturerie en plein jour - Ruldag exerce une surveillance à toute épreuve - la nuit, c'est autre chose... Il y a trois moyens pour s'introduire dans la manufacture :



- Par l'une des deux portes donnant sur la rue. Il faut crocheter, ou enfoncer, l'une d'entre-elles, en prenant soin de ne pas être surpris par la garde (Tilius n'a pas prévenu tout le monde). Attention ! Ruldag dort dans l'entrepôt au premier. Heureusement, il a le sommeil lourd et ne peut être réveillé que par un grand vacarme (à l'appréciation du maître).
- Par les toits, en sautant de la terrasse d'une maison voisine. Il ne faut pas manquer le saut !
- Par les carrières souterraines. Encore faut-il savoir qu'elles existent et avoir engagé un guide compétent (un nain, de préférence).

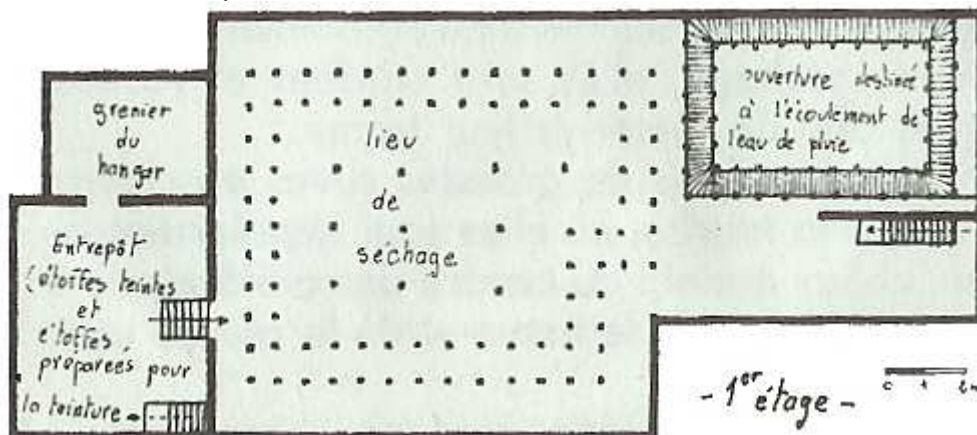
Le rez-de-chaussée

Toute la teinturerie est imprégnée de l'odeur âcre des colorants et des mordants employés à longueur de journée. Partout, il y a des étoffes, des outils, etc... Dans le hangar, on trouve des ballots de tissus à teindre et d'étoffes noires et rouges. Les étiquettes accrochées à ces dernières indiquent qu'elles sont destinées aux « Armées Royales du Nord ».



