



SCENARIO IV : RESURRECTION

Scénario pour personnages de niveaux 3-4

Après avoir enquêté à Brixbourg, les PJ sont revenus à Miral et ont appris qu'un bûcheron, Hahn, n'était pas rentré hier de la clairière où il travaillait seul. Raven, le maire du village, est très inquiet et demande aux PJ d'aller jeter un œil, si ça ne leur fait rien.

Ces derniers peuvent être conduits le lendemain de leur arrivée par un gamin du village (Martin, le neveu du bûcheron disparu, franchement pressé de ramener son parent à la maison) à une clairière où des dizaines de souches d'arbres coupés sont éparpillées et forment une zone funeste dans la forêt verdoyante.

La fouille de l'endroit permet de déterminer que (le don de pistage donne un bonus de + 3 au jet [exemple DD7 pour trouver le premier indice]) :

- ✦ **DD10** : quelqu'un a travaillé là récemment.
- ✦ **DD12** : ce quelqu'un est un homme de haute stature et correspondrait à la description faite pour Hahn.
- ✦ **DD14** : un animal étrange a laissé des traces dans la boue, mais qui ne ressemblent à aucune trace connue.
- ✦ **DD16** : après examen, l'animal évolue à quatre pattes, ferait environ deux mètres de long pour facilement plus de 100 kilos, en voyant l'incrustation des traces dans le sol.
- ✦ **DD18** : il y a des traces de sang et de lutte dans l'herbe à la lisière de la clairière, et l'herbe est couchée dans un sens qui indique qu'on a traîné un corps vers l'intérieur de la forêt.
- ✦ **DD20** : des écorchures sont situées à hauteur de poitrine sur les écorces de quelques arbres à la lisière de la clairière, cela pourrait provenir d'un cerf, mais y a-t-il un lien ?

Si l'on suit la piste trouvée au bord de la clairière, on pourra voir au bout de quelques mètres les deux sillons laissés par ce qui devait être les talons de la victime. Les taches de sang se succèdent, toujours plus importantes, et on trouvera au bout de trente mètres le cadavre déchiqueté de Hahn.

Faites lancer un jet de Volonté DD13 aux PJ pour ne pas détourner les yeux ou avoir un haut le cœur (voire rendre leur précédent repas), car le spectacle est atroce.

Pour ceux qui observent leur découverte, ils voient un homme de haute stature littéralement déchiqueté. Les membres ont été jetés sur un tas difforme de chairs et de muscles, constituant les restes ravagés d'un torse humain. L'homme a visiblement été mordu et traîné par l'épaule jusqu'ici, à en voir par la trace de morsure immonde, boursouflée et noircie qui orne son trapèze droit. Une fois sa gorge arrachée, son visage a été profondément griffé, volontairement défiguré, puis ses membres sûrement arrachés un par un, le tout avec une barbarie innommable.

La bête en question ne devait pas avoir faim, mais simplement vouloir se repaître d'une telle orgie de violence.

Le jeune Martin est effondré et il y a de fortes chances que les PJ informent le village de cette macabre découverte.

La population décidera de se défendre plutôt que de paniquer. Ainsi, les habitants se cotiseront pour dédommager un paysan et acheter une brebis au nom de la collectivité. Il sera décidé par le bourgmestre qu'elle sera l'appât d'un piège visant à détruire la chose.

Le bourgmestre aimerait bien entendu l'assistance des PJ, puisqu'ils semblent être les personnes les plus à même de régler ce problème, étant donné qu'ils ont déjà découvert le cadavre.





Dans la clairière qui a vu le décès de Hahn, on attachera cette brebis et attendra que la chose se pointe. Là, des chasseurs seconderont les PJ pour capturer ou tuer la chose, le cas échéant.

Le soir même de la découverte du corps, quatre chasseurs expérimentés accompagnent les PJ à la clairière et les aident à creuser quelques « trous de souris » (des orifices creusés à même le sol permettant de cacher un corps allongé à tout œil non exercé) camouflés par d'épais branchages. Une fosse, quatre collets, trois pièges à loups et trois pièges à piques viennent compléter le dispositif d'accueil.

Ce poste d'observation ne saurait normalement être découvert, même par un cerf marchant à peine à deux mètres de là.

Après s'être enduit d'essence concentrée de mousse végétale (afin de parfaire le camouflage olfactif), l'attente semblera longue, très longue, et il se pourra que nos planqués puissent être gagnés par le sommeil.

S'ils s'endorment, ce n'est pas si grave, les chasseurs veilleront et pourront les réveiller, le cas échéant. Aux toutes premières lueurs de l'aube, alors que tout espoir de croiser la bête s'est évaporé, on pourra entendre un bruit de pas (si le jet d'Ecoute à DD16 est réussi). Si le son est entendu, les protagonistes pourront se préparer et se tenir prêts à agir.

Sinon, ils seront surpris par la « bête », apparaissant à contre-jour dans la clairière, où les volutes de la brume nocturne s'évaporent encore doucement, créant une atmosphère irréelle, toute aussi étrange que la bête en elle-même, qui s'avance lentement.

