

## SCENARIO V : CONVOIS

*Après avoir affronté d'autoritaires et curieux brigands (qui se sont avérés être des hommes de Sire Constance), les PJ vont livrer la marchandise du forgeron Alrick pour obtenir quelques armes de maître.*

### ACTE 1 : L'ECHANGE FORCE



Les PJ arrivent à Brixbourg, qui fourmille d'activité : des marchands et leurs chariots bâchés bouchent les entrées dans les hurlements des habitués charretiers et gardes tentant désespérément de faire régner un peu d'ordre dans le tumulte ambiant.

Les tissus multicolores censés dissimuler la marchandise forment un immense kaléidoscope de couleurs vives et ternes le long des rues et ajoutent au mystère ambiant : la tension entre marchands est à son comble chez certains, alors que d'autres remarquent le ridicule de ces armes qu'ils cachent, alors qu'ils savent parfaitement que leur voisin transporte la même chose.

Après avoir passé avec difficulté les portes de la ville, les PJ avancent dans la ville marchande bondée en quête d'une chambre d'auberge libre (quête qui va être malaisée, avec tout ce monde). Le chariot bâché se fond dans la masse : des dizaines de chariots presque identiques croisent dans les rues, et il semble que c'est toute la confrérie des forgerons de la région qui se retrouve ici.

En discutant avec les forgerons, leurs apprentis ou les simples coursiers, personne ne sera en mesure de dire ce que contient son convoi : soit par ignorance (mais les ignorants ont reçu l'ordre de ne pas découvrir ni parler du contenu), soit par goût du mystère pour ceux qui sauraient (là aussi, les ordres sont clairs), les bouches sont cousues. Seuls beaucoup d'or ou de persuasion pourront faire entrapercvoir la vérité.

Si les PJ découvrent un des chariots ainsi bâchés, ils découvriront bien entendu une cargaison étonnamment similaire à celle qu'ils convoient.

Une fois une auberge (ou un abri) trouvée pour la nuit, les PJ peuvent s'installer dans leurs chambres. La cargaison sera prise en charge par des valets dans une « grange à bagages », comme cela est appelé ici (toutes les auberges en sont pourvues dans la ville, quoique plus ou moins sûres, spacieuses et humides en fonction du prix de la nuit...). La « grange à bagages » est une pratique typique de Brixbourg, qui tend à se généraliser dans le reste du pays, puisque ce type de gardiennage semble faire ses preuves depuis plusieurs années. L'endroit est gardé la nuit par des valets, et n'importe quel hôtelier affirmera qu'il n'y a jamais eu de problèmes.

Si les PJ doutent encore, ils pourront visiter la « grange à bagages » avec le propriétaire : en général, le bâtiment ressemble à un petit entrepôt où peuvent être garés plusieurs chariots marchands, attelages et autres véhicules. Les PJ pourront d'ailleurs observer la présence de chariots bâchés et scellés similaires aux leurs dans la grange. Le propriétaire défendra bien sûr aux PJ de toucher aux autres cargaisons ou de les desceller pour voir ce qu'il se trouve à l'intérieur (l'anonymat et le secret étant pour chaque établissement un gage d'honneur et de qualité).

Lors du souper, un homme de la garde en civil viendra faire sa ronde dans chaque auberge. Il donnera, à part, des directives à chaque aubergiste : parce qu'Alfred Deyann soupçonne un vaste trafic, l'homme donnera l'ordre de laisser la porte de la « grange à bagages » ouverte pendant la nuit, s'il ne veut pas avoir à la réparer. Ainsi, pour que la garde soit tranquille, chaque tavernier recevra dix pièces d'or afin d'offrir une tournée aux clients, entraîner la fête et, accessoirement, les saouler. L'opération devra rester secrète et les aubergistes, habitués à collaborer, suivront toutes les instructions de cet homme. Les PJ pourront le remarquer dans l'auberge, et s'il est interrogé, le patron dira simplement qu'un ami devait l'entretenir d'une affaire pressante. Un Jet de psychologie permettra de



déterminer s'il ment ou non. Mais l'aubergiste s'entêtera, quoiqu'il arrive.

Dans la soirée, le tavernier paiera une tournée générale, pour saluer les nouveaux arrivants. La fête battra son plein dans l'auberge, les marchands boiront, en bons rapaces, et les PJ seront sûrement tentés de faire de même, jusqu'à l'ivresse, pratique pour la suite des événements (pour le MJ en tous cas).

Au cours de la nuit, les plus sobres pourront peut-être être réveillés par deux ou trois ordres et le bruit de sabots qui s'éloignent. Le temps de descendre, la cour de l'auberge est vide et la « grange à bagages » fermée à clé (toutefois, un jet de Perception ou d'Intelligence permettra de se rendre compte que les valets ne sont pas là). Tout semble normal. Il faudra attendre le lendemain matin (difficile ou non, selon la consommation d'alcool) pour faire rouvrir par l'aubergiste la « grange à bagages » ; qui sera vide de tout chariot.

A l'intérieur, on ne peut voir que des petits paquets, disposés à l'endroit où étaient arrêtés la veille les chariots de marchandise. Chacun de ces paquets comporte une note, visible dans l'annexe 1.

Si, dès leur potentiel réveil nocturne (directement après le vol), les PJ se doutent de quelque chose et sortent dans les rues, ils pourront voir, dans les environs des nombreuses auberges de la ville, des cortèges de chariots escortés par les hommes de la garde. S'ils se montrent, les gardes, en armes et armures leur donneront la chasse et tenteront (par la connaissance accrue qu'ils ont de la ville) de les prendre à revers et les rattraper. Un jet de Psychologie réussi pourra faire prendre conscience aux PJ que les gardes agissent comme s'ils les connaissaient, ou au moins, comme s'ils les avaient reconnus.

Si tous les PJ sont présents lors de la capture (pacifique, sauf si les PJ mettent leurs lames à nu, auquel cas la garde leur demandera expressément de ranger la quincaillerie et de se rendre), on leur signifiera leur état d'arrestation et les mènera à un « responsable » (séquence du verger).

Les gardes laisseront les PJ libres si le groupe n'est pas au complet, mais leur donneront rendez-vous le lendemain, à l'aube (d'ici quelques heures), sur le verger au vieux chêne, près de la fontaine de la fée, un peu à l'extérieur de la ville, au sud. Ce curieux rendez-vous devra éveiller la curiosité des PJ, surtout que les gardes, s'ils voient les PJ douter, leur affirmeront que ce n'est pas un piège, mais qu'ils pourront y gagner des réponses plutôt que des balafres...

