

## SCENARIO III : COMMERCES...

Les PJ sortent victorieux de la mine d'or et du scénario numéro 2. Ils ramènent, en plus de leur fierté exacerbée, une quinzaine d'enfants et quelques points d'expérience...

Ce scénario les mènera dans une grosse ville, leur fera trier des rumeurs, croiser un super-héros, combattre des membres d'une Guilde officiellement disparue, ramener les renseignements à Miral et mettre le doigt sur une histoire qui risque d'entrer dans les annales...

### RETOUR A MIRAL



Voilà que la joyeuse troupe arrive au village, et qu'ils sont fêtés comme des héros. Tous les habitants du village sont présents à la fête (trois cent personnes en tout), sauf Alrick, le forgeron, qui a bien trop de travail pour perdre son temps à la fête.

Apprenant que quelqu'un avait commandité les enlèvements pour un vil objectif sonnante et trébuchant (l'or), le maire Raven leur demande d'enquêter sur les agissements et l'identité de ce Wigskses. Il a déjà entendu parler de lui : son nom avait été prononcé avec force crainte par des marchands venant de Brixbourg, une petite ville voisine.

Le seigneur Mathias guerroye pour l'instant dans le sud, mais Raven promet de lui écrire une lettre de recommandation des PJ, afin que le suzerain puisse les récompenser à leur juste valeur. Ainsi, ils se présenteront à Sire Mathias dès son retour victorieux pour dénoncer les agissements du Wigskses.

La guerre contre l'armée de Sire Constance dure depuis près d'un an, et les rumeurs qui parviennent jusqu'au hameau depuis 6 mois font état d'une victoire totale imminente...

Cette guerre a été entamée il y a un an parce que Sire Constance, le propre cousin de Sire Mathias, avait reçu du roi pour service rendu une bande de terres à la frontière des deux royaumes. Seulement, cela faisait plusieurs siècles que cette surface de 45 kilomètres de long pour 15 de large était gérée par la famille de Sire Mathias.

En fait, aucun document ne prouve le droit de propriété de Sire Mathias sur cette terre, mais le populaire et l'habitude voulaient que ce soit ainsi. Tout cela, ils pourront l'apprendre de Raven ou des gens du village de Miral.

### RESERVE AU MJ :



Pour Mathias, il y a usurpation et pour Constance, le cousin est devenu fou et bafoue l'autorité du roi en agissant ainsi, qui reste sourd aux querelles intestines. Ceci est une position que les paysans de Miral ne peuvent pas comprendre, adorant leur seigneur comme n'importe quel paysan inféodé et terrorisé le ferait devant une présence militaire quelconque.

En fait, la victoire est tout sauf imminente. Sire Mathias a perdu les 3/4 de son armée sur ces 4 derniers mois. Il lui reste environ 1.500 fantassins et 200 cavaliers qui essaient avec difficulté de ne pas perdre pied sur le champ de bataille contre les 5.000 hommes de Sire Constance. A armes égales au début, la chance et le climat ont joué en faveur du défenseur, Sire Constance, et le jeune et inexpérimenté Sire Mathias a rapidement et bêtement perdu quelques batailles décisives.

En manque de soldats, ce fringant seigneur de 22 ans, ne sachant plus que faire et complètement au bout du rouleau, a décidé de signer le pacte qui pourra sûrement l'aider : la réconciliation avec les tribus orques. Il leur accorde le pardon et la libre exploitation des terrains montagneux, l'instauration de lignes marchandes et la digne reconnaissance du peuple orque, ceci uniquement après la guerre. Evidemment, les chefs orques ne sont pas si bêtes : ils ne veulent pas être décimés dès la fin de la guerre, une fois leur tâche accomplie.

Ainsi, seuls trois clans ont été désignés par les chefs orques pour servir les humains. Les autres se cachent encore en attendant de voir l'évolution de la situation.



Les clans des Oreilles Rouges et des Haches Noires (3.000 soldats orques en tout) ont donc été détachés à ce qu'ils font le mieux : la guerre. Depuis l'arrivée des renforts orques, la balance entre Sires Mathias et Constance a été rééquilibrée. Elle a même tendance à pencher en faveur de Sire Mathias, la force brute orques combinée à la stratégie humaine faisant des miracles.