Grosse et haute comme un veau, elle n'en a pas moins le physique surpuissant et musclé d'un robuste molosse. Son corps est recouvert d'une fourrure drue et grise, argentée au col et noire aux pattes, qu'elle a d'ailleurs velues et énormes. Sa mâchoire impressionnante procure une sorte de gêne à tous ceux qui la fixent : sa gueule s'ouvre en effet horizontalement, comme les deux mandibules

d'un insecte géant. Lorsque cette gueule s'ouvre, d'épais filets de bave relient les deux mâchoires, qui montrent alors une dentition proche de celle d'un sanglier adulte. La tête de la bête est garnie de courts mais robustes bois (cinquante centimètres) approchant de ceux d'un cerf, mais partant de l'arrière du crâne à 45° vers l'avant. Elle regarde d'un œil lubrique et envieux la brebis postée au centre de la clairière.

La chose avancera prudemment, prenant le soin de contourner chaque piège posté sur son chemin. Faites sentir aux PJ que la bête les a remarqués en leur disant qu'elle jette quelques regards dans leur direction, mais continue son chemin, comme si elle voulait d'abord s'occuper de la brebis, ou comme si elle voulait jouer avec eux. Une fois la tension à son comble, il n'existera que deux solutions :

- ✦ Soit les PJ et les chasseurs se sont mouillés les chausses et n'attaqueront pas la bête. Là, cette dernière s'en ira tranquillement après avoir arraché d'un coup de gueule sec chaque membre de la brebis bêlante et paniquée, qui se videra de son sang jusqu'à ce que la mort l'emporte. On pourra voir la bête apprécier le spectacle au plus haut point avant de laper le sang et grignoter d'un air absent (plutôt broyer machinalement) le crâne de la pauvre brebis. Sur ce, la bête s'en ira nonchalamment, sans un regard en arrière, ce qui pourrait inciter les PJ à la suivre... De loin... Là, en réussissant une filature discrète, on remarquera qu'au bout d'un kilomètre environ, la bête s'arrêtera et semblera chercher quelque chose. Dressant les oreilles, elle avancera prudemment jusqu'à une sorte de muraille naturelle. Derrière cette dernière, on peut entendre beaucoup de mouvement d'hommes et voir des torches illuminant cette partie encore sombre de la forêt. La bête grimpera sur le mur afin d'observer quelques secondes ce qui se passe, puis s'enfuira après un bref regard en direction des PJ. Ces derniers peuvent continuer la poursuite, mais perdront la bête de vue très rapidement





(l'objectif est bien sûr de leur faire voir ce qu'il se passe derrière cette muraille).

- ✦ Soit les PJ n'ont pas supporté le spectacle de la brebis éviscérée et se sont lancés à l'assaut, secondés par les arcs des quatre chasseurs. Une fois la bête blessée (se référer aux annexes) et que les PJ auront compris leur douleur, elle fuira à toutes pattes (comme appelée, en fait) et ce, obligatoirement, en évitant les pièges et les chasseurs lui barrant la route (voire en les renversant au passage). La bête entre dans le bois à toute vitesse et, à part une propension exceptionnelle à suivre une créature au bruit (Détection ou Ecoute DD23), les poursuivants la perdront. Alors qu'ils seront enfin conscients de ne plus suivre que du vent, ils verront plus loin sous les arbres sombres la lueur de plusieurs torches et entendront des éclats de voix. La vue sera cachée par une sorte de muraille naturelle.

Dans les deux cas, voilà les PJ devant une muraille qu'ils reconnaissent pour être celle bordant la mine qu'ils ont dévastée quelques jours auparavant.

Les PJ seront sûrement curieux de voir ce qu'il se trame à l'extérieur de cette mine, de si tôt matin. Ils pourront aisément escalader la muraille (la roche est assez rude et difforme pour offrir plusieurs prises faciles) afin de jeter un coup d'œil, ou pourront rester sur le plancher des vaches afin d'écouter.

La première constatation directe à l'écoute est que le langage parlé est de l'orque (ou y ressemble fortement). On peut déduire du ton employé, même si personne ne comprend cette langue (et bien que l'orque soit une langue ultra-violente à la base), que ce n'est pas une discussion commune mais que quelqu'un donne des ordres.

Ceux escaladant la muraille pourront voir une trentaine d'orques armés possédant tous le même tatouage (une pioche croisée avec un cimenterre, le symbole du Clan des Fousseurs, mais les PJ

ignorent ce renseignement), portant torches, cimenterres et arcs courts.

Ce qui semble être le chef (le donneur d'ordres, visiblement) est franchement plus imposant qu'un orque normal. Il ressemble davantage à un ogre par la taille, mais a bien l'apparence d'un orque, même s'il est musclé comme pourrait l'être un géant... Ce monstre de puissance est vêtu d'une armure de plates effrayante et d'un marteau à deux mains énorme, sur lequel repose nonchalamment son coude. (cf. Annexes pour les caractéristiques).

La tension semble être palpable, les gardes orques ont le regard rivé sur l'entrée de la mine.

