

Les concepts de personnage

Cette aide de jeu est un résumé de l'ensemble des personnages qui seront joués pendant le GN. D'autres personnages usuellement appelés « *non joueurs* », viendront plus tard compléter l'histoire du quartier, de la ville et d'ailleurs.

Les personnages qui suivent seront décrits plus amplement dans les historiques que vous recevrez courant octobre, mais cette approche synthétique permettra de vous positionner sur tel ou tel concept de personnage lors de l'inscription.

Cela vous permet également de comprendre nos attentes sur les costumes et de vous projeter sur des personnages pour lesquels vous pourrez matériellement assurer le costume et l'équipement (nous invitons une nouvelle fois tout le monde à s'entraider sur cette question matérielle pour qu'elle ne soit pas un frein à l'inscription et au jeu).

Chaque descriptif commence par celui du « *groupe* » auquel appartient le personnage. La notion de groupe est vraiment à mettre entre guillemets et il faut avoir conscience que ce n'est pas parce que deux personnages sont dans le même groupe qu'ils vont nécessairement être soudés pour la vie, ou avoir davantage de jeu entre eux qu'avec quiconque. Il y aura pour la plupart des enjeux liés aux groupes, mais les personnages restent toutefois à prendre indépendamment les uns des autres et ont des aspirations individuelles à ne pas négliger.

Ce descriptif de groupe se clôt par une synthèse en quatre points :

- ✓ Origines : l'activité d'origine du groupe avant qu'il se criminalise.
- ✓ Fonction dans la communauté : chaque groupe a une fonction utile à la communauté en plus de ses activités criminelles. La vie est précaire et repose sur l'interdépendance des groupes entre eux.
- ✓ Activités illégales : ce qui fait la nature de gang du groupe.
- ✓ Lieu : leur « *commerce* » sur Le Mitard (le lieu où se déroule le GN)

Ensuite vient le descriptif du personnage.

La plupart des personnages disposent d'un surnom.

On distingue trois types de personnages :

- ✓ Des personnages mixtes : il y a un prénom ordinairement homme et un prénom ordinairement femme. Suivant si c'est un homme ou une femme qui s'inscrit, on prend tel ou tel prénom.
- ✓ Des personnages femmes : ce sont des personnages qui devront catégoriquement être des femmes.
- ✓ Des personnages hommes : ce sont des personnages qui devront catégoriquement être des hommes.

Dans le cas où un joueur ou une joueuse souhaiterait interpréter un personnage d'un autre genre que le sien, ou que celui comme il est perçu, c'est possible. Il faudra toutefois faire en sorte qu'en jeu, le joueur ou la joueuse soit bien perçu.e comme étant du genre attendu pour le personnage en adaptant son physique (masquer la poitrine pour être perçu.e comme un homme par exemple, ou raser sa barbe pour être perçu comme femme) et son costume avec des atours perçus comme étant ceux du genre concerné.

Pour conclure, il y a une description succincte du costume en trois points :

- ✓ Costume : ce sont les éléments incontournables attendus
- ✓ Optionnel : ce sont des éléments à avoir si possible, sans obligation
- ✓ Armement : ce sont les armes et armures à avoir en sa possession, obligatoirement. N'hésitez pas à nous solliciter si vous avez un doute.

La Milice des Cendres

La vie dans le Quartier de la Loi est rythmée par la violence, le vol, le racket et la contrebande. Dans ce contexte marginal, la milice ne semble pas avoir sa place. Pourtant, un groupe d'individus a su trouver ses marques et s'imposer comme un groupe social à part entière. Porter l'uniforme, ou quelque chose s'y apparentant vaguement, est toujours perçu comme une manifestation de l'autorité aristocratique sur le quartier, ce qui n'est pas vraiment pour plaire.

Leur fonction consiste à « *patrouiller* » pour faire respecter la loi. Une vaste blague. En réalité, leurs véritables occupations se divisent en quatre catégories :

- ❖ collecter les taxes imposées par le pouvoir en place à Talabheim.
- ❖ éviter que les querelles ne dégénèrent en guerres de gang et que cela finisse en vendetta sanglante. La milice donne le change avec le pouvoir à Talabheim. Le pouvoir est fébrile et fragile et n'a pas besoin que les vendettas débordent sur les autres quartiers moins malfamés. Alors pour éviter que ce pouvoir envoie l'armée, la milice assure un certain calme. Ils s'assurent également, à de rares occasions, que les « *officiels* » de passage dans le quartier ne soient pas trop malmenés.
- ❖ ils ont également la charge de repérer les problèmes liés aux occupations des lieux collectifs et à la fiabilité des fondations. Ils rafistolent, étayent les charpentes vermoulues en attendant de réels travaux, bref, ils gèrent les urgences pour éviter une catastrophe.
- ❖ ils interviennent également les premiers sur les incendies, se chargent de limiter leurs propagations et tentent, avec les moyens à leur disposition, de les éteindre. Cette fonction est probablement celle qui leur attire le peu de respect que les habitants du quartier ont pour eux.

Leur nom officiel est « *La Garde Rouge* », mais la population du quartier les appelle « *la milice des Cendres* », par ironie avec le tas de cendres qu'ils surveillent et avec leur rôle dans la lutte contre les incendies.

Origines : garde

Fonction dans la communauté : éteindre les incendies, calmer les querelles, donner le change avec le pouvoir, surveiller les fondations

Activité illégale : racket et protection (collecte de taxe...), corruption (matérielle)

Lieu : poste de milice

Maximilian / Maximilia Ebersbacher, dit « *Le Capitaine* »

Ce militaire de carrière a pris ses fonctions l'année dernière au poste de Capitaine de la milice. Visiblement intègre et colérique, il a eu du mal à s'intégrer au quartier et les gangs ont dû lui rappeler fermement qu'il n'était pas en terrain conquis. Depuis, il lui arrive de bouillonner, mais il se défoule alors sur le quidam ne bénéficiant pas de la protection trop importante d'un gang.

Il s'est si bien acclimaté que récemment, pour régler un conflit personnel avec *La Cote*, du Gang des Ratiers, il a accepté de se plier à la tradition locale en se soumettant au Jugement des Dieux. La pièce tomba sur Gundred et le conflit se solda par un pugilat dans La Fosse, qu'il remporta haut la main, brisant la mâchoire de son adversaire. Depuis, les gens lui disent bonjour et une forme de respect s'est installée.

Costume : uniforme impérial usé, couvre-chef imposant, bande de tissu rouge sombre visible (avant-bras, ceinture...), sceaux de pureté

Éléments optionnels : morion (casque)

Armement : armure lourde (privilégier la plaque), épée, dague, pistolet

Alexander / Alexandra Berg, dit « *La Goutte* »

C'est le membre le plus ancien de la milice, et il traine ses guêtres dans le quartier depuis plus longtemps encore. Roublard, vieux brisquard, alcolo, pique-assiette et fouille-merde, les qualificatifs ne manquent pas pour décrire cette figure du quartier. Habitué à passer entre les gouttes, La Goutte est d'un tempérament arrangeant et sera toujours de bon conseil pour quelqu'un qui cherche une info sur le quartier. Cependant, son amour pour la gnôle et le fromage en font un convive un peu pénible, accroché aux chaises des tavernes comme une moule à son piquet.

Il y a une semaine, il s'est pris un coup de schlass alors qu'il zonait dans le quartier. Règlement de compte ? Soirée trop arrosée ? Personne ne semble savoir ce qu'il s'est passé mais on dit que sa convalescence touche à sa fin et qu'il pourra enfin remettre le nez dehors.

Costume : uniforme de milicien dépareillé, nez rouge et humide, pansement abdominal, doigts sales, chicots noircies, bande de tissu rouge sombre visible (avant-bras, ceinture...)

Éléments optionnels : menottes, dague

Armement : armure intermédiaire (avec taches de vin ou de bière si possible), arme contondante artisanale (cognée, massue -fermée ou non-, etc...)