Les PJ devraient ainsi courir à l'auberge pour prévenir leurs pairs, ainsi que pour décrire ce qui s'est passé cette nuit dans la « grange à bagages », si ce n'est déjà fait.

Si personne n'a rien remarqué pendant la nuit, on trouvera, planté dans la porte à l'aide d'un couteau de cuisine, un bref message, lisible en **Annexe 2**. Nul doute que ce rendez-vous a quelque chose à voir avec la disparition de marchandise de cette nuit...

## ACTE 2 : LE VERGER.



Le lendemain matin, l'aube brumeuse laisse à peine filtrer quelques rayons de lumière qui se reflètent sur l'épaisse rosée des champs. Le verger au vieux chêne est aisé à reconnaître (c'est le seul aux environs de la fontaine dite de « la fée ») et est situé à peine à dix minutes à pied des murs de la ville.

Tout semble calme et l'aube semble être passée, ainsi que l'heure du rendez-vous. A l'instant où les PJ se disent qu'on leur a posé un lapin, cinq chevaux (possédant chacun en croupe deux cavaliers) arrivent au galop sur la grande route. Vêtus de noir, ils ressemblent assez aux Corbeaux vus auparavant (cf. scénario 3 : Commerces).

Un sonore « Bien le bonjour ! » retentit du haut de l'arbre, et alors que tous tournent la tête vers le haut du vieux chêne, les PJ peuvent admirer Wigskses, souriant, les mains nonchalamment posées sur ses hanches, les dominer de toute sa taille, debout sur une des plus hautes branches du chêne, sous le bruit toujours croissant des sabots des chevaux au



galop, ralentissant enfin alors qu'ils entrent dans le verger entouré de clôtures de bois brut. Dès l'entrée du champ, des arbalétriers (ceux assis à l'arrière de chaque cheval) sautent à terre et se placent en courant aux quatre coins du verger, alors que les deux derniers contournent les PJ, escortés par les cavaliers.

Laissez paniquer et se mettre en ordre de combat les PJ. Aucun affrontement ne sera engagé, les hommes en noir ne désirant visiblement que rejoindre le chêne, duquel Wigskles se laisse nonchalamment tomber, la cape flottant au vent. En fait, il ne tombe pas, sa chute est ralentie et l'effet du sort de vol lui donne un air de majesté, surtout parce que son sourire ne l'a pas quitté.

Il se pose enfin, autour de ses hommes à cheval (armés de courtes piques qu'ils viennent de détacher de leur selle). Les arbalétriers viennent de mettre en joue les PJ. Et Wigskles de déclarer, tout sourire :

« J'aime discuter dans de bonnes conditions... J'ai horreur des dialogues qui s'enveniment, aussi, nous n'allons faire que parler. »

Un PJ très observateur (Détection DD20) pourrait reconnaître parmi les hommes en noir un des visages des hommes de la garde, aperçus la veille au hasard des lanternes. Mais rien ne pourra lui donner l'assurance que c'est bien un d'entre eux.

Wigskles leur parlera sur son ton nonchalant, un peu cavalier, caché par son masque. A la moindre esquisse de mouvement belliqueux de la part des PJ, les arbalétriers ouvriront le feu et les cavaliers attaqueront à vue. De leur côté, les Corbeaux ne veulent pas recourir à la violence, puisque les PJ peuvent encore leur être utiles. Si les PJ sont assez intelligents pour ne rien tenter, ils devraient survivre... Mais bon, le PJ moyen reste ce qu'il est : une brute de combat, alors n'hésitez pas à étoffer la description et à bien leur faire comprendre que les Corbeaux qu'ils ont devant eux savent se battre et qu'ils n'hésiteront pas à faire couler le sang.

Wigskles a plusieurs choses à leur annoncer :

✦ Il a appris la présence des PJ à Brixbourg il y a quelques jours et leur enquête sur le quartier

général des Corbeaux, qu'il a dû transférer ailleurs en tout hâte (cf. *Chapitre 3 : Commerces*).

✦ Le cas échéant, il a été très attristé de la nouvelle de l'attaque du quartier général, de la mort de ses hommes, ou de la dénonciation aux autorités (voire tout ça à la fois, si vos PJ sont des gens consciencieux ; se référer aux actions des PJ dans le *Chapitre 3 : Commerces*). Il affirmera que tout ceci aurait pu être évité, entre gens « éclairés » et de bonne compagnie. Il semble surtout affecté par la mort des quelques Corbeaux trucidés dans l'opération par les PJ (faites sentir son deuil par une mine abattue lorsqu'il en parle, mieux, lâchez quelques noms ! Vous pouvez même les faire culpabiliser en faisant faire à Wigskles la liste des parents, épouses et enfants des disparus, voire ce de qu'ils aimaient). Ainsi, les PJ ont une dette de sang, de laquelle il faut maintenant s'acquitter. Au cas improbable où les PJ n'ont tué personne, Wigskles sera mécontent que des hommes aient été blessés, ce qui atténuera sa peine, mais sa colère sera toujours présente (ça fait de la main d'œuvre en moins) et les PJ sont toujours « endettés ». Au cas où personne n'a été blessé, Wigskles sera impressionné par le talent des PJ et leur proposera ce travail contre une rémunération double (100 pièces d'or par personne).

✦ Pour « rembourser » leur dette (oui, des morts et des embêtements administratifs divers ne sont jamais une bonne chose), Wigskles demandera aux PJ d'effectuer leur mission à la place des hommes mis hors circuit. La mission est un simple convoi d'otages dans les montagnes, sans trop de risques. Mais les Corbeaux ne peuvent être partout à la fois, aussi les PJ feraient bien de les aider s'ils ne veulent pas qu'il leur arrive des bricoles.

✦ Le convoi est double : ramener des otages orques chez eux et les échanger avec les humains mis en gage là-bas. Les orques devront y arriver saufs, mais les derniers étant de vraies





crapules, des saligauds finis, ils seront exécutés plus tard (soit par les PJ sur le chemin du retour, soit par les Corbeaux, une fois revenus à Brixbourg).