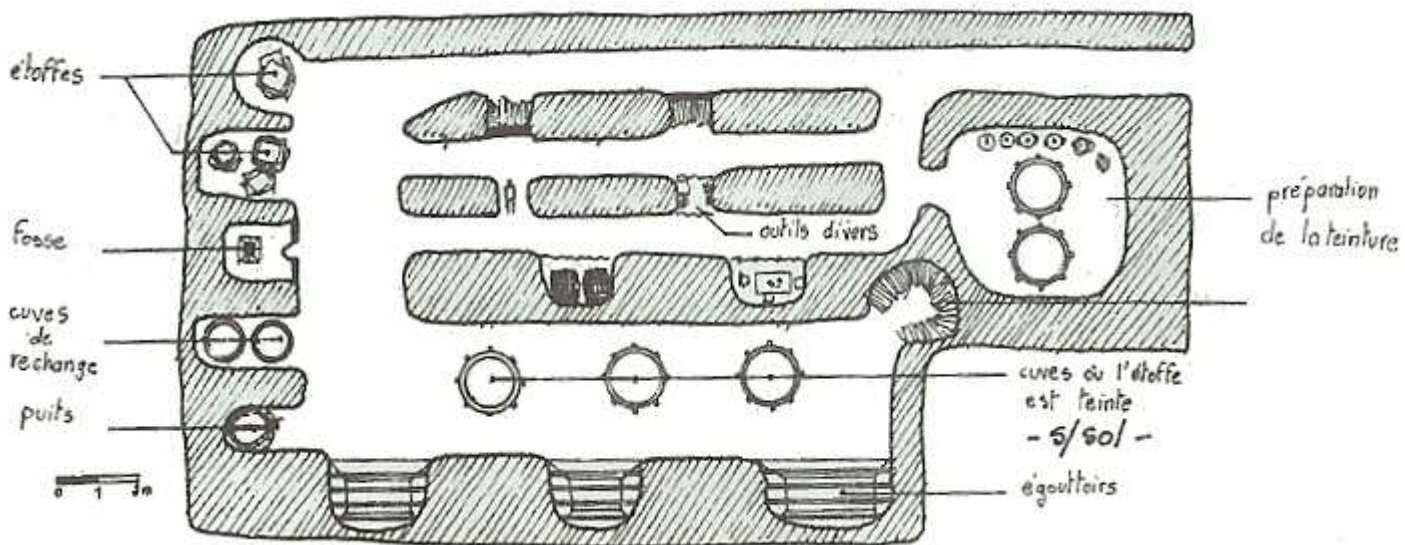
Le premier étage

Cet étage est essentiellement consacré au séchage des tissus ; la majorité de sa superficie est occupée par de grands pans d'étoffes humides tendus sur des fils. Dans l'entrepôt, Ruldag sommeille, son bâton favori à portée de main.



Le sous-sol

Ici, l'atmosphère est plus humide que partout ailleurs. De grandes cuves de cuivre, posées sur des âtres éteints, occupent pratiquement toutes les salles. Si les aventuriers observent quelques instants de silence absolu, ils peuvent entendre (faire un jet de dé) des bruits de voix indistincts provenant du puits. En examinant attentivement ce dernier, ils ne peuvent pas manquer de remarquer des échelons de métal fixés à la paroi intérieure et permettant d'accéder aux souterrains.



Les souterrains

Creusées jadis par le peuple nain, les carrières d'Istria forment un fantastique dédale de salles et de couloirs vaguement étagées. Certaines portions de ce labyrinthe sont aujourd'hui habitées par les rats géants, les serpents et... d'autres créatures moins recommandables encore.

1) Le puits. Il donne sur une rivière souterraine. Des barreaux enchâssés dans le roc permettent d'atteindre un passage étroit (2) menant aux antiques carrières. Les barreaux sont glissants, mais tout à fait praticables.

2) Le passage. Il fait un mètre de large sur un mètre de haut, imposant ainsi une progression lente et difficile. Il donne sur la salle de garde (3) où brille une lumière.

3) La salle de garde. Comme toutes les salles des souterrains, elle est creusée à même la roche, son plafond est légèrement voûté et se trouve à plus de quatre mètres sous le sol. Là, deux espions nordiques sont en train de deviser tout en jouant aux osselets. Si les aventuriers ne font pas trop de bruit, ils ont des chances de les surprendre. Attention, si le combat dure trop longtemps (ex.: 10 minutes), les hommes en (4) viendront à la rescousse ! Contenu de la pièce : une table, six chaises, un coffre contenant une nappe et des serviettes (on peut être espion et avoir du savoir-vivre !). Une lampe à huile allumée est posée sur la table.