Lucas / Diana Jaeger dit « *La Fleur* »

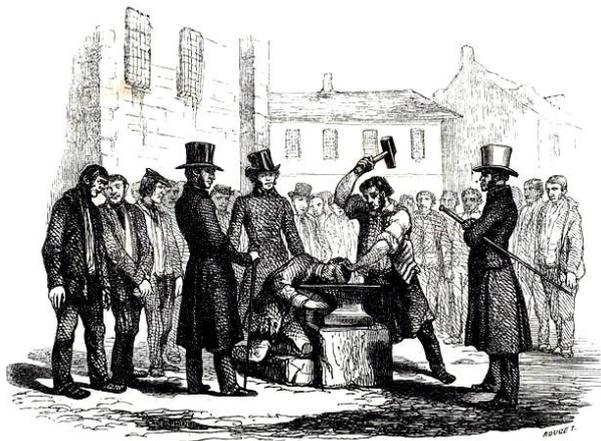
Jeune homme ayant grandi dans le quartier, il est le fils de Bernhard / Brunhilde Jaeger, chef du Gang des Latrines. Sa volonté de rejoindre la milice il y a deux ans de ça a créé une réelle fracture avec sa famille et son gang qui lui en veulent de leur avoir tourné le dos. Apprécié des habitants du quartier, il a hérité de son surnom par son habitude à cultiver des fleurs, activité donnant de la couleur au quartier mais source inévitable de moqueries.

Il y a un mois, sa petite serre construite de brique et de broc a brûlé dans un terrible incendie qui a manqué de s'étendre au quartier. Il a ensuite disparu pendant plus d'une semaine avant de finalement revenir et reprendre ses fonctions, sans plus d'explications.

Costume : uniforme de milicien dépareillé, aspect jeune, une fleur discrète attachée à sa veste, bande de tissu rouge sombre visible (avant-bras, ceinture...)

Éléments optionnels : dague

Armement : armure intermédiaire, arme contondante artisanale (cognée, massue -fermée ou non-, etc...)



La famille Fondesac

Installé depuis quelques années dans le quartier, ce commerce aux allures de quincaillerie est un trou rempli d'objets inutiles, d'art, rares, hors de prix, d'un commun affligeant et parfois tout cela à la fois. On y trouve donc tout et surtout n'importe quoi, mais ce bazar attire à la fois les gens du quartier pour les achats du quotidien et des gens venus d'ailleurs pour récupérer quelques perles.

Le lieu est connu comme une plaque tournante du recel local, servant de prêteur sur gage pour les braqueurs du quartier et les chineurs qui n'arrivent pas à revendre leur butin eux-mêmes et comptent sur un professionnel pour cela. On y trouve également des épices, essentiels pour donner du goût au gruau dégueulasse dont se nourrissent les habitants du quartier.

Le bazar est installé devant La Porte Naine. Cet emplacement de choix appartenait avant à un sorcier du Collège Doré installé là depuis des années et tentant par tous les moyens de déverrouiller cette antique porte pour raffer le trésor qu'elle protège selon la légende.

Ruiné et devenu fou par des années d'échec, le sorcier finit par accepter l'une des multiples offres du Père Fondesac pour racheter le lieu et le pas de porte. Il partit en mettant en garde le nouveau propriétaire, annonçant qu'il venait d'acheter sa propre malédiction, jurant qu'elle l'obséderait jusqu'à la fin de ses jours, ou jusqu'à ce qu'un fou vienne le libérer en croyant faire une bonne affaire.



Origines : commerce d'objets rares et insolites, épicerie, quincaillerie
Fonction dans la communauté : fourniture du quotidien, facilitateur de revente
Activité illégale : recel et commerce d'objets volés
Lieu : commerce nommé « *Le Bazar de Fondesac, Père & Fils* »

Gustave Fondesac, dit « *La Pince* »

Le patriarche de la famille est un halfelin grincheux mais avenant, pingre mais commerçant, suspicieux mais amical, bref, quelqu'un bourré de contradictions, attachant pour les uns, horripilant pour les autres. Il gère le commerce familiale d'une main de maître et son passé de marchand itinérant lui a forgé l'âme d'un négociateur en chef. Il ne manque pas de rappeler que son peuple est martyrisé mais que lui, on ne l'abattra pas si facilement! Il répète d'ailleurs régulièrement qu'il s'est défait lui même des fers esclavagistes. Il a hérité de son surnom en rapport avec le geste de la main qu'il fait lorsque les gens lui doivent de l'argent.

En plus de son activité de commerçant, le Père Fondesac semble particulièrement intrigué par la Porte Naine. Il y passe un temps de plus en plus important, et voilà des mois qu'il ferme régulièrement son commerce, drapant l'étable pour se cacher des « *voleurs qui rodent* », afin de percer les secrets de la porte. Certains le traitent de fous, d'autres de génie.

Costume : accoutrement de halfelin (costard vieillot, longue veste...), bijoux
Éléments optionnels : chapeau haut de forme, matraque
Armement : tromblon au mieux ou mousquet à défaut

Lyuba Akehurst, dit « *La Sorcière* »

Cette femme sert de petit personnel au Père Fondesac qui l'a embauchée lorsqu'il a installé son commerce. Discrète et énigmatique, elle fait penser à ces fameuses sorcières strygiannies, peuple auquel elle appartient. Lorsqu'elle n'exécute pas les basses besognes des Fondesac, elle fait ses tours de voyance dans sa boule de cristal et tire les cartes pour ceux qui veulent bien lâcher quelques pièces pour entendre ses présages.

Voilà quelques semaines que le chef de gang des Ratiers l'a prise en grippe. Alors que ce dernier traversait la rue, la sorcière l'a fixé dans les yeux longuement. Le lendemain, tous ses chats d'élevage étaient morts, une malédiction aux yeux de Ranald et un manque à gagner pour son élevage. Et qui d'autre que cette sorcière aurait pu le maudire. Depuis, il parle de régler cela « *devant les Dieux* ».

Costume : robe gitane colorée, cheveux couverts d'un grand ruban entouré autour de la tête, cartes
Éléments optionnels : boule de cristal
Armement : plusieurs couteaux de lancer



Herbert / Hermine Fondesac, dit « *L'Index* »

Ce jeune halfelin aide son père à tenir le bazar quand il n'est pas fourré au tripot à exercer sa plus grande passion : le jeu. Mais sa réputation de tire-laine joue contre lui et d'aucun le suspecte de tricher aux jeux aussi facilement qu'il tire les bourses des voyageurs égarés. Bon orateur, il harangue la foule tous les soirs, au coucher du soleil, pour une prière publique à Ranald. Il vénère ce Dieu plus que quiconque et la liberté est son credo. Il s'oppose au Culte de Morr qu'il qualifie d'opresseur et qu'il jure de combattre le reste de son existence pour avoir asservi son peuple.

Ces dernières semaines, L'Index a pris l'initiative d'organiser un tournoi de jeux de cartes en l'honneur de Ranald pour La Fête des Masques. Ce tournoi devrait attirer quelques joueurs expérimentés venant de la région.

Costume : accoutrement de halfelin (costard vieillot et longue veste)
Éléments optionnels : chapeau haut de forme, quelques bijoux
Armement : couteau

Les Chargés du Culte

Ils vivent dans le lieu de culte du quartier. Son origine est inconnue de tous et toutes et nul ne sait pour louer quelle divinité il fut bâti. Avec le temps, le quartier en a fait un temple à Ranald, tout en intégrant plusieurs petits autels annexes voués aux autres Dieux du panthéon. Gundred, comme Ranald, y tient une place à part, mais on y trouve également un autel à Sigmar, un foyer Shalléen, une pierre Taalite...

C'est un lieu de recueillement, de paix et de calme. Un orgue mécanique remonté chaque matin y joue une musique en continue, berçant les prières des croyants. Il est parfois fermé, lorsque la prêtresse de Shallya doit opérer dans le calme. En émane alors des cris pendant de courts instants, avant que le patient ne tombe dans les vapes. Les deux officiants qui vivent ici occupent une fonction de départage dans le cadre du Jugement des Dieux, le système de justice propre aux gangs.