- ✦ Les PJ recevront 100 pièces d'or chacun (130 s'ils acceptent d'éliminer les otages humains), payables à l'arrivée et uniquement en cas de réussite. On peut négocier une avance d'environ 10%. De plus, si les Corbeaux sont satisfaits, les PJ pourraient peut-être les accepter parmi eux. La preuve que la dette sera effacée, non ?
- ✦ Concernant l'opération d'hier soir, Wigskles affirmera avoir corrompu le guet de Brixbourg (alors que ses Corbeaux font en fait double emploi, mais les PJ ne peuvent que le supposer, pas en être sûr) et avoir récupéré justement la marchandise. Il fera remarquer aux PJ qu'il est un homme d'honneur, puisqu'il a payé tous les forgerons pour leur peine. Il expliquera aux PJ (uniquement s'ils le demandent) qu'il avait lui-même une dette chez quelques-uns de ses amis, et qu'il met toujours un point d'honneur à les régler rapidement (propos accompagné d'un regard sévère appuyé sur les PJ leur faisant bien comprendre que c'est leur compte à eux qu'il parle de régler). Il ne dira cependant rien de plus.

Une fois tout fait et tout dit, les cavaliers récupèrent leurs arbalétriers et chevauchent vers la ville tandis que Wigskles disparaît (sort d'invisibilité) comme par enchantement.

#### POUR LE MJ :



*Si les PJ refusent devant lui l'offre de Wigskles, il dira que cela ne fait rien (avec un léger sourire), mais qu'ils ne sont désormais plus les bienvenus à Brixbourg et qu'il vaudrait mieux, pour leur santé, ne pas y remettre les pieds. Une fois le groupe séparé, Wigskles fera appel à son plus éminent porteur-rapide, Marildo Fascia, assassin free-lance ayant le monopole des meurtres sur commande chez les Corbeaux (voir Annexe 4). Il lui demandera d'humilier les PJ en leur infligeant une bonne correction, mais pas de les trueder froidement :*

*Wigskles sent que ces gens-là ont encore un rôle à jouer (si possible en confisquant leurs biens et richesses).*

*Si les PJ acceptent et ne mènent pas à bien la mission (involontairement ou non) et n'en réfèrent pas au chef des Corbeaux, Wigskles attendra un mois après leur départ pour lancer le même Marildo Fascia à leurs trousses, qui devra prendre, dans un premier temps, des nouvelles de la mission des otages et aviser (humiliation et confiscation de biens, comme plus haut).*

*Si les PJ acceptent la mission et la mènent à bien (même dans le sens où ils ramèneraient les otages humains vivants à Brixbourg, auquel cas le guet en prendra possession afin de faire passer ces marchands pour des personnes recherchées et les faire exécuter ensuite), Wigskles sera indisponible et ne paiera vraisemblablement pas les PJ (oui, un homme d'honneur...), bien qu'il soit satisfait de l'échange. Il engagera Marildo Fascia à l'instant où Wigskles (ou Deyann) recroisera la route des PJ, que ce soit à Brixbourg ou ailleurs. Les PJ y gagneront un précieux répit.*

### ACTE 3 : LE DEUXIEME CONVOI



*Note : les actes 3 et 4 ne sont présents que dans le cas où les PJ acceptent la mission de Wigskles. Cette partie n'est pas obligatoire, il ne faut pas forcer la main des joueurs, ni les frustrer. Mais si vous avez fait correctement votre boulot, les PJ auront peur du retour de flamme de leur dette vis-à-vis de Wigskles.*

Le départ est prévu le soir même dans le même verger au vieux chêne. Normalement, les PJ n'ont pas eu le temps de faire à pied l'aller-retour entre la ville et Miral. Ils peuvent bien entendu louer (ou acheter) un cheval afin d'y arriver (voir l'acte 5 pour les modalités de retour au village, qui seront les mêmes, peu importent les péripéties du scénario).

Le soir, dans le verger, le même nombre d'hommes qu'au matin est présent, à part Wigskles. Au pied du chêne attendent deux orques, vêtus de pagnes et de longs gilets de cuir brut.

Un des arbalétriers s'avance et prononce ces paroles, comme apprises par cœur :





« Messire Wigsbles vous prie de bien l'excuser, il a été retenu pour affaires. Voilà les deux otages à convoier. Ils connaissent le chemin et seront vos guides. En cas de rencontre, vous êtes priés de les faire passer pour vos prisonniers. Les faux que voici (il tend deux rouleaux de parchemin identiques aux PJ, lisibles en **Annexe 3**) vous serviront d'attestation. N'oubliez pas l'accord et ne vous perdez pas en route. »

Là-dessus, les orques s'approchent des humains et les gratifient d'une grimace qui pourrait passer pour un sourire. Sur un geste, les PJ sont invités à suivre les orques, qui prennent la direction des montagnes.

Les deux orques se montrent dociles et prompts à suivre le chemin de leur foyer. Si quelqu'un parle l'orque, la discussion en sera grandement facilitée. Sinon, les deux compères réussiront à balbutier ensemble quelques mots de commun à partir de leurs maigres connaissances respectives.

Voici, en substance, ce qu'ils racontent (les parties entre crochets ne pouvant en aucun cas être expliquées par les deux orques si personne dans le groupe ne parle leur langage). Veillez tout de même à distiller ces informations au compte-goutte pendant le voyage, jour après jour :

Les deux orques s'appellent respectivement Ash'r et Tôkx. Ils sont frères. [Ils passent pour être des diplomates dans leur peuple.] Ils viennent des Monts Crochus. Ils sont très contents que des humains les escortent pour le retour. [Ils seraient tués à vue sur le chemin plus d'une fois sans eux.] Leur tribu est grande [8.000 individus] et est située au nord de la ville de Knalf [un jour entier de marche pénible depuis la ville]. Elle s'appelle le Clan des Biques. [Ils représentent une garantie de paiement.] Ils sont les neveux du chef de la tribu. Ils ont été logés dans une cache souterraine, aménagée dans les égouts de la ville.

Le reste du temps, les orques sont assez silencieux, marchant calmement au même rythme régulier dont ils usent vraisemblablement en montagne. Les muscles de leur jambe sont très

développés. Une intuition des PJ pourrait leur faire comprendre que ces orques peuvent courir très vite et longtemps. Ils semblent infatigables, et quand les PJ décident d'établir le camp, les orques protestent : eux voudraient et pourraient encore continuer. Mais ils se décident quand même au repos après une ou deux réflexions cyniques dans leur langue sur l'absence d'endurance des autres races...