Et voilà soudain le demi-orque appelé Roken dans la lettre de Wigsbles (oui, bien celui tué précédemment par les PJ, cf. *Scénar n°2 : Travaux Forcés*) qui sort lentement, visiblement exténué, de la mine, nu comme un ver. L'orque géant attrape ce qui ressemble à une robe de prêtre et lui en drape prestement les épaules. Il s'agenouille devant le ressuscité (comme tous les autres orques présents, mais restant à leur poste) et dit quelque chose dans son ignoble langage.

Même si les PJ n'ont vu ce Roken qu'une fois, quelque chose a changé, dans sa prestance comme dans son regard. Pour ceux qui comprennent l'orque, ou si un sort de compréhension des langues a été lancé, voici ce que l'on peut entendre :

« Je te souhaite la bienvenue dans le monde des vivants qui va bientôt devenir celui des Orques, ô grand Rokyoren. » Dit la grosse brute en armure alors qu'elle est agenouillée.

« Relèves-toi, fier guerrier. Tu fais autant partie de la légende que moi, et tu es davantage béni, puisque que tu as existé dès le départ avec une partie de moi en toi. Nous nous complétons maintenant à merveille, frère. Par contre, appelons-nous par nos anciens noms afin de n'éveiller aucun soupçon. » Répondit alors l'orque en robe de prêtre.

« Bien, Roken. Ton retour n'a pas été trop difficile ? »





« Affreux. Un repos de mille ans est une chose trop grande pour y être arraché facilement. Mais tel était mon destin. A propos de destin, celui des hommes court-il à sa perte, mon bon Yoren ? »

« Oui, frère. Nous savons que les armes arriveront à Brixbourg très bientôt. Nous nous emparerons d'elles et ce sera la fin pour ces insectes fat et méprisants. »

A nouveau, deux solutions se présentent :

- ✦ Les PJ sont des véritables berserkers sans cervelle et attaquent la troupe d'orques. Là, l'effet de surprise jouera. Yoren beuglera quelques ordres en langue orque (*note* : les ordres lancés en langue orque sont si puissamment explicites qu'ils influent directement sur les muscles, sans aucune traitement d'information par le cerveau, ce qui explique la rapidité d'exécution...) qui pourront être traduits par « *Protégez Roken, il est trop faible pour se battre !* » et « *Bouffez-moi ces emmerdeurs !* ». Mais Roken a prévu le coup et sort un parchemin de sa robe. Appelant à lui quelques orques (dont le géant Yoren), il incante et disparaît avec 14 de ses comparses. Restent ainsi sur le champ de bataille 15 orques énervés par le sacrilège perpétré par les PJ (ils ont gâché des retrouvailles attendues depuis 1.000 ans, mais ne pouvaient pas le savoir...) (voir *Annexes* pour les caractéristiques). En cas de souci de combat avec les orques, n'hésitez en aucun cas (cela pourrait d'ailleurs être dramatiquement plus intéressant) à faire intervenir Wigalf et ses deux molosses en avance, qui sauveront rapidement les PJ d'une mort certaine.
- ✦ Les PJ restent calme et attendent de voir ce qu'il se passe. La troupe va alors doucement avancer sur l'ordre sec de Yoren (« *Direction Brixbourg ! En avant !* » pour ceux qui comprennent la langue). Toute attaque ultérieure provoquera la situation exposée juste au-dessus. Dans tous les cas de filature par les PJ, elle échouera, Roken

repreant peu à peu ses esprits et utilisant ses sorts de détection pour se refaire la main. Là encore, la situation initiale sera enclenchée dès la découverte des suiveurs (même remarque pour Wigalf en cas de grabuge violent).

LA MINE



Les PJ pourront explorer la mine rapidement, mais ne trouveront rien au premier étage, ni à l'étage inférieur. S'ils descendent tout en bas, ils pourront découvrir qu'un mur de la salle de garde a été abattu et qu'il s'ouvre sur une salle circulaire, située entre les anciens appartements de Roken et la salle de garde (cf. Plan du Niveau -2 du scénario 2 : *travaux forcés*).

Le sol de cette salle non éclairée est jonché de morceaux de minerais orangé presque transparent (qui est de l'ambre, utilisé pour sceller la pièce). Un imposant sarcophage en métal trône au milieu de la pièce circulaire. Celui-ci est décoré de gravures grossières et de runes (pour ceux qui lisent l'orque, les runes disent : « *Ci-gît Rokyoren, mort au combat et en héros. Il reviendra bientôt.* ») et son couvercle est ouvert. On peut voir à l'intérieur du cercueil métallique la trace qu'un corps a creusé au fil des siècles par l'acidité des fluides vitaux se répandant ça et là. La puanteur est atroce. Un coffre ouvert est posté à côté du sarcophage. Il est vide, mais la poussière à l'intérieur et un sac en lambeaux semblent indiquer qu'il a dû contenir quelque chose.

Que faisait un tombeau scellé de l'extérieur dans une mine désaffectée ? Et pourquoi des orques ont-ils mis tant d'application à le piller ? C'est ce que les PJ pourront se poser comme question après cette étrange découverte.