Le lieu contient finalement peu de richesses et fut toujours épargné, aussi bien par les guerres de gang que par les envahisseurs ou occupants étrangers. Les symboles qui ornent les tentures de la chapelle interrogent et quelques personnes se sont attachées à décrypter le sens des cryptogrammes sans jamais y trouver un tout cohérent.

Origines : pratiques religieuses

Fonction dans la communauté : auspice (pour le corps et l'esprit), entretien du lieu de culte, départage des litiges

Activité illégale : prêche de cultes interdits, autels à des Dieux interdits, auspice pour criminels

Lieu : lieu de culte nommé « *La Chapelle aux Mille Visages* »

Nom inconnu dit « *Père La Fange* »

Arrivé il y a quelques années dans le quartier, il ne se présenta jamais et lorsque les habitants voulurent le nommer, il refusa de donner un nom, prétendant que cela n'avait aucune importance. Vêtu d'une toge de bure semblable à celle des Sigmarites de la Confrérie de la Salamandre, les habitants l'appelèrent petit à petit Père La Fange, en l'honneur au quartier miteux dans lequel il avait échoué. Il est accompagné depuis son arrivée d'un enfant devenu jeune adulte depuis. Le Père La Fange s'est finalement installé dans la chapelle qu'il nettoie, entretient et occupe sans jamais y faire de prosélytisme Sigmarite comme le craignaient les locaux.

Il y a quelques mois, Père La Fange s'est effondré au milieu de l'allée centrale, convulsant et gigotant sur le sol comme un possédé. Sa bouche crachait alors une bave mousseuse et ses yeux étaient révulsés. C'est Sœur Rulph, la prêtresse de Shallya avec qui il cohabite difficilement, qui l'a pris en charge, assurant que c'était une maladie bénigne. Mais depuis les rumeurs vont bon train, et certains l'accusent de cacher une mutation.

Costume : robe de bure, croix Sigmarite autour du coup

Éléments optionnels : crâne rasé ou tonsure, diadème en métal ou en cuir

Armement : marteau utilitaire ou marteau de guerre (ou marteau bec de corbin)

Karl / Karla

Il accompagne le Père La Fange depuis son arrivée à Talabheim. Certains prétendent qu'il s'agit du fils du bigot, d'autres que c'est un orphelin de la guerre ou encore un larkin au service d'un prêtre libidineux. Toujours est-il que le petit n'a pas la lumière à tous les étages et son débit de parole est frappé par une lenteur excessive, fruit d'une hésitation à chaque début de phrase.

Il excelle cependant dans la fauche et chipe régulièrement des choses sur les étals du quartier tandis que plus tard le prêtre ramène le fruit de son maigre larcin en s'excusant mille fois. Toujours curieux, il zone ici et là, silencieux comme une ombre et attend placidement que le temps passe en squattant un coin de mur tel une gargouille.

Une chose étrange toutefois, les bras et le dos de l'enfant, devenu jeune adulte, sont recouverts d'un tatouage énigmatique qui était déjà là à son arrivée. Idée impensable et saugrenu que de tatouer un enfant avec une pièce aussi importante, ce qui contribue à l'aura de mystère de ce jeune homme au regard vitreux et au sourire figé.

Costume : habits communs et pauvres, tatouage sur le dos et les bras (le joueur/la joueuse doit accepter de se dévêtir le dos pour le montrer si nécessaire)

Éléments optionnels : -

Armement : couteau

Soeur Rulph dit « *Sœur la Suture* »

Prêtresse de Shallya, rebouteuse, chirurgienne, barbière, dentiste, soigneuse de coqs et de chiens, coiffeuse... Sœur la Suture a de nombreuses casquettes et c'est un élément indispensable du quartier. Elle est arrivée il y a un an environ, fuyant le quartier du Suif alors que le gang dominant voulait sa peau. Elle a rapidement été adoptée par le quartier, ses talents manquant cruellement à la survie locale. La protection des gangs du Quartier de la Loi suffit aujourd'hui à la maintenir en vie, tant qu'elle ne quitte pas le quartier...

Elle squatte la chapelle et ne s'entend pas vraiment avec Père La Fange. Chose exceptionnelle, elle a le don, ce qui lui permet par la grâce de Shallya d'empêcher que la maladie s'infilte par les plaies d'un blessé.

Costume : habits de bourgeoise et/ou toge blanche/écru, tablier de bo ucher, nécessaire de soin (nous fournissons les bandages)

Éléments optionnels : nécessaire de coiffeur/barbier

Armement : armure légère (tablier en cuir), bâton court (matraque)



Le Gang des Cochers

Anciennement versés dans le transport de marchandises, la guerre a mis à mal leur économie florissante et les cochers sont devenus sédentaires. Ils se sont alors reconvertis dans le métier d'apothicaires pour mieux cacher leur véritable nouvelle passion : le trafic de drogue. D'abord bien implantés dans les beaux quartiers, les batailles politiques eurent raison de leur commerce et les criminels embourgeoisés rejoignirent leurs frères crasseux dans la fange.



Ils occupent une échoppe d'apothicaire, point de chute de tous les camés du Quartier de la Loi. Leur commerce sert également de fumoir, endroit calme et tamisé où les gens viennent discuter en toute discrétion pour conclure des affaires. Certains bourgeois en mal de sensations fortes venus s'encanailler finissent par se noyer le cerveau d'opium quand ils ont fini leurs balades.

Origines : transport
Fonction dans la communauté : commerce d'apothicaire et fumoir
Activité illégale : fabrication et vente de drogues
Lieu : commerce nommé « *Le Marchand de Sable* »

Jocelyn / Jessica Möller dit « *Le Duc / La Duchesse* »

Cet ancien cocher n'a jamais manqué d'ambition, et c'est d'ailleurs ce qui lui a permis de fonder ce gang et de lui trouver de nouvelles activités fructueuses. Malin et fin politicien, en quelques années il a fait de son commerce de dope une référence dans le milieu. Son ascension fulgurante lui permit de mettre la main sur de nombreux titres de propriété et des charges qui font de lui l'homme le mieux côté du quartier. C'est pour cette raison qu'il a hérité de ce surnom, tant son ambition n'est pas dissimulée.

Il y a trois jours, après une discussion animée avec un habitant récent du quartier, il l'a planté à la terrasse de l'Arrosoir. On ne connaît pas le différend qui les opposait, mais un meurtre de sang-froid, aussi visible, et qui n'implique pas une guerre de gang est rare. D'ailleurs, vu le nombre de témoins et le contexte, la milice va certainement devoir rendre des comptes... mais la justice prend son temps.

Costume : habits de bourgeois, manteau de cocher (ou dans le style)

Éléments optionnels : béret ou chapeau imposant, armure légère (si le manteau est en cuir), couteau

Armement : arme contondante artisanale (cognée, massue -ferrée ou non-, etc...), pistolet

Thorsten Drescher dit « *Le Limier* »

Ce baroudeur, usé par le temps et le mauvais alcool des relais de coche, est également un fin limier. Sous ses airs de cocker, les yeux rougis par des années de route et par la dope qu'il s'envoie, il sait flairer les emmerdes aussi bien qu'il sniffe sa marchandise. C'est souvent lui qui tient le commerce du gang et accepte ou non de servir un client un peu trop insistant. Il entretient des relations amicales avec le père Fondesac, qui fournit au gang une partie des matières premières qui seront ensuite raffinées et reconditionnées.

Il est en bizbi avec Claudia Schwartz, avec qui il s'embrouille régulièrement à la terrasse du bar du quartier pour une connerie. Leur passé de couple ne semble pas s'être fini dans la joie. Les deux ne peuvent pas se voir en peinture et les embrouilles manquent parfois de dégénérer en affaire de gang. Il est connu qu'il est le père de Fritz, mais leur relation est quasi inexistante.