Les PJ et leurs « prisonniers » traverseront ainsi trois seigneuries : celle de Hôtlund (gérée par Sire Mathias, dont dépend également la cité de Brixbourg et, à un autre niveau, Miral), celle de Langvall (administrée par le vieux Sire Robert) et celle de Knalf (du Sire Jean Benjamin). Il faudra ainsi traverser quatre barrages royaux, en présentant chaque fois les documents. Heureusement que les gardes royaux tenant ces « douanes » ne sont pas des experts en faux, sinon la tricherie serait découverte. A part des quiproquos administratifs qui mettront en retard le petit groupe (ce qui fera enrager les frères orques) et l'œil homicide des gardes désirant vivement transformer les prisonniers en bouillie pour cochons, rien ne viendra troubler le voyage.

Si vous, le MJ, voulez obtenir des informations supplémentaires sur ces seigneuries, lisez l'**annexe 5 : les Noires Seigneuries**.

Vous pouvez, bien entendu, l'agrémenter d'une rencontre ou deux (des brigands pathétiques, ou une bête sauvage affamée, etc.), mais les frères orques devront absolument survivre.

Après dix jours de pérégrinations, le groupe quitte la route devant la ville de Knalf pour aller droit au nord, vers les montagnes.

Au bout de quelques lieues, on peut voir au loin du monde s'affairer le long de la route : des centaines d'orques transportent des caisses sur le dos (arrivées par des chariots bâchés, maintenant vides de leur contenu...), chargés comme des mules. A vue de nez, chaque orque porte sur ses épaules plus de cent kilos de matériel. Ils soufflent, jurent et pestent, mais force est de constater qu'ils ne sont pas ralentis par leur charge. 1500 mètres de





dénivelé et douze heures plus tard, la température s'est fortement rafraîchie. Les deux frères disent qu'un seul chemin permet de monter au camp, et qu'il est ainsi plus facile de le garder. Les transporteurs orques et le petit groupe arrivent enfin dans un cirque montagneux en demi-cercle, où des centaines de tentes et de feux tapissent à perte de vue les herbages, dans un vacarme de fin du monde encore augmenté par l'écho des parois rocheuses...

Aucun orque ne leur parle, et ils devront souvent affronter des regards méprisants, voire haineux. On laisse leurs armes aux PJ : les deux frères leur expliquent que, de toutes façons, à la moindre incartade, ils sont plus morts qu'un chamois face à un grizzly.

Les deux orques sont très contents de leur retour chez eux : ils mènent directement les PJ dans la tente de leur oncle, qui les reçoit avec beaucoup de joie.

La tente du chef orque est composée de quatre tentes normales communicantes. Des fourrures ainsi que quelques objets hétéroclites (sûrement volés ça et là, tels que des chandeliers, des crânes, des statues, etc.) jonchent chaque « pièce » ainsi formée ; l'atmosphère qui se dégage de ce mobilier étrange pourrait sûrement passer pour chaleureuse, chez des orques. Deux femelles dénudées et musclées semblent en permanence à son service.

Le chef, nommé Yorgh, parle un commun à peu près correct (quoique très haché) et exprimera sa gratitude aux PJ à sa façon : il les serrera tour à tour dans ses bras en les soulevant de terre. Gare à celui qui bronche devant cette expression brutale de franche reconnaissance. Notez bien ceux qui rechigneront, ça aura de l'importance un peu plus tard.

Le chef leur signifiera qu'il est satisfait de la bonne marche des opérations, car il n'avait pas autant confiance en Wigskles que les autres chefs de clan, mais qu'il n'y avait finalement pas lieu d'être méfiant. Il dira que le paiement est en bonne voie d'être réuni et que, s'ils le désirent, ils peuvent aller

voir Yoren (les PJ tressailliront-ils à l'énonciation de ce nom ?), mais que pour l'heure, il doit être ivre.

C'est aux PJ de faire très attention, le chef orque n'est pas bête, malgré les apparences. Une parole mal placée et c'est l'exécution (à vous de leur en faire prendre conscience).

En attendant et au vu des événements futurs, le chef propose aux PJ de se faire tatouer un signe de reconnaissance afin de ne pas se faire trucider accidentellement (demander quels sont ces événements futurs poserait le doute : Yorgh leur répondra, assez surpris, « mais la guerre avec Sire Mathias, bien sûr ! »). Car si les orques ne savent pas lire, ni parler le commun, ils savent reconnaître les glyphes ancestraux.



Le glyphe que veut leur faire tatouer Yorgh le sera sur le poignet gauche et représentera deux cercles (un grand autour d'un plus petit, barré de façon oblique en son centre ; voir à droite). Le tatouage sera grand d'un pouce environ et ne devrait pas être douloureux (pour un orque). Grâce à lui, aucun orque du Clan des Biques n'attaquera son porteur, sauf dans le cas où le porteur attaquerait quelqu'un de ce même clan. Chaque clan possède son propre signe de reconnaissance et ne l'offre qu'aux être méritants de rester en vie. Les PJ choisis (à part ceux qui se sont montrés très réticents à « l'accolade » de Yorgh et ceux dénoncés par les deux frères pour mauvais traitement, le cas échéant) sont devenus « amis des orques », en quelque sorte.

Après un bref commentaire des deux frères à l'intention de leur oncle dans un patois incompréhensible, même pour ceux maîtrisant le langage orque, le chef va jusqu'à un coffre perdu sous des fourrures et des peaux, et en tire des bourses de cuir.

Le montant contenu dans les bourses varie de 50 à 350 pièces d'or par personne, en fonction du comportement des PJ lors du voyage. S'ils ont été des racistes moqueurs et peu engageants, ils ne méritent que 50 pièces et on leur dira poliment mais fermement qu'il ne faudra pas revenir ici. Par contre,





s'ils ont été de loyaux et bons camarades, ils mériteront le maximum de la somme. Ou alors, si vous préférez ne pas handicaper tout le groupe, vous pouvez traiter les récompenses au cas par cas.

Les PJ seraient bien inspirés, une fois à l'extérieur, de fuir autant que possible la vue de Yoren. L'orque géant s'est en effet descendu un tonneau d'eau-de-vie à lui tout seul, et observe à la lueur de flammes, hagard, les danses guerrières de ses comparses tout aussi imbibés que lui. De temps à autres, il se désintéresse des danses lascives de femelles en rut pour jeter un regard circulaire sur l'assemblée. S'il voit autre chose que des orques, il s'arrêtera, surpris, et semblera essayer de se rappeler quelque chose. A ce point, il serait bon pour les PJ de déguerpir, car la seconde fois que Yoren les verra, il se souviendra de leur précédente rencontre et, bien sûr, la situation deviendra plus ardente...