Quelques orques du clan des Fousseurs ont été détachés au commandement d'une armée gobelinoïde rassemblée pour une occasion bien spéciale : un curieux repérage dans les montagnes proches de Miral, avec enlèvement de main-d'œuvre à la clé... C'est contre quelques spécimens de ce clan que se sont battus les PJ dans les deux premiers scénarios.

## BRIXBOURG



Les PJ décideront sûrement d'aller enquêter à Brixbourg. En suivant le sentier vers l'ouest, on y arrive en une bonne journée de marche. Le bourg, semi-fortifié, se trouve être assez peuplé. D'une taille respectable et construit en cercle sur une colline, la ville peut pouvoir héberger de deux à trois mille habitants. Les PJ pourront passer par la porte principale en journée sans être arrêté par la garde (à moins qu'un des PJ n'ait VRAIMENT une mine patibulaire... Le délit de sale gueule a toujours existé...). Les portes sont fermées dès la nuit tombée.

En suivant le sentier sinueux qui monte jusqu'au sommet de la colline, on pourra remarquer que les habitations se ressemblent beaucoup par leur construction (toits en chaume, murs en torchis et colombages, et souvent des greniers de stockage au-dessus des niveaux d'habitation). La ville semble être le lieu de rendez-vous de beaucoup de commerçants de la région : ainsi, ne soyez pas surpris si on trouve à Brixbourg au moins trois échoppes pour chaque profession. Le marché se déroule chaque jour sur la place au sommet de la colline, au bord de laquelle on trouve un temple d'une divinité bonne, la belle villa de service du

maire et les quartiers de la garde (une vingtaine d'homme d'armes de niveau 1).

Le dirigeant de la ville depuis 3 ans se nomme Alfred Deyann. Il a, paraît-il, réussi à diminuer le taux de criminalité impressionnant que subissait la ville. Il a d'ailleurs pu ainsi réduire le budget alloué à la garde et baisser les impôts. Donc, cet Alfred est populaire dans sa ville et il semble qu'il connaît et s'intéresse à chacun de ses citoyens. On le voit souvent traverser sa ville pour ses nombreuses affaires et saluer au passage quelques habitants.

C'est un homme mince (presque maigre) de 32 ans, aux cheveux bruns, qui a les orbites creusées de cernes, assez grand, portant souvent des vêtements noir et gris très sobres. On chuchote qu'il est un ami de Sire Mathias et qu'Alfred l'a plusieurs fois conseillé dans des choix politiques.

La première chose qu'il a faite dès son élection a été de faire condamner la maison qui était le repaire des Corbeaux, la guilde de voleurs qui terrorisait la ville et qu'il a réussi à chasser par une répression violente. On peut d'ailleurs encore trouver cette maison dans les bas-quartiers de la ville, ses fenêtres et portes condamnées par de massives planches en chêne. Elle est le symbole de la réussite de Deyann.

Son seul échec a été de ne pas avoir réussi à capturer Wigskles, le terrible chef de cette guilde. Ce qui est normal, puisque...



## POUR LE MJ :

Puisque Wigskles EST Alfred Deyann. Il a monté son organisation des Corbeaux dans un seul but : contrôler Brixbourg. Et il a réussi. En entraînant et lâchant ses 30 voleurs sur la ville, il a fait plus de dégâts qu'aucun autre auparavant. Les commerces étaient visés en particulier. La terreur gagnant la ville, il en profita pour créer une milice d'une dizaine d'hommes à sa solde qui, moyennant paiement, protégeraient les "assurés" contre les Corbeaux.

Après quelques démonstrations de force truquées où les gardes, Deyann à leur tête, mirent en fuite des



membres des Corbeaux au beau milieu de la ville, tous les commerçants s'assurèrent chez Deyann.

Et effectivement, les commerces ayant payé la taxe ne se firent plus jamais attaquer. Les autres continuèrent à razzier les commerçants non-assurés et à terroriser les habitants, Wigsbles en tête.