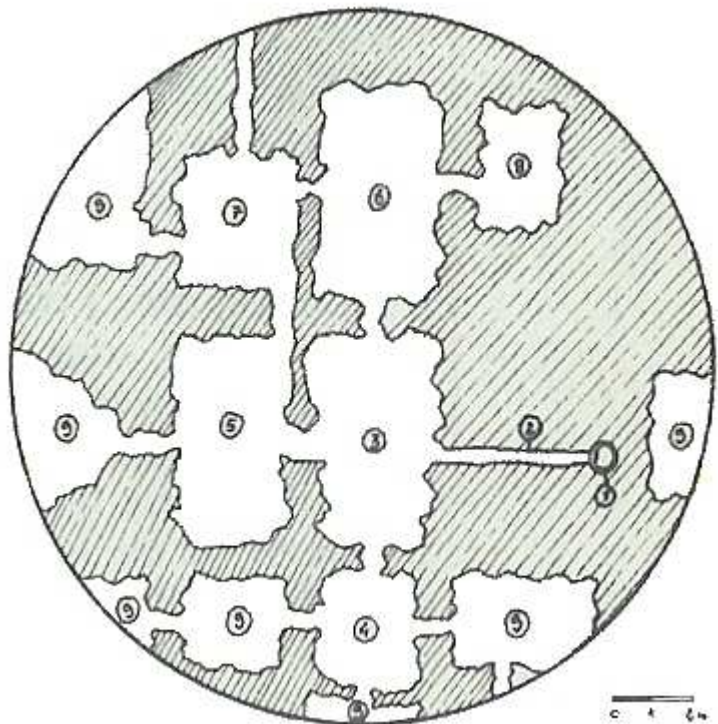
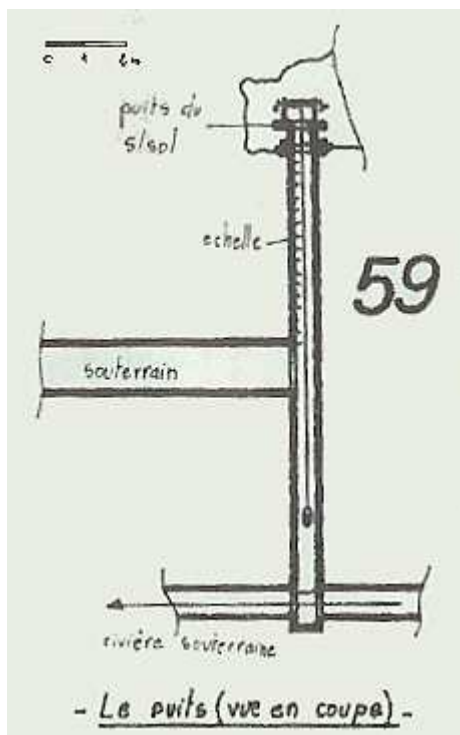
4) Le dortoir des espions. Quatre hommes dorment à poings fermés dans cette salle obscure. Comme ils ronflent bruyamment, ils mettront un certain temps à se réveiller s'il y a un combat en (3). Contenu de la pièce : six paillasses grossières posées sur le sol, six coffres contenant des armes et des vêtements. Chaque espion possède 1D20 pièces d'or dans sa bourse.

5) La cuisine. Une forte odeur de viande grillée y règne. Un âtre provisoire a été installé sous une fissure du plafond qui fait ainsi office de cheminée. Contenu de la pièce : une table, trois



tabourets, un assortiment de couteaux, des sacs de farine, un coffre contenant de la vaisselle, etc.

6) Le laboratoire. C'est ici que le poison est préparé. Contenu de la pièce : une table couverte d'instruments bizarres (cornues, jattes, etc...), des étagères encombrées de flacons de toutes sortes contenant des produits toxiques (en cherchant bien, on peut trouver une fiole de potion de guérison), une chaise, des amphores marquées d'une tête de mort (le poison I), etc...



7) Le débarras. Cinq rats géants ont élu domicile à cet endroit et les espions ne se sont pas encore préoccupés de les déloger.

Contenu de la pièce : des sacs de nourritures éventrées, des armes, des jarres contenant des produits chimiques, des barriques de vin, etc...