Si les PJ ont le malheur ou la folie de repasser devant le colosse orque, il se lèvera d'un bond et, vociférant et beuglant, essaiera de sauter sur les PJ. Il ratera sa cabriole et brisera une table sous lui, accompagné des cris de surprise de ses pairs. Le choc lui a fait perdre le fil, et voilà Yoren qui dort sur sa table cassée en deux. Les PJ ont eu chaud, mais seulement jusqu'au lendemain où, dégrisé, Yoren enverra une troupe de traqueurs orques à la poursuite des PJ. Les traqueurs sont très bons, et à moins que les PJ ne soient très méfiants et précautionneux pour brouiller les pistes, les orques les rattraperont le quatrième jour (ils sont assez malins pour connaître et éviter les barrages royaux).

Si les PJ sont des gens désirant survivre, ils ne manqueront pas de faire remarquer à Yorgh que le temps presse et qu'il faut qu'ils retournent vite à Brixbourg avec les otages (s'ils les oublient et veulent détalier, Yorgh ne les laissera pas partir sans eux, question d'honneur). Sur un ordre de Yorgh, deux personnes sont amenées (ou plutôt poussées en avant) : à la lueur des flammes, on distingue un couple de personnes âgées. Curieux otages... Yorgh donne alors leur congé aux PJ avec une grande tape amicale dans le dos. Si le chef du clan des Biques a

remarqué que les PJ rechignaient à aller voir Yoren, il ne manquera pas d'ajouter à mi-voix et en leur faisant un petit clin d'œil : « Filez, avant que le gros ne décuve. » (Cette petite phrase est optionnelle, mais permettrait de dégager un futur sentiment d'ambiguïté vis-à-vis des orques que les PJ rencontreront. Si Yorgh a compris leur manège, il aurait aussi bien pu les « donner ». Pourquoi ne l'a-t-il pas fait ? Etait-ce un remerciement pour lui avoir ramené ses neveux ? Laissez planer le doute.)

Si les PJ reviennent au camp orque plus tard dans la campagne, ils le trouveront désert. Les orques non-combattants seront partis plus haut dans les montagnes et les guerriers seront allés grossir les rangs de Sire Mathias.

## ACTE 4 : LE TROISIEME CONVOI



Intéressons-nous un peu aux deux vieillards. Visiblement sous le choc, mais plutôt bien nourris, ils n'ont pas l'air d'être des otages. Leurs vêtements sont sales et de coupes plutôt médiocres. Curieuse monnaie d'échange que ce qu'il semble être des roturiers. Ils expliqueront être des commerçants s'étant fait attaquer par des hommes en noir sur la route de Miral, alors qu'ils menaient leur caravane de marchandises. L'homme s'appelle Til et la femme Gerda. Vous avez bien lu, ce sont les parents de Tiax et Tran Wolf, les deux frères paysans qui cherchaient leurs parents disparus dans le premier scénario (cf. *Chapitre 1 : le Camp Gobelin*). Elle est une femme grosse, passablement laide et ridée, dont les longs cheveux noirs maintenus en chignon lui donnent un air de matrone mal dégrossie. Lui est un petit bonhomme sec, semblant presque frêle et famélique à côté de sa femme.

Ils expliqueront de bonne grâce aux PJ ce qu'ils ont compris (croyant qu'ils viennent les sauver) : ils se sont faits capturer par Wigskles près de Brixbourg. Le faquin avait dit « désolé, messieurs dames, ça n'arrive pas qu'aux autres. Aujourd'hui, c'est votre tour. » et les a fait amener dans ce camp par ces hommes. Wigskles avait dit qu'ils devraient se faire passer pour ses propres parents et lui



inventer une vie à raconter aux orques, sinon il tuerait leur famille. D'après ce qu'ils ont compris, ils ont servi de gage ou de garantie de paiement (ils pensent que les orques ont du faire pareil de leur côté). Ils ont donc inventé une vie à Wigskses et l'ont raconté aux orques, qui semblèrent satisfaits. Mais en cet instant, ils pensent que Wigskses n'est pas si mauvais, puisqu'il a envoyé quelqu'un les chercher. Les PJ les démentiront-ils en leur avouant qu'ils sont chargés de les tuer ? D'ailleurs, maintenant qu'ils ont compris que les fils des ex-otages les attendent à Miral, auront-ils le cœur (ou son absence) de les exécuter ?

Les barrages royaux ne poseront aucun problème aux PJ pour leur retour : pas d'orque à faire passer, ni de marchandises à taxer, le passage est libre.

Sur le chemin du retour, devant la ville de Knalf (un jour après leur départ), les PJ voient de loin des silhouettes connues : des sortes de veau se déplaçant à la vitesse de chiens-loups avec à leur suite, un homme blond vêtu de verts : Wigalf et ses molosses (cf. *Chapitre 4 : Résurrection*) ! Les chiens n'attaquent pas, sur un ordre sifflé de leur maître. Les personnes âgées, terrorisées par les bêtes, n'en mènent pas large. Wigalf les saluera très poliment et demandera aux PJ s'ils n'ont pas vu des orques, récemment. S'ils disent que non, un aboiement d'un molosse (Igor) reniflant les PJ prouvera à son maître le contraire. Le druide rétorquera que son chien a senti de l'orque sur leur vêtement. Il serait bon pour les PJ qu'ils disent la vérité et la localisation du camp orque. Si les PJ disent avoir sauvé les vieilles personnes, Wigalf répondra que c'est perdre son temps de vouloir sauver des gens dans un tel état de décrépitude et continuera son chemin, d'un air las et morne.

Si les PJ ne veulent pas lui indiquer le camp, Wigalf se fâchera, mais n'élèvera pas la voix. Il dira qu'il suivra leur piste à rebours, et qu'il ne sert à rien de vouloir lui cacher des choses : Wigalf sait tout, Wigalf voit tout...

Si les traqueurs orques sont sur la piste des PJ : au quatrième jour, on peut entendre un grand bruit de sabots sur la route derrière eux. Sept cavaliers arrivent à fond de train, semblent les avoir reconnu, et avoir à peine dévié leur trajectoire, en vue d'une charge en bonne et due forme. Les PJ ont 70 mètres avant l'impact (voir **l'annexe 6** pour les détails et stratégies).