Costume : habits de bourgeois, manteau de cocher (ou dans le style), visage usé et abîmé

Éléments optionnels : croûtes et griffures aux avants bras, peau blafarde, armure légère (si le manteau est en cuir), béret ou chapeau

Armement : arme contondante artisanale (cognée, massue -fermée ou non-, etc...)

Leopold / Lea Moench dit « *Le Fumier* »

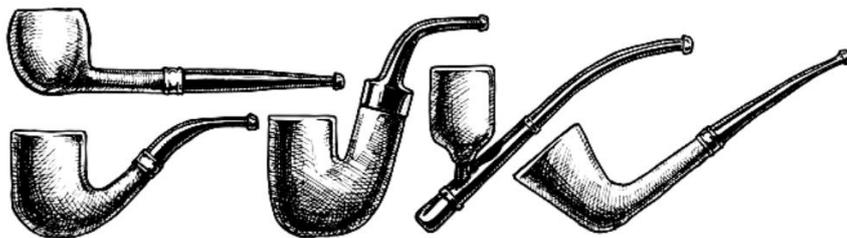
Ce connard arrogant n'en reste pas moins la pierre angulaire du gang. Prodiges dans les sciences, il prétend être passé par les universités de Nuln comme par les collèges de magie d'Aldorf, qui « *n'étaient pas prêts pour la véritable science* ». Ce personnage antipathique a cristallisé un mépris teinté d'un curieux respect de la part du reste du quartier. On le voit régulièrement errer dans les couloirs, grattant les fientes de chauves-souris sur les coins de murs pour les stocker dans des pochons qu'il ramène ensuite à son atelier.

Récemment, plusieurs personnes ont été retrouvées mortes dans les caniveaux du quartier, une bave ensanglantée coulant de leur bouche et les yeux révulsés. Certains accusent un mauvais dosage du Fumier dans ses mixtures ou un nouveau projet qui a mal tourné.

Costume : habits de bourgeois, manteau de cocher (ou dans le style)

Éléments optionnels : lunettes fines ou monocle, livres et carnets de notes, pochons à fiente, armure légère (si le manteau est en cuir), béret ou chapeau

Armement : grattoir en métal genre spatule ou ciseau à bois



Le Gang des Ratiers

Tout d'abord spécialisés dans la chasse aux rats, activité très florissante dans les bas quartiers, les Ratiers ont dû rejoindre le Quartier de la Loi pour échapper à la misère du Suif et aux guerres incessantes de Quartier des Marchands. Ils ont varié leurs activités après leur arrivée, tout d'abord en vendant le fruit de leur chasse, viande comme peaux, au lieu de les brûler comme l'exige la Loi et comme c'était la tradition dans le Suif. Par la suite les affrontements réguliers entre leurs corniauds devinrent une nouvelle source de revenus, tout comme les paris.



Avec le temps, ils prirent le monopole sur toutes les activités tournant autour des jeux et des paris. Ce gang est probablement l'un des plus riches du quartier. Ils n'ont malgré tout pas abandonné leurs premiers amours et continuent d'accueillir les clients dans leur boutique de tanneur-boucher. Difficile de savoir, quand on vient chez eux, si on achète du porc, du chevreuil, du rat, ou un mélange de tout cela.

Origines : chasse de rats

Fonction dans la communauté : commerce de boucherie et tanneur. Chasse de rats.

Activité illégale : paris illégaux et vente de viande interdite

Lieu : commerce nommé « *À la bonne chair* »

Adolf Shcteuten-Meyer dit « *Le Boucher* »

Le patriarche de la famille est aussi un des doyens du quartier. Il a vécu toutes les guerres récentes de la ville et les différentes passations de pouvoir des uns et des autres. Il se comporte donc comme un livre d'histoire prêt à semer quelques anecdotes sur le passé de la ville. Quelque peu touché par un passé probablement agité, il dort mal la nuit, hurlant parfois si fort qu'il réveille les taudis alentours. Il regarde souvent derrière lui, sous la table ou derrière les rideaux, comme s'il s'attendait à y trouver quelques choses. Son dos vouté et ses petits hochements de tête réguliers lui donnent une allure étrange.

Boucher « *par passion* », cet éleveur de chiens ratiers continue de pratiquer pour le plaisir, quand il ne gère pas les affaires politiques du gang. Pessimiste et grincheux, il semble inquiet ces derniers temps et ne tari pas de menaces prophétiques sur l'avenir de la ville qu'il accuse d'être « *aveugle* » et « *inconsciente* ». Il déteste les rats.

Costume : habits de bourgeois, doigts rougis par le sang séché

Éléments optionnels : calot en cuir, capeline en fourrure (au mieux en petites fourrures rapiécées, au pire en fourrure d'un seul tenant), marteau à attendrir la viande

Armement : couteau (si possible deux ou trois de tailles différentes), hachoir, armure légère (tablier en cuir)

Hans Böller dit « *la Cote* »

Ancien bourgeois confortablement installé dans les quartiers riches de la ville, il a tout perdu et s'est finalement échoué dans les soubassements du Quartier de la Loi. Il y rencontra Lydie Shctenten-Meyer, la fille d'Adolf, avec laquelle il se maria, intégrant cette famille reconnue. Lydie est morte l'année dernière, étouffée dans un tunnel mal étayé dans lequel elle chassait le rat.

Depuis, Hans est hagard et ne semble pas se remettre de cette perte traumatisante que le reste de la famille surmonte. Il noie son chagrin auprès des putes du quartier, embrumé par les drogues qu'il consomme abusivement. Il profite de quelques heures de lucidité quotidiennes pour gérer les affaires économiques du gang tournant principalement autour des paris et du jeu, activités qu'il a accaparé avec sa nouvelle famille à son arrivée dans le quartier. Il va quotidiennement prier à la chapelle. Suite à une embrouille avec Le Capitaine, il a eu la mâchoire cassée mais fort heureusement il arrive encore à parler, manger et surtout boire.

Costume : habits de bourgeois, carnet de note et plume, calot (en cuir si possible, sinon en tissu), tissu pour tenir sa mâchoire noircie à cause de la blessure.

Éléments optionnels : yeux rouges, teint pâle, hachoir

Armement : couteau

Rutolph Shctenten-Meyer dit « *Rut* »

Ce jeune homme à l'allure fringante est le petit-fils d'Adolf. Il ne s'entend pas bien avec ce dernier avec qui tout est source de dispute. Il incarne la nouvelle génération du gang, totalement versée dans le crime alors que sa famille a construit sa réputation autour d'une activité respectable. Magouilleur, on le retrouve lui et sa bande sur de nombreux coups à l'extérieur du quartier.

Impétueux, il est parfois taxé d'inconscient et d'arrogant quand il n'hésite pas à marcher sur les plates-bandes d'autres gangs du quartier ou d'ailleurs pour remplir les caisses de la famille. Il revendique cependant un mode de vie simple, probablement marqué par une enfance dans le manque des choses matérielles.

Costume : habits de bourgeois, calot (en cuir si possible, sinon en tissu), foulard

Éléments optionnels : hachoir, marteau pour attendrir la viande

Armement : couteau, bâton court (matraque)

Joan/Joahanna dit « *Cousin* »

Ce tanneur et chapelier était un itinérant avant de s'installer l'année dernière à Talabheim suite à la mort de Lydie Shctenten-Meyer, sa cousine. Sociable et avenant, il a toujours un mot pour les habitants du quartier. C'est lui qui tient l'étale de viande qu'il a amélioré avec de la vente de cuirs d'usages ordinaires et de quelques chapeaux.

Il y a deux jours, il s'est embrouillé avec deux loubards du Suif pour une affaire pas claire. Alors que les deux étaient ivres, Cousin leur a mis une raclée à coup de massue, les blessant sérieusement et créant les conditions d'un début de guerre de gang. Cette altercation devra trouver une issue violente ou diplomatique dans les jours qui viennent, au risque sinon de sérieusement dégénérer.