Deyann se trouva être la seule solution efficace pour enrayer ce problème et il fut facilement élu à la tête de la ville. Dès son élection, il fit fermer la base des voleurs (mais sa cave est encore utilisée pour les réunions) et chassa symboliquement les Corbeaux restants avec sa milice.

Le retour des anciens membres de la guilde se fit sans mal et ils possèdent maintenant des postes d'importance dans la ville (conseillers, comptables, commerçants, etc.) : Alfred Deyann a trouvé un emploi juteux et/ou facile à tous ses acolytes.

Deyann est effectivement un conseiller proche de Sire Mathias. C'est d'ailleurs lui qui avait lancé l'idée de l'alliance avec les orques et qui a su argumenter sa proposition avec d'autant plus de vigueur qu'il était lui-même intéressé par l'aubaine : si l'alliance devait se faire, il serait la ville la plus proche des montagnes, et donc des clans orques, donc un centre de commerce privilégié, ce qui signifierait encore plus d'or tombant dans sa besace.

Il a donc accédé à la demande du clan des Fousseurs, qui était de forer et de trouver de la main-d'œuvre près de Miral pour dégager l'or (duquel Deyann prendra 50%, par droit de propriété... Il a fait croire aux orques qu'il était propriétaire, ce qui est faux : la montagne est sur les terres de Miral) pour une vente d'armes imminente. Mais les Fousseurs n'avaient cure des conditions, tant qu'ils avaient le droit de trifouiller les entrailles de la montagne. Nous verrons pourquoi plus tard.

Alfred Deyann va devoir rejoindre Sire Mathias à son château dès l'arrivée des PJ.

## RUMEURS :



Arrangez-vous pour que les PJ apprennent, dans le désordre :

- ✦ les bonnes œuvres de Deyann à Brixbourg et sa rapide ascension sociale
- ✦ son absence prochaine
- ✦ l'important centre de commerce qu'est Brixbourg
- ✦ la proximité des montagnes et des clans orques
- ✦ pas d'échauffourée avec les orques depuis longtemps... En général, ils évitaient les alentours de la ville, ces dernières années
- ✦ la présence de l'ancienne guilde, condamnée mais dont certaines rumeurs disent qu'elle est hantée par les esprits des anciens voleurs
- ✦ que les mauvaises langues racontent que c'est grâce à Wigsbles que Deyann est à la tête de la ville (si Wigsbles n'avait pas terrorisé la ville, Deyann n'aurait jamais eu d'opportunité)
- ✦ que Wigsbles apparaît toujours tout de noir vêtu, avec un masque de loup gris et une longue cape rouge
- ✦ des voyageurs encapuchonnés puant l'orque ont été vus, traversant le village de nuit il y a quelques semaines. Impossible de savoir où ils allaient, et on n'en trouva pas trace le lendemain (ils allaient voir Wigsbles en secret, mais leur manque de discrétion a failli nuire aux négociations)

Il y a des auberges de tous types et clientèles à Brixbourg : huppées, paillardes, de bonne et de mauvaise qualité. Comptez d'une pièce d'argent par personne pour la nuit pour les plus minables (mais j'aimerais mieux dormir dans une écurie, c'est gratuit au moins) à cinq pièces d'or pour les plus luxueuses... Là aussi, j'aimerais mieux l'écurie tant la clientèle est pompeuse, condescendante et dégoûtante de luxe et de richesses...

Il y a aussi une maison close à Brixbourg, *la Verge Dorée* : une des quinze filles présentes, à faire saliver d'envie le plus débile des vieillards, sera à votre service pendant une heure pour la modique somme de 6 pièces d'or.

On pourra se renseigner le plus facilement du monde dans ces établissements. Quelques pièces



aideront à délier les langues, mais veillez à ce que les PJ restent discrets... Trop peu de retenue informera les Corbeaux (ils ont des yeux et des oreilles dans maints endroits) de la présence des PJ, et ils seront alors sur leurs gardes.

La majeure partie du scénario consistera donc à du roleplay. Ce qui ne pourra peut-être signifier qu'une vulgaire collecte d'informations pour certains se révélera être un véritable entraînement à la diplomatie et au bavardage pour d'autres. Le MJ pourra jouer chaque PNJ rencontré de manière différente (un vieux tavernier, un frêle mendiant, un jeune garçon de courses, etc. A vous de les imaginer) ; le summum serait que ces personnages d'un jour deviennent des connaissances et/ou des contacts des PJ par la suite, dans la ville de Brixbourg.