Question subsidiaire : s'il n'y a, comme les PJ le croient, qu'un seul chemin pour monter au camp, les traqueurs et Wigalf ont du se croiser. Peut-être les chiens ont-ils eu le temps d'emmener quelques orques dans la tombe avant de succomber ?

Une fois les traqueurs orques hors d'état de traquer, aux PJ de décider de la fin de cette histoire.

Soit ils ramènent Til et Gerda à Miral et rendent heureux un village et toute une famille, à nouveau réunie (voir **annexe finale** pour l'expérience), ce qui attirera sur eux la colère de Wigskses, qui a des informateurs à Miral.

Soit ils tuent les otages sans prendre garde à ce qu'ils racontent, selon l'engagement qu'ils ont pris avec Wigskses (qui, je le rappelle, ne les paiera pas, mais ils n'en savent rien).

Soit ils font passer les otages pour morts aux yeux des Corbeaux de Wigskses, les cachent dans un lieu sûr et préviennent leurs fils. Ils devront rester cachés le temps que les événements se tassent un peu (cette dernière solution étant la mieux rétribuée dans l'annexe pour l'expérience).



## ACTE 5 : LE RETOUR A MIRAL

Quoiqu'il arrive, les PJ devraient retourner à Miral, donner à Alrick des nouvelles de sa marchandise (et accessoirement, l'or). Alrick, aux anges, donnera à chaque PJ l'arme qu'il a commandée quelques jours auparavant (une arme de maître) et 20 pièces d'or en plus, parce qu'il est très content d'eux et que son bénéficiaire a été très conséquent.



## ANNEXES

### 1. LA LETTRE DE WIGSKLES

« A l'attention du forgeron Alrick ou des commis.

*Message à remettre en main propre. »*

A l'intérieur du paquet, une lettre et une bourse. La bourse contient à la pièce près la somme convenue pour les armes, plus le prix du chariot et un dédommagement pour sa disparition. L'affaire semble être honnête, mais la lettre cachetée d'un étrange « W » surmonté d'un bonnet de fou laisse à penser le contraire... Vous pouvez même donner cette page aux PJ, ça leur fera un souvenir...

Voilà ce qu'elle dit :

« Messire forgeron,

*Si vous avez obtenu ce message, cela signifie que votre statut de forgeron est basé tout autant sur le talent que sur la connaissance. Votre capacité à travailler dans l'urgence vous a valu un beau pactole, largement payé (vous en conviendrez, j'espère), pour la tâche gratifiante que j'ai commandée.*

*Oui, car c'est moi, Wigskles, qui ai commandé ces armes. Ainsi, je crois qu'il est inutile de vous demander de garder cette transaction secrète : le déshonneur résultant d'une affaire qui me soit, de près ou de loin, liée, nuirait plus qu'autre chose à votre fonds de commerce qu'un étalage inutile de la vérité. Vous avez travaillé dur et avez été grassement payés. Veuillez également m'excuser pour l'emprunt de votre chariot, mais j'ai veillé à ce que soit ajouté un dédommagement conséquent, pour votre peine.*

*Je saurai si vous parlez à quiconque de cette affaire. J'ai des oreilles partout et tout se sait toujours. Toute délation sera interprétée comme une forme directe de défi, et je pense que vous savez comment les Corbeaux font face aux défis : en insérant trois pouces de bon acier dans le dos des traîtres.*

*Veillez agréer, messire, l'oubli de nos transactions passées.*

*Votre mécène qui pense à votre santé  
et à celle de vos familles,*

*Votre redouté, Wigskles »*

### 2. LE RENDEZ-VOUS DE WIGSKLES

« *Rendez-vous demain à l'aube sur le verger au vieux chêne, près de la fontaine de la fée, un peu à l'extérieur de la ville, au sud. Ce rendez-vous n'est pas un piège, mais vous donnera l'opportunité d'obtenir de précieux renseignements. »*

### 3. LE FAUX ORDRE DE MISSION DE WIGSKLES

Sur le parchemin, on peut lire :

« *Ordre de mission :*

*Le raid secret sur Brixbourg commandé par Sire Knalf des Monts Crochus a eu pour but de prendre les frères orques Ash'r et Tôkx, recherchés pour meurtre. Cet ordre de mission donne droit à un laissez-passer aux hommes le portant et ce, jusqu'au domaine des Monts Crochus, par devers les prescriptions royales de convoi de prisonnier, le rapatriement étant de nature à réparer un affront d'honneur.*

*Jean-Benjamin, Sire de Knalf, Baron des Monts Crochus. »*

Le document est achevé par un sceau décacheté représentant deux pics embrumés (un jet d'Héraldique DD12 permet de reconnaître les armes du Baron de Knalf).

### 4. MARILDO FASCIA, PORTE-RAPIERE DE WIGSKLES

HISTOIRE :

Marildo Fascia est né à Fentheim, la grande ville-capitale du Royaume. Ses parents étaient les riches et puissants dirigeants d'une organisation de



<http://www.cerbere.org>



receleurs assez efficaces dans la cité. Ils étaient d'ailleurs si riches que leur fils aîné, Francisco (aujourd'hui plus connu sous le nom de thaumaturge « Telesh le Rouge »), put suivre les cours d'un mentor magicien.



Telesh partit suivre les leçons de son maître très loin, ce qui laissa Marildo, son frère cadet, avec un statut assez confortable de fils unique.

Cette situation ne dura toutefois pas. Deux ans après que cette douce vie commence, une sanglante lutte de pouvoir entre guildes coûta la vie aux époux Fascia. Aidé par des amis de feu ses parents, Marildo parvint à échapper aux tueurs lancés à ses trousses. Il fut pris sous l'aile de ces « amis », toutefois peu recommandables en regard de la justice. Cambrioleurs, tire-laines, monte-en-l'air, arnaqueurs...

Cette hallucinante Cour des Miracles fut une école rude et efficace pour le jeune homme d'une douzaine d'années qu'était Marildo à l'époque et qui changea définitivement l'enfant gâté qu'il avait été. Avec pour père des hommes qui n'hésitaient pas à abattre celui qui parlait trop ou haussait un simple sourcil, et avec des mères qui sillonnaient les rues pour vendre leur corps dès la nuit venue, Marildo était tout sauf seul et fut aiguillé, à force de côtoyer ces gens, vers un désir de vivre facilement son existence et de gagner assez bien sa vie pour retrouver le luxe de son enfance dorée.