Costume : habits de bourgeois, calot (tissu ou cuir) ET chapeau rapiécé

Éléments optionnels : outils d'artisan, fourrure, hachoir

Armement : couteau ou bâton court (matraque)

Le Gang des Parfumeuses



Cette famille a un parcours atypique en comparaison aux habitants du quartier. Alors qu'elles se trouvaient dans les hautes sphères de la ville, à fréquenter les élites les plus fortunées, les Parfumeuses donnaient déjà dans la prostitution. Afin de satisfaire une clientèle toujours plus exigeante, elles faisaient régulièrement des passages dans les bas-fonds pour y récolter de jeunes bourgeons qui, pour la plupart, n'ont jamais remis les pieds dans le Quartier de la Loi.

Aujourd'hui, elles ont pratiquement abandonné l'art des fragrances mais ont gardé leur sens du service à la personne. Elles ont aussi développé une activité pour laquelle elles sont reconnues dans le quartier : la garde et l'éducation des plus jeunes. D'abord méfiants à l'idée de confier leur progéniture et qu'elle soit envoyée à de gros bourgeois libidineux, les habitants se sont rendus compte qu'ils ne risquaient pas plus à leur laisser leurs enfants que si ces derniers les accompagnaient eux dans leurs activités criminelles.

Origines : parfumerie

Fonction dans la communauté : garde et éducation des plus jeunes

Activité illégale : maison de prostitution, fabrication et vente de parfum trafiqué

Lieu : commerce de vente de parfum, école et maison de passe nommée « *Oui maîtresse !* »

Katja Schreiber dit «*Mamie maquerelle*»

Cette femme d'un certain âge est la plus vieille fille de joie du quartier, la plus expérimentée et aussi la plus influente. C'est elle qui tient les rênes du gang des Parfumeuses. Autoritaire mais amicale, elle a su s'imposer dans un milieu qui n'était pas le sien en alternant main de fer et gant de velours.

Elle est proche de nombre de familles dans le quartier, partageant le sexe avec les hommes, le thé avec les femmes et l'école avec les mômes. Elle est donc appelée affectueusement Mamie par tous les gens du commun qui voient en elle une figure rassurante.

Proche du culte de Shallya, elle passe beaucoup de temps à la chapelle avec Sœur Suture. Les récentes disparitions d'enfants dans le quartier l'inquiètent. C'est d'ailleurs elle qui a proposé de les sortir d'ici, le temps d'élucider ce mystère.

Costume : habits de bourgeoise, maquillage appuyé

Éléments optionnels : fleurs, éventail, perruque

Armement : couteau et/ou bâton court (matraque)

Paul Schreiber dit « *La Trique* »

Bien plus jeune que Mamie Maquerelle dont il est le mari, cet homme au corps bien fait sait se vendre à qui cherche bonne compagnie. Viril mais docile, il semble subjugué par sa Mamie qu'il érige au rang de maîtresse. Passionné de parfums, il trafic encore quelques flacons lorsqu'il trouve des clients dans le quartier.

Surnommé « *La Trique* » par les femmes du quartier, on le dit indéboulonnable au lit et ne rechignant pas à l'effort. Il est également le bras armé du gang et n'hésite pas à sortir sa barre de fer pour défendre les gagneuses qui travaillent pour sa femme.

Costume : habits de bourgeois, parfum

Éléments optionnels : souliers à boucle en très bon état, perruque

Armement : couteau, barre de fer, armure intermédiaire (privilégier le gambison ou la brigandine)

Ursula Metzger dit « *2 sous* »

Jeune catin travaillant pour le gang depuis un an, elle a grandi à Talagaad au sein d'une famille de bateleurs. Métisse kislevite, elle appartient à cette communauté très présente à Talagaad mais mal vue par le reste de la ville.

Des mystères courent autour des femmes kislevites, on dit qu'elles pratiquent une ancienne magie. Nul ne l'a jamais vue lancer un sortilège, mais ce grain d'exotisme conquis plus d'un client et fait d'elle la catin la plus cotée du coin, jalouée par plus d'une gagneuse. On l'appelle 2 sous, en référence aux deux sous versés pour chaque mort car après elle, il paraît qu'on peut mourir tranquille. Toujours bien apprêtée, elle a cependant un amour maladif pour le maquillage dont elle abuse, abîmant quotidiennement sa peau par mille et un produits.

Les hommes du quartier ont pris l'habitude de la voir pour autre chose que le sexe. Elle est l'épaulée idéale pour quelqu'un qui voudrait confier quelque chose qu'on ne confirait même pas en prière.

Costume : habits de bourgeoise, touches kislevites (mongol/russe), maquillage très appuyé

Éléments optionnels : bijoux, perruque

Armement : couteau

Le Gang des Imprimeurs

Même si le quartier semble abriter la lie de la cité, il n'en demeure pas moins celui de la Loi. Aussi, la présence du gang des Imprimeurs garantie à tous, du moins à ceux qui peuvent payer, de quoi s'orienter et se protéger dans les méandres de l'administration et des affaires judiciaires. Même la pire des racailles doit parfois montrer patte blanche et cette famille s'est fait une spécialité de laver les mains les plus sales, fabriquer des documents officiels, et parfois même de véritables originaux. De plus, le gang des Imprimeurs est dépositaire du sceau de Ranald. Il s'agit d'une marque à laquelle le conseil du quartier accorde de l'importance quand elle est appliquée sur un accord commercial entre deux familles.

Profitant d'une faille dans les textes, ce gang a réussi à détourner un interdit et à déclarer deux échoppes à la même adresse. Aussi, pour bénéficier de l'aide bureaucratique de Trommler & Associés il faudra venir aux heures d'ouverture prévues à cet effet. Autrement, les locaux donneront sur les Imprimeries Trommler, lieu d'édition de tracts, journaux et même petites annonces. Et ce ne sont pas les quelques lettres manquantes à la presse qui arrêtent le client et l'imprimeur.

Origines : imprimerie et droit

Fonction dans la communauté : imprimerie, service de champion de justice et « conseil »

Activité illégale : Presse illicite et mise à disposition de propagande, optimisation et détournement de taxes

Lieu : un commerce de conseil nommé « *Trommler & Associés* » et un commerce d'imprimerie nommé « *Imprimeries Trommler* » à la même adresse.

Tobias / Ute Trommler dit « le Greffier »

Plaidier (avocat) chevronné et magouilleur patenté, il a la langue facile et l'esprit suffisamment tordu pour se retrouver dans le dédale obscur des lois locales. Capable de tirer d'affaire un prévenu mal barré, il faudra cependant le payer grassement pour bénéficier de son expertise, en monnaie ou en service.

Il dirige le gang comme on dirige une guilde et son obséquiosité ne permet pas de masquer une certaine forme d'arrogance. Avec sa charge, avec son talent, avec son réseau, on peut estimer que c'est bien par choix qu'il est encore dans ce quartier.

Costume : habits de bourgeois, écharpe bleu roi

Éléments optionnels : perruque, grand chapeau à plume ou coiffe médiévale

Armement : bâton moyen (type canne)

Manuel / Manuela Braun dit « La Plume »

Ce jeune notaire a hérité de sa charge par sa mère, veuve désargentée échouée dans les caniveaux de ce quartier minable puis fortuitement remariée à quelqu'un du coin. Le gamin a rejoint le gang à son plus jeune âge, et le décès de sa mère le propulsa notaire officiel, un précieux atout pour le gang.

Naturellement stressé, La Plume bégaye et répète plusieurs fois ses mots lorsqu'il est mal à l'aise. Il regarde plus souvent le sol que les yeux de ses interlocuteurs, et les jeux de séduction par les femmes du quartier dont il est la cible, pour ne pas dire la proie, le mettent très mal à l'aise. Il n'y a guère qu'avec Mamie Maquerelle qu'il semble se sentir à l'aise. On dit d'ailleurs qu'il n'a connu qu'elle dans son lit, de son dépucelage jusqu'à aujourd'hui.