8) La chambre de l'alchimiste. Gônthen, grand spécialiste des poisons, dort ici. Contenu de la pièce : un grand lit occupé par un vieillard barbu, une table, une chaise, une petite bibliothèque consacrée à l'alchimie, un coffre contenant des vêtements (des robes surtout), une lampe à huile, etc... Si les aventuriers prennent la peine de bien fouiller le coffre de l'alchimiste, ils peuvent trouver - dans le double fond - des lettres signées de la main de Clemric et attestant de sa participation au complot. A noter que le sommeil de Gônthen n'est pas aussi profond que celui de ses hommes. Si les personnages font du bruit en fouillant le laboratoire, il se réveillera...

9) Les autres salles. Il y en a des milliers et des milliers, aux formes diverses. Sans guide, il est peu probable qu'un homme (ou un elfe !) ait la moindre chance de trouver son chemin. Sans



compter que les carrières sont pleines de pièges naturels fondrières, trous, animaux et créatures de la nuit, etc...

Comment maîtriser cette aventure

Lors de la phase d'enquête, n'hésitez pas à poser quelques problèmes aux aventuriers, tous les habitants d'Istria ne sont pas forcément amicaux. Poussez vos joueurs à s'intéresser à la teinturerie en leur faisant comprendre qu'il doit s'y passer des choses bizarres. Quand ils se décideront à la visiter, vous devrez toujours savoir quelle heure il est dans l'univers de jeu. En effet, la nuit, toutes les trois heures, Rastar et Linog font une ronde de surveillance (à 21 h., 24 h., 3.h, et 6 h.). En outre, les espions sortent de leur repaire chaque nuit vers une heure, pour empoisonner les étoffes (ce qui leur prend une demi-heure) ; des rencontres fortuites sont donc possibles... Cependant, n'hésitez pas à laisser aux personnages l'opportunité de se cacher dans l'ombre afin d'éviter le combat. Si les aventuriers parviennent à découvrir la nature du complot en cours, Tillas les récompensera généreusement (à vous d'apprécier) et fera arrêter Clemric. Cette aventure peut aussi bien être jouée avec les règles de Donjons & Dragons (Toutes règles de base et avancées) qu'avec celles de Pathfinder. Pour ce faire, il suffit de considérer que TOUS les personnages non-joueurs sont de valeurs à peu près égales (ou légèrement inférieures) à celles des aventuriers. Quant aux armes et armures de chacun, les voici ;

- Les gardes : cottes de maille et lances (ce sont des guerriers).*
- Clemric : il ne sait pas se battre, refuse toujours le combat et se contente de pleurnicher avant de s'évanouir.*
- Rester et Linog : épées, masses d'armes et cottes de maille (ce sont des guerriers).*
- Ruldag : lance et habits remboursés (guerrier).*
- Les espions : arcs, épées et armures de cuir (guerriers ; D&D : assassins suivant le niveau du scénario).*
- Gtinthen : dague et habits rembourrés (magicien).*

La teinturerie : une industrie florissante

Clemric, le teinturier dont il est question dans le présent scénario, est aussi un « drapier », c'est à dire un marchand de tissus. En tant que tel, il est le pivot central de l'industrie textile de sa société. Ce qui lui a permis de réaliser des profits importants. En tant que drapier (ou « entrepreneur »), il commande aux tisserands les étoffes qu'il désire et il les paye à bas prix, car les tisserands sont légions et ont besoin de ses commandes. En tant que teinturier, il les met en couleurs et les revend avec un bon bénéfice à la clientèle qu'il s'est constitué au cours des années. Il a à son service plusieurs dizaines d'ouvriers. Certains sont dits « protégés », parce qu'ils sont qualifiés et méritent un salaire honorable. Mais la plupart ne sont que des « ongles bleus », sous-payés et employés à la tâche... Clemric est un homme d'affaire qui présage déjà des industriels des siècles à venir...



DnD 2006

Scénario: F.M-Froideval

Illustration: Guiserix

Modifié en 3.5 par Syrinity pour DnD

Mise en page et corrections Web: Syrinity pour DnD