RENCONTRE DU TROISIEME CHIEN



Si les PJ sont entrés dans la mine, ils sentiront une présence à leur sortie. Sinon, c'est après le départ des troupes orques que la bête fera son apparition.



En fait, les PJ n'ont pas la berlue, mais cette bête semble être plus claire de pelage... Illusion d'optique due au soleil se levant enfin ? Non, car à l'opposé vient d'apparaître une seconde bête, identique à la première. Il existerait deux aberrations ? Incroyable ! Le pire reste à venir.

Les deux molosses cornus fixent longuement les PJ sans remuer aucun muscle, telles des statues de marbre veillant sur ce lieu. Ou plutôt, attendant quelque chose.

Un jet d'Ecoute DD13 apprendra aux PJ qu'un homme à pied approche doucement. Les molosses ne bougent pas une oreille. Aucun oiseau ne chante plus.

Un homme arrive en marchant calmement dans la clairière, en direction des PJ. Alors qu'il déambule nonchalamment, ils ont tout loisir d'observer cet homme sec, à la chevelure blonde coupée au ras de la nuque, au visage fin et agréable, habillé d'un manteau sombre. S'il ressemble à un elfe par sa prestance, son physique n'en est pas moins humain. Le sourire aux lèvres, il s'arrête à une dizaine de mètres des PJ et lance aux molosses :

« Igor ! Victor ! Que m'avez-vous déniché là ? »
Les deux molosses le rejoignent rapidement en jappant. Après quelques caresses amicales de celui qui semble être leur maître, l'homme reprend, sans perdre son sourire :

« N'est-il pas un peu tôt pour faire une promenade ? Que faites-vous céans ? »

Si les PJ l'interrogent, l'homme, courtois, dira s'appeler Wigalf et chercher son troisième animal, nommé Hector. Il demandera d'ailleurs aux PJ s'ils ne l'ont pas vu. Si les PJ font montre de dégoût vis à vis de ces créatures ou s'ils annoncent l'attaque du bûcheron, Wigalf haussera les épaules et dira simplement qu'il n'est pas le maître de ces bêtes, mais qu'elles sont ses amies. Il ne les dirige pas. Si elles ont envie de chasser, il leur laisse champ libre. Si les PJ se montrent diplomates, il pourra raconter comment Wigalf les a trouvées.

Si les PJ tentent quoi que ce soit contre cet homme, les bêtes entreront en action et Hector

déboulera également dans la clairière, à la rescousse de son maître. Il ne se montrera pas si les choses vont bien.

Wigalf répétera qu'il n'est pas responsable de ses molosses et qu'il faut respecter leur instinct de chasseur. Peut-être que le bûcheron en question avait provoqué Hector et qu'il se soit défendu, le physique difficile de ces bêtes les rend susceptibles... Aussi, si les PJ disent avoir blessé Hector, une lueur de colère passera dans les yeux du druide, mais se contentera de dire qu'il faut qu'il retrouve rapidement son chien.

Si les PJ demandent ce qu'il fait dans cette forêt, Wigalf répondra qu'il traque depuis quelques temps des orques venus dans cette forêt. Si les PJ lui donnent des informations, Wigalf leur demandera de leur conter toute l'histoire, les remerciera vivement après cela et dira partir à la poursuite des orques dès qu'il aura retrouvé son chien perdu. Il conseillera aux PJ de retourner à Miral avertir les habitants et de monter sur Brixbourg voir quel trafic s'y déroule. Lui essaiera de son côté de stopper ou ralentir les orques. Après avoir souhaité bonne chance aux PJ, il partira avec ses deux créatures.

Si les PJ veulent du mal à Wigalf, il leur annoncera patement que s'ils se mettent entre les orques et lui, ils mourront. Il les tiendra en respect grâce à ses deux molosses ou quelques sorts et sifflera Hector, qui rappliquera dans le round. Le druide ne tuera personne, il est déjà assez embêté qu'Hector ait été si peu discret.

Si les PJ partent à la chasse d'Hector après avoir quitté Wigalf pacifiquement, la journée passera inexorablement sans aucun résultat probant. Cette sale bête a disparu, et plus de trace de son propriétaire non plus.

RETOUR AU VILLAGE



Il ne reste aux PJ qu'à rappliquer vite fait au village pour annoncer à Raven que le danger a déménagé...

Si les PJ parlent de leur désir de retourner à Brixbourg, le maire les aiguillera vers le forgeron





Alrick, qui pourrait avoir besoin d'eux. Le robuste forgeron roux, barbu comme un ours, leur parlera d'un chargement d'armes qu'il doit livrer demain à Brixbourg. Il y en a pour une fortune, et Alrick n'aimerait pas que son chargement soit volé, ou que le mystérieux acquéreur ne le paie pas. De plus, la femme d'Alrick va accoucher de son cinquième enfant, et il aimerait être présent pour cette nouvelle naissance. Voilà toutes les raisons invoquées par l'artisan pour refiler la garde du chargement aux PJ, qui pourront facilement faire la commission.