Costume : habits de bourgeois, matériel d'écriture de bonne qualité, petites lunettes ou monocle, doigts tachés d'encre
Éléments optionnels : gants en soie
Armement : couteau ou bâton moyen (type canne)

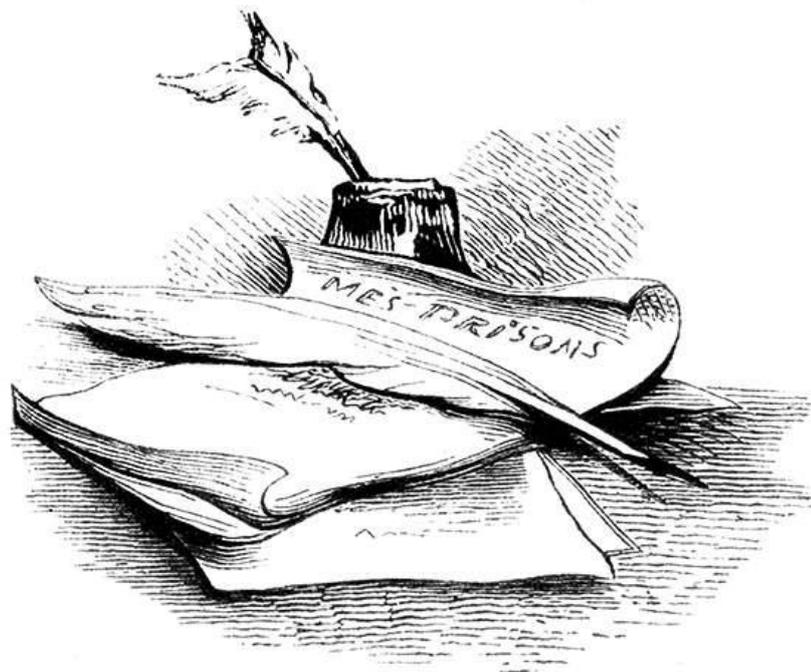
Nicolas /Nicole Glockner dit « l'Anguille »

La justice de Talabheim est probablement la plus complexe du Vieux Monde. Cependant, ici comme ailleurs perdurent les duels judiciaires, formidable opportunité pour certains de se faire une notoriété plus superficielle encore que les gladiateurs. C'est le destin de ce Carroburger de naissance, une ville où le duel judiciaire est une institution.

Loin de l'image du boucher hirsute prêt à tuer pour quelques couronnes d'or, l'Anguille est quelqu'un qui soigne son image et sa réputation. Séducteur, blagueur et joueur, il ne tue jamais ou presque ses adversaires, lui donnant ainsi une réputation plus respectable que ses équivalents dans le métier. Très croyant, il débute chacun de ses duels en marquant d'une main devant lui le signe de Verena, Déesse de la Justice et de l'autre, dans son dos, celui de Ranald, Patron des Voleurs.

Il y a deux semaines, plusieurs personnes lui sont tombées dessus par surprise. Il les a repoussées mais a perdu une oreille dans le combat. L'origine de ce guet-apens reste un mystère pour les ragots officiels.

Costume : habits de bourgeois avec des touches de bretteurs (pièces lansquenet..., pansement couvrant une oreille (ou oreille arrachée si maquillage réaliste)
Éléments optionnels : béret ou grand chapeau à plume, gants de bretteur
Armement : couteaux, rapière, main gauche, armure lourde (privilégier la plaque)



Le Gang des Maîtres

Le Gang des Maîtres était autrefois composé d'artisans réputés et spécialisés dans la forge. Leur fortune fut investie dans la pierre et de nombreuses bâtisses du Quartier de la Loi devinrent leur propriété. Suite à l'invasion du Middenland, leurs forges, qui prenaient à elles seules tout un pâté de maison dans le Suif, partirent en fumée. Le quartier du Suif ayant beaucoup souffert, les maîtres artisans utilisèrent alors leurs quelques immeubles du Quartier de la Loi, épargnés par la volonté de Ranald (expression signifiant « *par chance* »), afin de loger ceux qui avaient tout perdu, contre les quelques biens qui leur restaient, avant de les chasser lorsqu'ils n'avaient plus rien. Ils devinrent ainsi le premier grand gang du Quartier de la Loi, épargné jusque-là par la vermine criminelle.

Aujourd'hui, le Gang des Maîtres est le principal marchand de sommeil de la ville et nombre d'échoppes du quartier leur payent un loyer. Par ailleurs, il s'agit du gang ayant le plus de poids au sein du conseil. Malgré une fortune confortable et un pouvoir important, les Maîtres n'en abusent guère, se doutant que cela pourrait faire taire les rivalités et liguer les autres gangs contre eux.

Officiellement, ils agissent comme étant la Guilde des Tailleurs de Pierre de Talabheim, l'une des dizaines de sous-traitant de la Guilde des Terrassiers.

Origines : tailleur de pierre

Fonction dans la communauté : logement et reconstruction de bâtiments

Activité illégale : marchands de sommeil dans des lieux interdits, corruption (au sens financier du terme) et trafic d'influence

Lieu : comptoir de la « *Guilde des Tailleurs de Pierre de Talabheim* »

Günther Schwartz dit « *Maître Schwartz* »

Ce maître artisan est techniquement le patron de la Guilde. Forgeron talentueux, il frappe le fer par passion et porte le nom de la lignée de forgerons qui équipait la soldatesque du Fort Schwartz, avant que ce bâtiment ne devienne une ruine à moitié à l'abandon.

Plutôt franc du collier, il n'en reste pas moins stratège et a su placer ses billes ici et là pour se positionner comme l'une des personnalités les plus influente du quartier. C'est également un épicurien qui aime les bonnes tablées, les cigares bien tassés et le bon travail des brasseurs.

Costume : habits de bourgeois, visage noircis et rougis

Éléments optionnels : grand gants de cuir, tablier ou tunique/tablier de travailleur en cuir (armure légère)

Armement : tisonnier et/ou marteau d'artisan

Claudia Schwartz dit « *La chignole* »

L'arrivée de Claudia dans le gang a permis de conquérir de nouvelles branches d'activités criminelles telles que l'extorsion et l'acquisition de nouvelles propriétés, souvent forcées par le destin. Ambitieuse, elle n'en reste pas moins terre à terre et aime encore mettre la main à la pâte. Véritable coupe-jarret, il ne fait pas bon la croiser seul dans une ruelle. Lorsqu'elle se déplace pour faire cracher le loyer des mauvais payeurs, elle tient à marquer les esprits.

Si son regard froid ne suffisait pas, le nœud coulant qu'elle porte à la ceinture rappelle que Gundred veille sur elle. Les cicatrices qui parcourent son corps et son visage finissent de parfaire l'image de cette femme dangereuse qui reste toutefois discrète et en retrait à l'inverse de son bon vivant de mari.

Costume : habits de bourgeois pratiques et ordinairement perçus comme masculins, cicatrices, nœud coulant à la ceinture

Éléments optionnels : lanières de cuir autour des poings, marteau d'artisan, un œil crevé (blanc), chignole

Armement : hachette ou arme contondante artisanale (cognée, massue -ferrée ou non-, etc...), armure intermédiaire (gambison, brigandine ou toute autre armure pratique)

Fritz / Frida Werner

L'enfant de Claudia, il est également le fils du Limier, mais n'a toutefois pas hérité de son nom mais de celui de jeune fille de sa mère. Jeune homme passionné d'architecture, il suit les cours d'un précepteur qui s'aventure presque quotidiennement dans le quartier pour lui donner les enseignements qu'aucun autre enfant du quartier n'envisagera dans sa vie. Il navigue donc entre deux mondes et semble n'appartenir vraiment à aucun des deux.