### LES TENEBRES :



La nuit, s'ils traînent à l'extérieur ou sortent prendre l'air, ils verront peut-être une silhouette passer devant la lune (détection DD14). Wigsles surveillera une dernière fois avant son départ sa ville chérie, dans son costume. Les PJ se rendront compte que les rumeurs quant à son accoutrement étaient fondées... Ils remarqueront aussi que Wigsles avance doucement en sautant avec habileté, dans un ralenti somptueux, de toits en toits (inspirez-vous de *Matrix*, ça devrait le faire), sa longue cape rouge flottant au vent. Un jet de Connaissance de la Magie (DD13) pourra faire comprendre au plus perspicace que le bandit ne saute pas véritablement, mais utilise un sort de vol.

Si les PJ sont assez téméraires pour essayer de le suivre, Wigsles les repérera sûrement (vous avez ses compétences plus bas), mais ne voudra pas faire de grabuge. Ce n'est pas dans son intérêt : devant partir le lendemain, il ne serait pas là pour réparer les pots cassés et rassurer la population.

Donc, il va faire courir un peu ces satanés fouineurs de PJ. Il se dirigera vers un des murs fortifiés, se posera (et s'arrangera pour qu'on le voie se poser) et se jettera un sort d'invisibilité, puis rentrera tranquillement en volant chez lui, dans sa

villa au sommet de la colline. Les PJ voudront certainement fouiller le mur fortifié. Ils seront arrêtés par une patrouille de trois gardes, qui les empêchera de monter sous prétexte que ce mur est réservé à la Garde. S'ils parlent de Wigsles et sont convaincants, deux gardes monteront vérifier, tandis qu'un d'entre eux restera avec les PJ pour ne pas qu'ils s'enfuient. Tout comportement louche ou agressif les mènera à une nuit dans une cellule des quartiers de la Garde (des renforts - 6 gardes - sont situés à une quinzaine de mètres, dans des locaux accolés à la herse d'entrée, où ils jouent tranquillement aux cartes).

### L'ANCIENNE GUILDE DES CORBEAUX :



Il est plus que probable que les PJ tenteront d'en savoir plus sur cette guildes. Les rumeurs de maison hantée devraient les décider. En fait, les bruits entendus la nuit sont imputables aux seuls membres des Corbeaux se réunissant ou jouant ensemble aux cartes.

La maison de deux étages est barricadée de lourdes planches, clouées au mur. De jour, une incursion sera très difficile, la rue étant assez fréquentée. De nuit, on pourra sans trop de mal, avec des outils adéquats, dégager une fenêtre pour entrer. Les étages supérieurs sont vides et pleins de poussière. Par contre, on verra aisément qu'une table est placée à l'envers au beau milieu de la pièce. En la bougeant, on découvrira une trappe clouée au plancher à l'aide de quelques planches. Un coup puissant de n'importe quelle arme contondante peut dégager le passage, mais cela fera aussi du bruit... Sous la trappe, une échelle de trois mètres.

Dans la cave sous l'ancienne guildes, les salles sont creusées à même la roche. Quelques torches prouvent que le lieu est encore habité. On trouve dans ce sous-sol une table, des chaises, deux armoires, un jeu de cartes éparpillé sur la table, ainsi que quelques chopes et trois voleurs (niveau 3) des Corbeaux qui montent la garde. Ils ne seront pas dans la cave si les PJ ont fait du bruit, mais se seront





éclipsés par une des deux armoires qui n'a pas de fond et ont emprunté une galerie d'environ deux cent mètres, afin d'amener des renforts parqués non loin de l'entrée secrète de la galerie, située dans une faille de la fortification joliment camouflée. Ils reviendront cinq minutes plus tard, non pas à 3, mais à 10 : 5 attaqueront par la galerie, et 5 autres couperont toute retraite en assiégeant à l'arc l'issue dans la maison barricadée que se seront créés les joueurs. Le combat sera âpre, c'est sûr, (4 voleurs niveau 3 et 6 voleurs niveau 2) mais les informations révélées vaudront peut-être le coup.