La mission semble aisée, et le forgeron promet comme récompense la fabrication de deux armes de maître avec le métal qu'il lui reste. Aux PJ de choisir une arme métallique que le forgeron leur préparera pour leur retour.

La charrette est déjà chargée. Quatre centaines d'armes de facture basique la remplissent presque entièrement, et le tout est recouvert d'une bâche blanche de grosse toile. Trois chevaux sont attelés pour tirer les deux tonnes du chargement.

Si l'on veut découvrir la bâche, Alrick, traînant dans les parages, avouera à voix basse ne pas être fier de son travail. Mais la commande privilégiait la quantité sur la qualité, qui pouvait être médiocre. Il ne sait pas pour qui il a travaillé, et ne veut pas le savoir. Tout ce qu'il veut, c'est qu'on lui paie ses 1.500 pièces d'or.

Les armes sont un peu grandes pour des humains, et peuvent très bien servir à des orques, pourront aisément remarquer les plus perspicaces et intelligents des PJ. Est-ce bien une partie de la commande de Wigsles ?

Les PJ pourront donc partir immédiatement pour Brixbourg. Le voyage sera tranquille, de prime abord. Après une douzaine d'heures de repos bien mérité, assis sur un des chevaux ou couché dans la charrette, les PJ remarqueront qu'ils approchent de la ville marchande... Et qu'un hennissement retentit sur leur droite.

Cinq cavaliers armés vêtus de noir, mal rasés, puant à quelques mètres la transpiration et le

canasson arrivent sur la route par la droite et stoppent le convoi.

Ils semblent intéressés par le convoi et demandent à voir ce que les PJ transportent. Si ces derniers refusent, les cavaliers attaqueront. S'ils mentent, un cavalier s'approchera pour vérifier. En cas de refus ou de résistance, les cavaliers attaqueront. S'ils disent la vérité, les cavaliers leur déclareront prendre possession de ce convoi et qu'ils ne leur sera fait aucun mal s'ils s'en vont tout de suite.

S'ils se laissent faire (ce qui m'étonnerait tout de même), les cavaliers partiront avec le convoi, laissant les PJ à pieds et l'air bête.

Il est bien plus probable que les PJ se défendent et que l'affaire tourne au vinaigre. Les cavaliers, une fois défaits, peuvent être fouillés. S'ils le sont, on découvrira sur eux une lettre cachetée d'un sceau (un jet d'héraldique DD12 est nécessaire pour reconnaître le sceau de Sire Constance), sur laquelle est inscrit ceci :

Messieurs,

Votre mission est d'infiltrer discrètement les terres de Sire Mathias et de surveiller les allées et venues commerciales. Contrôlez chaque convoi d'armes et détournez-le à tout prix de la cité de Brixbourg, de préférence vers le sud. S'il le faut, détruisez-les.

Par les Dieux et le Roi, bonne chance.

C.

Que faisaient les hommes de Sire Constance au cœur du territoire ennemi ? En quoi ces convois d'armes les concerne-t-il ? Sire Mathias est-il vraiment en train de gagner la guerre ? Les troupes de Sire Constance avancent-elles déjà sur Brixbourg ?

Toutes ces questions devraient s'entrechoquer dans la tête des PJ alors qu'ils sortiront de la forêt et s'apprêteront à voir la lointaine silhouette de Brixbourg.



ANNEXES

1. LES GARDES ORQUES DE ROKEN ET YOREN

- ✦ Dés de vie : 1d8+2 (6 à 8 PV en moyenne)
- ✦ Initiative : +1
- ✦ Vitesse de déplacement : 6,50 m
- ✦ CA : 15 (+4 armure d'écaillés ; +1 bouclier de bois)
- ✦ Attaques : cimenterre (+3 corps à corps)
- ✦ Dégâts : cimenterre (1d8+3)
- ✦ Espace occupé/allonge : 1,50 m X 1,50 m/1,50 m
- ✦ Particularités : vision dans le noir (20 m) ; sensibilité à la lumière
- ✦ Jets de sauvegarde : Réf +0 ; Vig +2 ; Vol -1
- ✦ Compétences : Détection +2 ; Perception auditive +2
- ✦ Dons : Vigilance
- ✦ Stratégie : ces orques, ayant été quelques temps sous les ordres de Yoren, ont quelques rudiments de stratégie et ne chargeront pas bêtement les PJ. Ils veilleront à rester groupés et à encercler les PJ et à surtout ne pas se faire séparer. C'est donc à un mur compact aussi doué que le XV de France en défense qu'auront affaire les PJ.

2. LES DEBUTS DE LA DYNASTIE IMPERIALE

Il y a environ mille ans (exactement 1004 ans), une guerre meurtrière ensanglanta l'actuel Empire. La guerre entre orques et humains faisait rage. Les elfes avaient proclamé leur neutralité et les nains se contentèrent de défendre leurs forteresses, laissant les humains affronter seuls des armées de centaines de milliers d'orques déchaînés.