A deux reprises ces derniers mois, il a été retrouvé gisant dans une ruelle, la bouche couverte de sang et des carcasses de chiens et de chiots autour de lui. La première fois, cette découverte macabre a surpris les gens mais l'affaire s'est tassée, des chiens errants ayant fait les frais de cette sordide histoire. La deuxième fois ce sont des ratiers qui y sont passés et il a fallu payer. Certains se demandent si ce jeune ne devrait pas être gentiment envoyé dans un auspice Shalléen à la campagne pour lui soigner ses boyaux de la tête, mais personne n'ose vraiment le dire à sa mère.

Costume : habits de bourgeois

Éléments optionnels : uniforme sombre d'étudiant, yeux vairons, marteau d'artisan

Armement : -

Petra / Petrus Mauer dit « *Le Burin* »

Ce tailleur de pierre est le chef d'une petite équipe qui alterne entre chantier d'excavation de pierres du Fort en ruine et opérations criminelles liées aux affaires du gang. Amateur de vieilles pierres, il passe beaucoup de temps à l'échoppe de Fondesac et Fils pour parler des runes et de la Porte Naine.

Arrivé il y a deux ans environ, cet ancien bagnard a gardé les habitudes d'une vie trop longtemps passée en milieu hostile. Visiblement détendu, il semble cependant toujours sur ses gardes, couvrant par exemple son assiette comme si à tout moment quelqu'un pouvait tenter de la lui prendre. La captivité rend les humains instables et le regard du Burin laisse apparaître cette flamme si dérangeante.

Costume : habits de bourgeois, foulard noué pouvant protéger le bas du visage

Éléments optionnels : gants de cuir et/ou de maille, piolet, pioche

Armement : marteau d'artisan, armure légère (tablier ou tunique/tablier de travailleur en cuir)

Le Gang des Meuniers

Cette ancienne Guilde de Meuniers a vu toutes ses installations s'effondrer suite au soulèvement de la ville contre l'occupation Middenlander. La plupart ont quitté la ville pour trouver de l'embauche dans les moulins des campagnes du Talabecland.

Cependant, les plus tenaces ont repris l'activité avec seulement un âne, une meule et quelques poutres. Au fil des ans, ils durent se diversifier pour pouvoir survivre à la disette. Avec leur expérience de reconstruction, ils se lancèrent dans le travail du bois, de la charpente aux petits objets manufacturés, en passant par du mobilier, des étales...

Le gang s'est récemment lancé dans le trafic de drogue en concurrence directe avec le Gang des Cochers. Il arrondi également ses fins de mois en vendant de la poudre noire dont la fabrication est interdite, mais pas la vente (bien que soumise aux taxes).

Origines : meuniers

Fonction dans la communauté : vente de farine, de pain, de poudre et rénovation

Activité illégale : vente de farine coupée, rénovations sans permis, trafic de drogue non taxée, fabrication de poudre noire

Lieu : commerce de farine, boulangerie et mobilier en bois, nommé « *La Bonne Ivraie* »



Karl / Karoline Eberhart dit « *Karl Main Creuse* »

Ce meunier est l'heureux propriétaire des deux moulins et de l'affaire intemporelle de négoce de farine. Pas vraiment doué pour faire une farine de qualité, c'est cependant un bon gestionnaire qui sait transformer le mauvais blé en bon or.

Amateur de jeu, c'est un flambeur qui aime les distractions sous toutes leurs formes. Il reste un indémodable grippe-sou qui négocie tout et tout le temps. Cela lui a valu bien des mésaventures, et il apprend à ses dépens que tout le monde n'entend pas tout négocier. Sa fausse main en bois le lui rappelle, vestige d'un jugement de Gundred qui n'a pas tourné en sa faveur il y a de nombreuses années.

Costume : habits bourgeois, fausse main en bois

Éléments optionnels : dés, cartes

Armement : bâton court (matraque) ou bâton moyen (style cane)

Julia / Jule Luft dit « *Le peintre* »

Ce charpentier bricoleur est la bonne âme du quartier. C'est lui qui intervient chez les gens comme dans les parties communes pour réparer les fondations de façon durable après que la milice ait rafistolé. Tout le monde l'apprécie pour son travail indispensable à la communauté. Mais voilà, travailler pour la collectivité paye mal voire pas du tout et c'est une bataille de tous les instants que de récupérer son dû pour le gang.

Il travaille également le bois plus finement en passant du temps en ébénisterie. Il expose alors ses œuvres mais les prix exorbitants ne correspondent en rien au niveau de vie du quartier. Il se passionne également pour la peinture et s'il est certes médiocre dans cette discipline, il se compose une collection de pièces acquises avec le temps.

Costume : habits bourgeois, mains tachées de vieille peinture

Éléments optionnels : gants de cuir et/ou de maille, armure légère (tablier ou tunique/tablier de travailleur en cuir), scie, outils divers...

Armement : marteau ou tout autre arme d'artisan charpentier (pied de biche, ciseaux à bois...)

Engel / Engela Baader

Il existe des êtres qui sont si passionnés par leur domaine d'expertise qu'il peut leur arriver de ne pas se nourrir durant des jours pour se consacrer pleinement à leurs études. Ce n'est pas le cas de Baader. Véritable glouton et bon vivant, il aime les sciences mais les joies terrestres et matérielles semblent occuper son esprit plus encore que les épreuves techniques et intellectuelles qui rythment son quotidien.

Trafiquant de poudre noire, Baader devrait être pendu. Mais voilà, le mode de vie du quartier lui permet de travailler sans trop avoir à se cacher, protéger par cet environnement criminel qui le dépasse. D'ailleurs, tout dépasse cet homme qui semble imperméable aux questions politiques et au savoir vivre.

Costume : habits de bourgeois, main grasses, quelques atours de la haute bourgeoisie (col en fourrure, bijoux, dorures...)

Éléments optionnels : nourriture et boisson accrochée à la ceinture et prêt à l'emploi

Armement : couteau

Le Gang des Jardiniers

Depuis le pillage de la ville lors de l'invasion Norse, le Quartier de la Promenade des Dieux est délabré et la plupart des lieux de culte ont été saccagés. C'est également le cas des Jardins de Morr du Quartier de la Loi, normalement réservé aux condamnés, aux tolars et aux indigents mais désormais utilisé par le Gang pour faire pousser fruits et légumes. Du Jardin au moindre Bosquet de Taal, chaque poignée de terre est utilisée pour faire pousser de quoi nourrir le Quartier de la Loi qui, enclavé entre les quartiers plus riches et les parois du cratère, ne peuvent pas jouir des quelques plaines environnantes. Ces fruits et légumes sont souvent un peu ternes et cabossés, mais ils sont du coup bien plus abordables que les denrées vendues dans les quartiers les plus riches.

Dans les dernières années, ce gang déjà très apprécié par la population locale, à l'exception des plus croyants, s'est diversifié et s'est mis à produire de l'alcool à partir de leur récolte. Bien que sa fabrication fût légale, une taxe colossale est appliquée par l'administration de la ville. Aussi les Jardiniers ont peu à peu racheté le moindre alambique des environs pour distiller et surtout vendre à bas prix et sous le manteau. On dit qu'ils ont installé leur atelier dans l'ancien temple de Shallya, prétextant ainsi que faute de soigner les corps, leur bibine a l'avantage de soigner les cœurs.

Leur étale de maraîcher se mélange avec la taverne servant des jus et alcool « *fait maison* » avec des fruits et légumes du potager. L'endroit est en réalité assez douteux, mais convient assez bien à l'ambiance du quartier.

Origines : laïcs des cultes

Fonction dans la communauté : vente de fruits et légumes, vente d'alcool bon marché

Activité illégale : vente d'alcools interdits, occupations illégales de lieux de culte

Lieu : commerce servant de bar et d'étale de maraîcher, nommé « *L'Arrosoir* »



Otto / Oda Hoffmann dit « *l'Embaumeur* »

Ancien laïc au service du Culte de Morr, le départ des religieux l'a beaucoup affecté. Il passa tout son temps à entretenir les rosiers en attendant le retour des maîtres des lieux, qui ne revinrent jamais. Abattu, il vivait seul et semblait hanter les lieux jusqu'au jour où il se présenta au marché, la charrette à cadavre pleine de patates et d'artichauts. Sa nouvelle carrière commença et son commerce s'inscrit dans la dynamique du quartier : une part criminelle non négligeable, et un commerce utile.