Il y a un petit coffre dans l'armoire où il n'y a pas de passage secret. A l'intérieur, des documents :

Le premier date d'il y a trois semaines et est un parchemin sur lequel est inscrite une écriture soignée. Le message n'est pas signé, simplement daté.

*"Les premières troupes orques des Oreilles Rouges et des Haches Noires sont arrivées. Les traducteurs m'ont fait savoir que les autres avaient été ralentis par le mauvais temps, mais ne devraient pas tarder. Qu'ils sont terribles, je n'en avais jamais vu avant ! Nos ennemis vont mouiller leurs chausses en les voyant. Et ils sont si nombreux ! Plus d'un millier est arrivé ce matin.*

*Leur zèle est remarquable, et effroyable à la fois : les traducteurs m'ont dit que, pour arriver plus vite, ils avaient exécuté une dizaine d'orques tombés malades pendant le voyage. Cela avait motivé les troupes à accélérer... Je ne sais pas si ce choix est vraiment le bon, mais nous jugerons de cela bientôt. Au fait, donnez l'autorisation au clan des Fousseurs et à ce zélé Koren dont tu m'as parlé à extraire l'or qu'il désire dans la région de Miral. L'installation de son avant-poste pourra s'effectuer d'ici une semaine. Un de chefs orques arrivé ce matin m'a dit que le demi-frère de Koren, Yoren le Fort, le rejoindrait d'ici trois semaines. Je n'ai pas compris pourquoi il m'a entretenu de ce fait dont je n'ai cure, mais lui ai sourit en acquiesçant. Il serait fâcheux de se brouiller avec les clans orques alors qu'ils ont rempli leur part du contrat et que je suis dans une si mauvais posture..."*

Sous ce message, des brouillons raturés, peut-être des essais de lettres non concluantes. On arrive cependant à discerner (jet de lecture DD10, histoire de décrypter les mots rayés ou comportant des fautes) que la plupart des brouillons était destinée à une lettre de commande de quelques milliers

d'armes : des haches, des lances, des arbalètes et des marteaux. Il y a une liste de noms de forgerons plus ou moins célèbres dans le comté (une commande a été adressée à Maxen, le forgeron de Miral).

On remarque que les commandes étaient assez spéciales : les armes devaient être solides et un peu plus grandes que la moyenne, avec des poignées adaptées à des mains plus grandes que celles d'humains normaux, ne devaient porter aucun ornement, produites dans un délai de trois mois et livrées à Brixbourg même. Le montant de la transaction totale devrait s'élever à plus de 60.000 pièces d'or.

Si les PJ décident de prévenir de leur découverte les autorités de Brixbourg, les responsables (qui sont, je le rappelle, à la solde de Wigskses/Deyann) seront très surpris. Ils recueilleront poliment et gentiment les preuves des mains des PJ et les conserveront jusqu'au retour de Deyann, qui avisera, diront-ils aux enquêteurs en herbe.

Les responsables seront en effet très surpris par les PJ, et encore plus qu'ils aient découvert et défait les Corbeaux en faction. Ils attendront le retour de Deyann pour décider d'une poursuite éventuelle, ne sachant s'ils doivent embaucher ou éliminer les PJ. Les responsables noteront quand même les identités des PJ, histoire de pouvoir être stoppés par la garde au cas où, afin de ne pas dévoiler d'information à la population, qui ferait peut-être le rapprochement.

#### POUR LE MJ :



Ces commandes ont été effectuées il y a bientôt trois mois chez quasiment tous les forgerons du comté. Tous ont environ 400 armes à fabriquer dans un délai de trois mois (6 par jour en moyenne pour chaque forgeron). Aucun d'entre eux ne sait que ses collègues ont obtenu les même contrats. La commande de douze mille armes arrivera séparément à Brixbourg dans dix jours et sera livrée aux clans orques dans les montagnes ensuite.