Un homme tint haut le flambeau des Humains : Harrioch d'Arion (à l'époque un simple seigneur local

qui, ayant obtenu l'illumination spirituelle, s'était mis à décrire le panthéon selon sa vision – aujourd'hui appelée Vision Primordiale, qui régule aujourd'hui encore la religion de l'Empire – et souleva les foules afin d'honorer ces Dieux. La relative diversité des Dieux permit à chacun de s'y retrouver et chaque Culte obtint rapidement des pouvoirs par l'intermédiaire d'un Harrioch épuisé.

Son fils Enoch, un jeune et fougueux chef de guerre, s'empara quelques semaines plus tard du pouvoir militaire par un subtil chantage : si les armées ne lui étaient pas remises, son père retirerait les pouvoirs divins aux 600 prêtres qui avaient été formés par ses soins. La magie divine ayant permis de stopper la progression orque dans les terres et d'éviter deux famines, la populace devint effrayée à l'idée de perdre ces divinités si pratiques nouvellement acquises. Au bord de la guerre civile, le Conseil des Clans régissant à l'époque sur les terres de l'actuel Empire passa le flambeau à Enoch, sous l'œil bienveillant de son père.

Enoch fut un chef de guerre exemplaire. La guerre qui s'en suivit fut couronnée de succès, et les orques furent balayés.

Après la guerre, Enoch rentra sous les acclamations de la foule se faire couronner Empereur. S'ils ont depuis un siècle prit le titre de Monarques, les dirigeants suprêmes de l'Empire sont tous les descendants de la dynastie d'Enoch et ne se sont jamais détachés de leur fonction cléricale (à l'image du Chantage d'Enoch à travers son père, qui est maintenant chanté et sanctifié), et la fonction de Haut-Prêtre est assurée par le père du dirigeant qui, une fois mort, est institué de manière posthume par la garde des pouvoirs divins. La population croit effectivement que l'ancien Roi régit les pouvoirs des prêtres, mais les plus érudits savent qu'il n'en est rien et que ce rituel sans effet n'est qu'une autre représentation du Chantage d'Enoch.





3. LA LEGENDE DE ROKYOREN

Le chef ennemi, un orque du nom de Rokyoren, fut donc défait. Ce dernier, chef spirituel et martial des tribus orques rassemblées sous son étendard de sanglante violence, annonça avant sa dernière bataille (qu'il savait perdue d'avance, mais il fallait se battre pour l'honneur) que son travail était trop important pour un seul homme et prophétisa que :

« Dans quatre dizaines de génération, je reviendrai dans le corps de deux orques, qui reprendront le flambeau de mon tisonnier éteint et mèneront à nouveau le peuple orque reconstruit à la bataille, afin de gagner reconnaissance, honneur et liberté dans le monde. Ils seront du même sang par le père, qui sera béni et maudit à la fois. La guerre sera donnée à Yoren, enfanté avec une ogresse, et le spirituel à Roken, enfanté avec une humaine, et je renaîtrai physiquement dans ce dernier à sa mort, qu'il ne connaîtra donc jamais. Ce départ sonnera le glas de nos ennemis ».

Ce texte (officiellement basé sur aucun fondement sérieux pour les sages humains) peut être trouvé tel quel (ou avec quelques variantes) dans n'importe quel livre de légendes fantaisiste, ouvrage sur les Temps Obscurs, les coutumes orques ou recueil clérical de prophéties. Pour information, quelques érudits se sont accordés pour écrire dans un traité racial intitulé « *La Question Orque* », qu'une génération de peaux-vertes dure environ vingt-cinq ans. Faites le calcul...

Le Chantage d'Enoch n'est peut-être qu'un subterfuge destiné à forcer les foules à vivre dans la crainte, mais la Prophétie de Rokyoren est réelle et a effectivement eut lieu.

Il y a quinze ans, un orque nommé Tharfik engendra quasiment en même temps deux bébés demi-orques par un malheureux concours de circonstances. Entrant dans une caverne afin de poursuivre une humaine qui voulait échapper à son cimeterre, il entra et la viola, avant de se faire attraper par la résidente de la caverne, une ogresse en manque de tendresse, qui le viola à son tour. L'ogresse possessive maintint l'orque et l'humaine

en captivité pendant neuf mois et les deux nourrissons naquirent le même jour. L'humaine ne survécut pas à l'accouchement, mais l'orque décida de passer le reste de sa vie avec l'ogresse, qu'il jugea au moins aussi subtile et forte qu'une femelle orque normale.

Dans cette grotte furent élevés Roken et Yoren, jusqu'à ce qu'ils aillent revendiquer leur droit d'appartenir à un clan et furent reconnus par le chaman du Clan des Fousseurs comme étant l'objet de la Prophétie de Rokyoren. Les demi-frères y ont cru et les voilà qu'ils se mirent à chercher sans relâche le tombeau de Rokyoren, caché il y a mille ans dans les flancs d'une mine par les acolytes de ce légendaire général, en vue de sa résurrection prophétisée. Les plans et alliances de Sire Mathias ont facilité leurs recherches et, malheureusement pour les habitants de Miral, le tombeau était situé dans la mine que l'on connaît si bien.