D'un naturel doux et rêveur, il n'en reste pas moins extrêmement possessif et territorialiste. Les quelques prétentions sur les territoires acquis par le gang ont été matées avec violence immédiatement. On lui prête le fait d'avoir tué le chef du Gang des Huiles, un gang du Suif, en l'embaumant vivant.

Costume : habits de laïc (toge, vêtements amples...) noirs, ongles incrustés de terre

Éléments optionnels : teint blafard, tonsure

Armement : couteau ou serpette/ faucille ou tout autre instrument de jardinage



Cet artisan distilleur a l'alcool dans le sang, dans le sens figuré comme imagé. Personne à Talabheim ne fait un alcool aussi bon que lui, dit-il. Aussi bon marché, ça, c'est certainement le cas. Confie dans son propre alcool mais étrangement assez lucide, cet ancien novice de Taal a vécu quelques années dans la forêt à apprendre de merveilleuses techniques pour fabriquer son propre alcool à partir de tout, et surtout à partir de rien.

Passé un temps à Nuln, il a appris les arts de la vapeur et les a mis au bénéfice de la gnôle. Les mauvaises langues disent qu'il coupe son plus bel alcool, le Cercueil, avec du formol usagé. Lui s'en défend et parle de « *secret de fabrication* ».

Costume : habits de novice de Taal (fourrure, os, bois...), masque en cuir et tissus, calot, grands gants rafistolés

Éléments optionnels : armure légère (tablier ou tunique/tablier de travailleur en cuir)

Armement : couteau et/ou outils type pince, marteau...

Franz / Frida Baumann dit « *Nerf de Bœuf* »

Ce gaillard à l'accent typiquement Middenlander est le genre de brute épaisse qu'il ne fait pas bon embrouiller quand on est seul. Véritable bête de somme, il transporte les barriques de contrebande sur une charrette à bras (et à cadavres) des heures durant, repoussant à lui seul les vellétés de vol de la marchandise. Un peu bas du front, il regarde souvent les gens avec un regard noir qui pue la haine.

Il veille sur les affaires du gang avec un œil attentif et s'occupe de la protection de la distillerie comme du bar. Quand il est derrière le comptoir, il semble toutefois être un autre homme. Il reste patibulaire, mais un semblant d'humanité semble s'allumer en lui, et on le voit même sourire parfois.

Costume : carrure imposante, vêtement plus proche du forestier ou du bucheron que du bourgeois, fourrure, aucun couvre-chef

Éléments optionnels : bandages aux mains, barbe, poils, cape sombre, nerf de boeuf

Armement : couteau de chasse, hache, armure intermédiaire ou lourde

Le Gang des Latrines

Arrivés en même temps que le Gang des Cochers, ces anciens manutentionnaires ont eu beaucoup moins de chance qu'eux. N'ayant plus rien à faire de leur unique talent, à savoir charger et décharger des caisses de marchandises, ils se mirent à survivre grâce à la récupération et aux petits boulots que les membres des autres gangs voulaient bien leur donner. Bon an mal an, ils finirent par avoir une vraie place dans la société, s'occupant de l'hygiène du quartier et de l'apport en eau. Bien que chacun respecte leur utilité, le gang restait en bas de l'échelle sociale car leur seule qualité visible était de s'occuper des tâches dont personne ne voulait.

Aussi, afin de ne plus être regardés de haut, et surtout de se remplir un peu plus les bourses, les Latrines se lancèrent dans le cambriolage. Les débuts furent difficiles et bon nombre purent ponctuer leur carrière de monte-en-l'air par des séjours aux cachots. Cependant, avec le temps vient l'expérience et l'audace des débuts a fait place à l'efficacité. Leur bazar-quincaillerie qu'ils tiennent est de plus en plus étoffé, bien que leurs meilleurs pièces finissent toujours chez Fondessac Père & Fils pour être vendues à bon prix.

Origines : manutentionnaires

Fonction dans la communauté : vente d'eau potable, nettoyages des latrines et des égouts, soupe populaire

Activité illégale : cambriolages, recel et vente d'objets volés, privatisation des égouts

Lieu : commerce d'eau, de produits d'hygiène ou de lieu de vente en tous genres, nommé « *le Rutilant* »

Berhnard / Brunhilde Jaeger dit « *le Soupier* »

Ce vieux briscard est connu comme le loup blanc des chineurs et des magouilleurs, on l'appelle même « *le Sigmar des ordures* » pour ses capacités presque surnaturelles à trouver des diamants dans du crottin. Le départ de son fils pour la milice a beaucoup fait parler, et lui-même ne supporte pas qu'on mette ça sur le tapis. Très attaché à la famille, il organise une fois la semaine une soupe populaire pour les plus pauvres du quartier qui l'appellent par habitude « *le Soupier* ».

Toujours un peu crado, il sent la bouse et se lave peu. Mais derrière ses manières grossières et son haleine suave, c'est un fin commerçant et un stratège retord qui se cache. Malin, pour ne pas dire vicelard, il est d'un naturel pince sans rire.

Costume : habits de bourgeois se rapprochant pas mal du roi des clochards

Éléments optionnels : chapeau rapiécé, perruque très usée

Armement : couteau et/ou bâton court (matraque)

Hagen / Heida Ackermann

Cet ancien employé des collèges de magie d'Altdorf a été radié des ordres pour pratique illégale de l'alchimie. Il raconte d'ailleurs à qui veut l'entendre qu'un simple balayeur, ce qu'il était, peut très bien devenir un grand sorcier, ce qu'il n'est pas mais prétend être. Touche à tout et autodidacte, il aurait appris les bases de l'alchimie en traficotant dans les ateliers des sorciers.

Désormais il traite l'eau pour la rendre plus ou moins potable, ce qui aide pas mal quand les puits sont à sec. Pour la partie criminelle du gang, on dit qu'aucune porte ne lui résiste. Il a d'ailleurs plusieurs fois proposé son aide au Père Fondessac qui l'a envoyé bouler à chaque fois, le traitant de charlatan.

Costume : des habits formant un mélange subtil entre bourgeois très pauvre et sorcier désargenté, cache œil ou bandeau couvrant un œil

Éléments optionnels : mitaines en cuir, petites lunettes anciennes, bâton de sorcier (utilisable ou non en arme) avec breloques et colifichets

Armement : couteau

Gert / Gertrude Benecke dit « *Gert l'embrouille* »

Voleur invétéré de chevaux, parieur patenté, bagarreur effréné, cette jeune recrue du gang a tendance à se foutre dans un tas d'embrouilles invraisemblables assez rapidement, pour peu qu'on le laisse au même endroit quelques heures. Mais sa famille d'anciens tolards du cru lui assure quelques gros bras pour faire le sale boulot. D'ailleurs, il est le seul de sa famille à n'avoir jamais mis un pied ni en prison ni au bagne, une tare qui ne saurait durer longtemps encore.

Il y a quelques jours, suite à un pari loupé et à un esclandre mal maîtrisée, il a mis fin à la négociation entre les membres du Conseil des Gangs du Quartier de la Loi et Le Doyen, le parrain des gangs de la Geltwold. Cette interruption n'a pas été sans conséquences et a précipité la fin des négociations, mal entamées mais pas perdues avant son intervention.

Costume : habits de bourgeois, corde de pendu ou lasso à la ceinture

Éléments optionnels : cagoule, tatouages divers et incohérents

Armement : armure intermédiaire (gambison, brigandine ou toute autre armure pratique), arme contondante artisanale (cognée, massue -ferrée ou non-, etc...) et/ou hache à une main ou hachette