Le retour à Miral se déroule sans trop d'encombres (mais n'hésitez pas à rajouter une rencontre aléatoire) et si les PJ racontent ce qu'ils





ont trouvé à Raven, il en conclura à un simple trafic illégal d'armes avec les orcs. Pas trop de quoi s'inquiéter. Par contre, là où il y a plus lieu de

s'inquiéter, c'est que Hahn, un bûcheron, dont le lot de bois se trouvait près de la mine d'or, n'est pas rentré hier soir...



## ANNEXES



### 1. EXPERIENCE POUR :

- ✦ Avoir ramené les lettres : 700 XP par personne
- ✦ Avoir des doutes quant à Alfred Deyann : +100 XP
- ✦ Avoir découvert l'entrée secrète de la ville : +50 XP
- ✦ Avoir suivi Wigskles intelligemment : +50 XP
- ✦ S'être sorti intelligemment du pétrin avec les gardes après la filature : +70XP
- ✦ Roleplay : de +0 à +250 XP

### 2. CARACTERISTIQUE DES MEMBRES DES CORBEAUX :

#### VOLEURS DE NIVEAU 2 :



- ✦ Bonus à l'attaque : +1
- ✦ Dégâts (épée courte) : 1d6
- ✦ JS Réflexes : +3 JS Vigueur : +0
- ✦ JS Volonté : +0
- ✦ Dons : Attaque sournoise (+1d6), Esquive totale
- ✦ CA : 14 PV : 9

#### VOLEURS DE NIVEAU 3 :



- ✦ Bonus à l'attaque : +2
- ✦ Dégâts (épée courte) : 1d6+2 (force)
- ✦ JS Réflexes : +3 JS Vigueur : +1
- ✦ JS Volonté : +1
- ✦ Dons : Attaque sournoise (+2d6), Esquive totale, Esquive instinctive
- ✦ CA : 15 PV : 12

### 3. CARACTERISTIQUES D'ALFRED DEYANN / WIGSKLES :



#### VOLEUR 5/MAGE 5/ASSASSIN 2

- ✦ **Alignement** : N/M

✦ Fo : 13 (+1) Dex : 20 (+5) Co : 15 (+2) In : 16 (+3) Sag : 9 (-1) Cha : 13 (+1)

✦ **Compétences** : Acrobatie +10 ; Alchimie +9 ; Bluff +11 ; Concentration +4 ; Contrefaçon +8 ; Crochetage +14 ; Déguisement +13 ; Déplacement silencieux +14 ; Détection +6 ; Diplomatie +7 ; Discrétion +10 ; Equilibre +8 ; Escalade +3 ; Estimation +7 ; Evasion +6 ; Fouille +6 ; Intimidation +2 ; Langage secret +7 ; Lecture sur les lèvres +6 ; Maîtrise des cordes +10 ; Natation +4 ; Perception auditive +5 ; Renseignements +6 ; Saut +5 ; Utilisation d'objet magique +6 ; Vol à la tire +13



✦ **Dons** : Esquive, Souplesse du Serpent, Attaque éclair, Botte secrète (rapière), Magie de guerre, Attaque sournoise +4d6, Esquive totale, Esquive instinctive, Appel de familiers, Ecriture de parchemins, Efficacité de sorts accrue, Maîtrise des sorts (3 sorts), Coup mortel, Poison, +1 JS Poison

✦ **Bonus à l'attaque** (rapière +2 en main droite avec botte secrète) : +12/+7 (dégâts 1d6+3, critique 18-20 x2) (attaque sournoise à la dague) +7, dégâts : 1d4+4d6

✦ **Points de vie** : 68

✦ Initiative : +7 à la rapière, +5 à la dague, +5 pour une incantation

✦ **CA** : 18 (Armure de cuir noir +3)

✦ Vigueur : +4 Volonté : +4  
Réflexes : +13

✦ **Sorts de magicien** : niveau 1 : 4 (*connus* : alarme, bouclier, compréhension des langages, verrouillage, coup au but, identification, charme-personne, changement d'apparence, projectiles magiques, message, saut) ; niveau 2 : 3 (*connus*





: localisation d'objet, invisibilité, nappe de brouillard, grâce féline, corde enchantée) ; niveau 3 : 2 (connus : Boule de feu, Vol, Tempête de neige)

✦ **Sorts d'assassin** : niveau 1 : 2 (mémorisés : patte d'araignée, détection du poison)

#### 4. HISTORIQUE :

On ne sait pas vraiment d'où vient Deyann. Lui même a sûrement oublié le nom du petit village au pied des montagnes à l'extrême nord-ouest du royaume de Sire Mathias où il est né voici 32 ans.