4. WIGALF ET SES MOLOSSES, LA VRAIE HISTOIRE

Wigalf est druide (mais ne reconnaîtra jamais ouvertement sa classe), comme son père et son grand-père l'étaient avant lui. Dérangés de famille, le grand-père, déjà, avait été banni du Conseil Druidique (dissous depuis 30 ans) il y a belle lurette, pour ses idées décalées et ses recherches impies sur les potentialités de manipulations magiques afin d'améliorer les bêtes sauvages (le tout créé pour que la nature puisse mieux se protéger elle-même). Le Conseil Druidique jugea ces recherches comme une pure insulte à la toute-puissance de l'entité Naturelle et congédia cet homme indigne.

Depuis, cette famille voue une haine farouche à toute organisation prônant la beauté et l'harmonie naturelle (elle a déjà assassiné plusieurs anciens membres du Conseil Druidique, par pure vengeance). Le grand-père de Wigalf avait innové en créant des procédés chimiques permettant de modifier les capacités et l'apparence de bêtes sauvages, mais ses expériences sont restées vaines.



Reprises par son fils, elles ont avancé pour résulter sur la première mouture des molosses (qui n'étaient finalement pas au point, leur durée de vie étant de trois mois après manipulation). Wigalf a découvert la clé qui manquait à ses ancêtres : pour manipuler efficacement un animal, il faut que l'animal soit consentant, donc forcément corrompu à la base. Ainsi, quoi de mieux pour effectuer des manipulations visant à rendre un animal plus brutal, plus méchant et plus impressionnant, qu'une bête élevée par des hommes ? Les bêtes sauvages ne connaissent pas la terreur, la violence gratuite, la soif de pouvoir. Celles domestiquées, si, parce qu'elles observent et vivent avec les hommes. C'est ainsi qu'après avoir récupéré et apprivoisé trois chiens de berger maltraités à mort par leur ancien maître et abandonnés dans une fosse, que Wigalf tenta à nouveau lesdites expériences, qui réussirent cette fois.

Wigalf aime raconter qu'il a trouvé les trois chiots (déjà cornus et difformes, dira-t-il) gisant presque morts près d'une ferme. Ils étaient étranges mais purs, et c'est à cause de leur anormalité que les humains les avaient jugés impropres à la vie communautaire. Wigalf les prit en pitié et les recueillit (ceci est une version officielle, et toi, MJ, sais qu'elle est fausse).

Igor, Victor et Hector (les 3 molosses) ont ainsi évolué depuis 3 ans jusqu'à devenir les machines de guerre qu'elles sont aujourd'hui. Elles servent Wigalf avec déférence et terreur. Son emprise sur les bêtes est totale, et il semble qu'un lien psychique les unit entre eux et à leur maître.

Wigalf a évolué dans son raisonnement. Dépassant le système de protection naturel, il rêve maintenant de détruire cette société humaine corrompue par la violence, vaincue par l'argent et les métropoles. Ce druide rêve d'un retour en arrière que tous ses confrères jugent impossible. Il veut détruire la civilisation pour en reconstruire une autre, proche des tribus nomades du passé, une société sereine et proche de la nature, à son image.

Il a erré longtemps et traîné ses guêtres dans toutes les ruines connues, afin de récupérer des

objets de pouvoir qui pourraient faciliter sa quête de destruction massive.

Le père de Wigalf, s'étant changé en arbre pour ne pas mourir physiquement, lui a soufflé depuis sa forêt que les orques préparaient quelque chose, peut-être le retour des anciennes prophéties. Ce bel idéaliste va ainsi utiliser son dernier atout pour voir son rêve se réaliser : une alliance avec les orques.

Wigalf va proposer de mettre ses capacités de manipulations animales aux nouveaux chefs orques, ce qui pourrait leur donner un avantage dans leur combat.

5. WIGALF : DRUIDE HUMAIN NIVEAU 13 (83 568 XP)

- ✦ Force : 13 (+ 1) ; Dextérité : 16 (+ 3) ; Constitution : 11 (0) ; Intelligence : 14 (+ 2) ; Sagesse : 20 (+ 5) ; Charisme : 15 (+ 2)
- ✦ Alignement : Neutre/Mauvais
- ✦ Bonus à l'attaque (ciméterre ardent +2) : +15/+10
- ✦ Coup critique : 15-20 ; x2
- ✦ Dégâts : 1d8 + 1d6 (feu) (+1d10 dégâts de feu en cas de coup critique)
- ✦ Classe d'armure : base : 15 ; total : 21
- ✦ Points de vie : 73
- ✦ Modificateur à l'initiative : + 7
- ✦ Jet de réflexes : + 9
- ✦ Jet de Vigueur : + 8
- ✦ Jet de Volonté : + 13
- ✦ **Dons** : Instinct naturel, Compagnon animal, Déplacement facilité, Absence de traces, Résistance à l'appel de la nature, Forme animale 5/jour (animal de taille M, P, G ou TP ou forme d'un animal sanguinaire), Immunité contre le venin, Mille visages, Arme de prédilection (ciméterre), Science du critique (ciméterre), Science de l'initiative, Vigilance, Talent (Alchimie).