Il se vit dès ses quatorze ans grossir les rangs de ses pères adoptifs. Il possédait le talent oratoire de son père et la dextérité de sa mère, ce qui fit très rapidement de lui un homme écouté et respecté. Ses spécialités étaient alors le vol qualifié, l'espionnage et les arnaques en tous genres. Ce qu'il prisait le plus était l'action coordonnée de groupe : semer à plusieurs la zizanie dans une auberge et provoquer une bagarre générale ; ensuite, juste avant que le guet n'arrive, disparaître avec les bourses et biens précieux de toute l'auberge occupée à se cogner consciencieusement dessus.

Pourtant, le train de vie imposé à Marildo par ses nombreuses conquêtes féminines ne lui laissait aucune économie. Il en eut rapidement assez de travailler pour dix filles à la fois, et choisit la plus belle, la plus pieuse et la plus sensuelle : Noéma. Cette belle brune avait toujours été son fantôme secret et il hésita longtemps avant de demander sa main dans les formes. Il le fit pourtant et se retrouva immédiatement marié.

Noyé dans son petit bonheur, il en oublia les tractations au sein des guildes. Marildo et ses acolytes avaient doublé des collègues sur une affaire juteuse, et lesdits collègues avaient décidé de se venger. Un soir, ces derniers mirent le feu au quartier où créchaient Marildo et la bande d'affreux qu'il s'était constitué. Peu d'entre eux survécurent à l'incendie, et la ville fut nettoyée ce soir-là de bon nombre de putains, malfrats et escrocs. Marildo en réchappa miraculeusement, étant allé retrouver son frère qui venait tout juste d'achever son éducation de magicien, dans une autre ville.

A 20 ans, Marildo avait déjà tout eu : une femme (enceinte de huit mois au moment de l'incendie), des amis valeureux, des ennemis farouches, la gloire et beaucoup d'or. Et le voilà qui avait tout perdu en une seule nuit. Son frère Telesh, qu'il venait de retrouver après huit ans d'absence, fut un grand soutien lors de ce coup dur. Marildo décida d'arrêter ses activités illicites et de racheter les âmes de ceux qu'il avait conduits à la mort en effectuant un travail honnête et utile. Telesh lui proposa de se joindre à lui : il avait entendu parler de grands trésors à découvrir au sud, mais Marildo déclina l'offre. L'idée avait subitement germé dans sa tête : il serait soldat pour une cause juste.

Et voilà Marildo Fascia qui s'enrôla un beau matin dans l'Infanterie Royale. Il passa plus de douze années en campagne pour le compte du Roi, dans le sud, alternant les sièges, batailles rangées, prises de position risquées, escarmouches sanglantes et beuveries militaires. Il vivait sa rédemption par les armes comme un sacerdoce et avait perdu beaucoup de ses habitudes passées : il ne riait plus du tout, parlait beaucoup moins, buvait beaucoup





plus et trucidait froidement tous ceux dont le regard était un peu trop appuyé de mépris envers sa personne. Par expérience, on laissa tranquille cet homme sans pitié, sans humour, aussi austère et fanatique qu'un vieux prêtre.

On l'appela ainsi rapidement et craintivement « l'oublié de la faucheuse », car on ne comprenait pas pourquoi il n'avait pas encore trépassé, alors qu'il semblait ne désirer que cela. Dans les batailles où cette téméraire tête brûlée jouait habituellement le tout pour le tout, dans les duels qu'il provoquait à l'envi, ou dans ses tentatives de suicide à la guerre (on raconte qu'il se porta volontaire pour infiltrer seul les rangs ennemis pendant une nuit sans lune et qu'on le retrouva à moitié mort au matin, couvert de sang des pieds à la tête, dans le camp dévasté et jonché de cadavres mutilés. Lui avait survécu, en bon et fier soldat qui vend très chèrement sa peau.), cet homme aurait du mourir mille fois. Mais le fait était là, malgré ses silences, son fatalisme et sa morosité, il était encore vivant. Les hommes qui désiraient survivre mouraient, et lui qui désirait mourir vivait. Il sembla pourtant qu'il mourut un jour, du moins officiellement.

Après dix ans de loyaux services dans l'infanterie, Marildo était monté en grade et dirigeait maintenant une escouade, avec laquelle il dut partir reconnaître une grotte, dans le désert du sud. Personne ne savait pourquoi et personne n'osa demander la raison à l'état-major, qui était avare en explications.

Marildo s'employa, avec son fatalisme de soldat, à mener la vie dure à la dizaine d'intrus visiblement non autochtones présents dans la grotte qu'il se devait d'explorer. Au bout de poursuites haletantes et de combats acharnés dans l'obscurité, d'explosions magiques et de hurlements des agonisants, Marildo tomba nez à nez avec son frère, qu'il reconnut alors que ce dernier incantait on ne sait quel sort destructeur dans un joyeux effet de lumière. Eclatant de rire au beau milieu du combat qui s'arrêta aussitôt, Telesh et Marildo se reconnurent, semblant aux autres l'un que l'autre pareillement dérangés. Ils décidèrent au bout d'une discussion enjouée de conquérir à eux deux le trésor

que Telesh espérait retrouver dix ans auparavant. Ils tuèrent consciencieusement les membres de l'escouade de l'Infanterie Royale et les porteurs du mage (Marildo fut donc porté disparu et considéré comme mort par l'armée) et s'en allèrent consulter la Bibliothèque Royale de Fentheim. Obligé de vivre caché, puisqu'il était officiellement mort, Marildo s'accommoda aux ombres, qui devinrent ses plus proches amis. A l'aide d'un traité poussiéreux découvert par Telesh à la Bibliothèque, Marildo devint un redouté Maître des Ombres.

Rapidement sans le sou, Marildo accepta quelques travaux finissant avec six pouces d'acier dans l'abdomen d'une victime désignée dans le contrat, afin de survivre et de nourrir son frère, qui s'épuisait avec acharnement à la Bibliothèque. C'est lors d'un de ces contrats qu'il rencontra son plus fidèle commanditaire : Wigskles, une connaissance de Telesh. Il payait grassement et accepta bientôt de laisser ouvrir à Fentheim une guildes similaire à celle des Corbeaux de Brixbourg, affiliée à cette dernière. Cette sorte de franchise ouvrit bientôt et mit beaucoup de monde d'accord dans la capitale. Tout le monde comprit qu'il fallait soit entamer une résistance sanglante ou s'allier aux Corbeaux.