Quittant le domicile de ses parents à 12 ans, il arrive à Brixbourg où il vit de rapines et de vols à l'étalage. Il tombe rapidement complètement amoureux de la ville. Sa colline, ses fortifications et ses habitants ne cesseront jamais de l'émerveiller. Pourtant, Deyann ne sait rien faire d'autre que voler et il n'est pas le bienvenu ici, sauf chez certains : il est remarqué par la guilde locale, qui l'embauche et forme le jeune homme au désamorçage de pièges en tous genres. Là où beaucoup d'apprentis se sont fait avoir et y ont parfois laissé un doigt, Alfred s'en sort à merveille et obtient bientôt une meilleure formation, entre deux cambriolages rondement menés.

Vers 22 ans, il se crée le personnage de Wigskles, une sorte d'archétype de héros, l'entité qu'il aurait aimé être, et part peu après avec une compagnie d'aventuriers qui l'avait loué à la guilde pour 6 mois... Exploration d'un tombeau, qu'ils disaient... Après que l'opération ait été un fiasco sanglant, Alfred décide de rester avec le groupe et devient vite un pilier de celui-ci.

Il a ainsi vu passer beaucoup de compagnons, décédant rapidement au cours de leurs tumultueuses aventures et s'est endurci. Le voleur s'acoquina alors avec Telesh le Rouge, le mage humain de l'équipe, qui s'est depuis retiré dans une tour près de Fentheim, la capitale. Telesh lui apprit la magie et

Deyann a très vite compris l'utilité de l'ésotérisme dans sa basse besogne de vol et cambriolage divers. Cela lui a également donné des idées pour son personnage de Wigskles, qu'il développa de plus en plus.

C'est à cette époque qu'il rencontra Sire Mathias, lors d'une opération commandée par Sire François, son père. Mathias, alors à peine âgé de 15 ans, lui posa maintes questions sur le métier d'aventurier et ils sympathisèrent ainsi. A la mort de Sire François, Sire Mathias n'oublia pas l'expérimenté Alfred et en fit un de ses conseillers.

A 27 ans, Deyann revint à Brixbourg, après avoir quitté le groupe qui l'avait accueilli et avoir trouvé un maître-assassin (discipline toujours bien utile en politique), avec une seule idée en tête. Devenir le maître de la ville, de manière officielle et officieuse. Il organisa donc la technique mafieuse citée plus haut et est maintenant le plus heureux des hommes : il est le maître incontesté de Brixbourg, élu démocratiquement et possédant une puissance officieuse énorme sur les habitants de la cité, habitants qu'il chérit plus que tout, tout comme "sa" ville, qu'il adore voir et avoir sous son contrôle.

Il aimerait que le personnage de Wigskles devienne aux yeux des gens un gentil héros, mais cela sera difficile. La population le hait littéralement. Wigskles va tenter de donner la chasse aux orcs du coin quand Sire Mathias les aura jugé inutiles, après la guerre contre Sire Constance. Il espère remonter alors dans l'estime des gens de Brixbourg et devenir, en plus de ses fonctions actuelles, le héros qu'il croit être.

Pour l'instant, Alfred est au bord de l'épuisement : il travaille beaucoup trop. Entre la gestion de Brixbourg, ses voyages incessants jusqu'à Fentheim, ses travaux de magie, les intrigues de la cour, la planification des traités orques et les sorties nocturnes de Wigskles, Alfred Deyann risque bientôt de s'écrouler de fatigue.

Ecrit par Père Carmody ([pere\\_carmody@cerbere.org](mailto:pere_carmody@cerbere.org))

Mis en page par Naliah ([naliah@cerbere.org](mailto:naliah@cerbere.org))

Illustration de Vanion Harparine ([harparine@hotmail.fr](mailto:harparine@hotmail.fr))