⚡ Compétences :

- ❖ Alchimie : (8) + 4 = 12
- ❖ Bluff (8) + 2 = 10
- ❖ Concentration (10) + 0 = 10
- ❖ Connaissance des sorts (8) + 2 = 10
- ❖ Connaissances (nature) (12) + 2 = 14
- ❖ Connaissances (animaux) (10) + 2 = 12
- ❖ Diplomatie (8) + 2 = 10
- ❖ Empathie avec les animaux (12) + 2 = 14
- ❖ Intimidation (4) + 2 = 6
- ❖ Natation (2) + 2 = 4
- ❖ Premiers secours (6) + 5 = 11
- ❖ Psychologie (4) + 5 = 9
- ❖ Sens de la nature (10) + 5 = 15
- ❖ Sens de l'orientation (10) + 5 = 15

⚡ **Inventaire :** Robe de Druides (5 800 po) ; Orbe des tempêtes (30 000 po) ; sac sans fond (7 400 po) ; amulette d'armure naturelle +5 (50 000 po) ; anneau de protection +3 (18 000 po) ; Cimeterre ardent +2 (20 135 po)

⚡ Sorts mémorisés :

- ❖ Niveau 0 : (6) Création d'eau ; Détection de la magie ; Lumière ; Purification de nourriture et d'eau ; Illumination ; Soins superficiels
- ❖ Niveau 1 : (7) Apaisement des animaux ; Enchevêtrement (2X) ; Détection des Collets et Fosses ; Brume de dissimulation ; Endurance aux énergies destructrices ; Soins légers
- ❖ Niveau 2 : (6) Forme d'arbre ; Hypnose des animaux ; Lame de feu ; Nuée grouillante ; Peau d'écorce ; Sphère de feu
- ❖ Niveau 3 : (5) Empoisonnement ; Fusion dans la pierre ; Protection contre les

énergies destructrices ; Convocation d'alliés naturels III ; Soins modérés

- ❖ Niveau 4 : (5) Colonne de feu ; Contrôle des plantes ; Dissipation de la magie ; Rouille ; Vermine géante
- ❖ Niveau 5 : (4) Communion avec la nature ; Convocation d'alliés naturels V ; Fléau d'insectes ; Tempête de grêle
- ❖ Niveau 6 : (2) Convocation d'alliés naturels VI, Voie végétale
- ❖ Niveau 7 : (1) Guérison suprême

6. HECTOR, IGOR ET VICTOR (COMPAGNONS ANIMAUX MODIFIÉS DE WIGALF) :

- ⚡ Points de vie : 76
- ⚡ Initiative : +4
- ⚡ Vitesse de déplacement : 15 m
- ⚡ CA : 18 (-1 taille, +4 dex, +5 naturelle)
- ⚡ Attaques :
- ⚡ 2 coups de griffe (+8 corps à corps) ; dégâts 1d8+6
- ⚡ Morsure (+5 corps à corps) ; dégâts 3d4+4
- ⚡ Charge : (+2 corps à corps) ; dégâts 4d6+6
- ⚡ Espace occupé/allonge : 1m50 X 2 m/2m
- ⚡ Attaque spéciale : Bond (Ext), Férocité (Ext), Etreinte (Ext), Croc en jambe (Ext), Pattes arrière (Ext).
- ⚡ Compétences : déplacement silencieux +9 ; détection +6 ; discrétion +6 ; équilibre +9 ; détection de pièges +6.
- ⚡ Lien télépathique permanent avec les autres molosses et Wigalf.
- ⚡ Facteur de puissance : 7
- ⚡ Note : quand les trois molosses sont engagés dans le même combat, ils bénéficient d'un bonus de +2 (Sur) à la CA et à l'attaque, dû à leur vision triple du combat



et à leur communication télépathique de ces informations.

7. LES BETES (VERSION DE BASE) :

Car vous vous en doutez bien, Wigalf en créera d'autres

- ✦ *Points de vie* : 5d8+12
- ✦ *Initiative* : +3 (Dex)
- ✦ *Vitesse de déplacement* : 15 m
- ✦ *CA* : 16 (-1 taille, +2 dex, +5 naturelle)
- ✦ *Attaques* :
 - ❖ 2 coups de griffe (+4 corps à corps) ; dégâts 1d8+5

- ❖ *Morsure* (+2 corps à corps) ; dégâts 3d4+2
- ✦ *Charge* : (+0 corps à corps) ; dégâts 4d6+5
- ✦ *Espace occupé/allonge* : 1m50 X 2 m/2m
- ✦ *Attaque spéciale* : Bond, Etreinte, Croc en jambe, Pattes arrière.
- ✦ *Compétences* : déplacement silencieux +7 ; détection +5 ; discrétion +3 ; équilibre +7 ; détection de pièges +3.
- ✦ *Bonus racial* de +2 aux jets de détection, écoute, déplacement silencieux, discrétion, équilibre et détection des pièges.
- ✦ *Facteur de puissance* : 5

Ecrit par Père Carmody (pere_carmody@cerbere.org)

Mis en page par Naliah (naliah@cerbere.org)