La succursale des Corbeaux de Fentheim est trois fois plus grande que celle de Brixbourg, mais les décisions ne sont pas prises à la capitale. C'est Marildo qui dirige la guildes, dans cette ville qu'il connaît si bien. Il était le mieux indiqué, connaissant bien la ville et s'étant fait oublier pendant dix ans. Lorsque Brixbourg fut « nettoyée » des Corbeaux par les PJ, la succursale de Fentheim devint provisoirement le siège de la Guildes.

Marildo est entièrement dévoué à Wigskles, qui lui a presque redonné tout ce qu'il avait perdu par le passé : or, pouvoir, amis. De femme, il ne prendra plus jamais, et sa joie de vivre semble avoir brûlé avec sa famille adoptive et ce quartier entier, alors qu'il avait 20 ans.

Marildo a pourtant, il y a peu, pris sous son aile un garçon de six ans qu'il a recueilli dans la rue, qui sera son héritier moral et pourra prendre sa succession des Corbeaux de Fentheim, quand



Wigskles ne sera plus et qu'il aura (espère-t-il) pris le pouvoir complet sur toutes les Guildes des Corbeaux, que Marildo croit nombreuses, même si Wigskles ne lui en a jamais parlé. Marildo sait que travailler pour l'avenir, c'est travailler pour les autres...

Marildo est riche, très riche : sa fortune totale s'élève à environ 70 000 pièces d'or (la moitié en terrains et maisons aux environs de Fentheim et le reste en liquidités). Marildo usera de cet or s'il est en fâcheuse posture. Il suppliera de ne pas le tuer et qu'il peut payer les PJ pour leur indulgence. Auquel cas il mènera les PJ à Fentheim et leur donnera toutes ses liquidités avec la promesse qu'il se retirera des affaires. Gare à eux, pourtant, s'ils ont pitié et ne le tuent pas. Sitôt les PJ partis de Fentheim, ils auront toutes les Guildes des Corbeaux sur le dos...



COMBAT :

Marildo est une tête brûlée qui adore les duels de bon matin sur un pré, entouré de témoins, et les combats savamment orchestrés, de manière plus générale. Il n'hésitera jamais à se battre contre cinq ou six adversaires à la fois, surtout si c'est au beau milieu d'une mêlée torride. C'est un guerrier qui aime l'honneur, qui préfère de loin donner le coup d'épée par devant que poignarder par derrière. Toutefois, s'il n'y a que ça pour arriver à ses fins, il y consentira de bon cœur.

En bon perfectionniste, il aime faire durer les combats pour instruire les adversaires qu'il juge dignes (les PJ, par exemple), sur l'escrime et sur le combat en général. Souvent, il les laisse sur le carreau encore vivants, et les quitte en leur faisant une révérence, sans oublier de leur signifier qu'ils n'auront qu'à le chercher pour se venger. Toute la joie et l'exubérance de Marildo se résument dans sa façon de se battre. Il y perdrait même tout fatalisme, à part celui qu'il faut bien mourir un jour...



APPARENCES :

Marildo a maintenant presque quarante ans, mais sa courte chevelure d'un noir de jais ne trahit pas

son âge. Ses yeux gris et froids ne rient jamais : ils sont deux juges neutres qui observent et proclament les sentences. Sa terrible moustache retroussée en crocs surplombe une bouche aussi droite qu'une colonne de temple. Si Marildo esquisse une grimace qui pourrait passer pour un sourire, de fortes chances existent pour qu'une vie s'envole dans la minute. Toujours élégamment vêtu, ce tueur implacable surveille son apparence, car il en change souvent. Maître dans l'art du déguisement (qu'il prend très au sérieux), il est aussi à l'aise en loques que dans des toilettes dignes d'un prince (peut-être parce qu'il les a tour à tour portées). Cependant, sous toutes ses nombreuses formes, Marildo est reconnaissable à deux choses : une gourmette de femme en or sur son poignet gauche (l'unique objet retrouvé intact sur le corps calciné de son ex-femme) et un tic qu'il a développé depuis la mort de Noméa : il fredonne ou siffle très souvent une petite ritournelle que son épouse adorait de son vivant, un petit « lalalilala » doucereux, qui ne manque pas de surprendre, sortant de la bouche de cette machine à tuer.



CARACTERISTIQUES GENERALES :

- ✦ Voleur 4/Guerrier 5/Maître des Ombres 2 (58645 XP)
- ✦ Force : 14 (+2) ; Dextérité : 20 (+5)
- ✦ Constitution : 14 (+2) ; Intelligence : 14 (+2)
- ✦ Sagesse : 13 (+1) ; Charisme : 15 (+2)
- ✦ Alignement : Loyal/Mauvais
- ✦ Bonus à l'attaque (rapière +2 nommée « moucheur ») : +17/+12
- ✦ Coup critique : 16-20/x2
- ✦ Dégâts : 1d6+9
- ✦ Classe d'armure : base 10 ; totale 19
- ✦ Points de vie : 4d8+8 + 5d10+10 + 2d8+4 = 91 PV (oui, j'ai fait des jets passables...)
- ✦ Modificateur à l'initiative : +9
- ✦ Jet de réflexes : +13
- ✦ Jet de Vigueur : +7





- ✦ Jet de Volonté : +6
- ✦ **Dons** : Attaque sournoise (+2d6), Esquive totale, Esquive instinctive, Arme de prédilection (rapière), Botte secrète (rapière), Science du critique (rapière), Spécialisation martiale (rapière), Science de l'initiative, Prestige, Combat en aveugle, Volonté de Fer, Discrétion totale, Esquive totale, Vision dans le noir
- ✦ *Note : son don de prestige lui permet d'attirer beaucoup de gens malhonnêtes pour la Guilde des Corbeaux*
- ✦ **Compétences : (102 points)**
- ✦ Connaissances Fentheim (Int) : 7
- ✦ Crochetage (Dex) : 10
- ✦ Déguisement (Cha) : 12
- ✦ Déplacement silencieux (Dex) : 15
- ✦ Désamorçage/sabotage (Dex) : 10
- ✦ Discrétion (Dex) : 15
- ✦ Equilibre (Dex) : 10
- ✦ Equitation (Dex) : 6
- ✦ Estimation (Int) : 5
- ✦ Evasion (Int) : 6
- ✦ Fouille (Int) : 7
- ✦ Intimidation (Cha) : 7
- ✦ Langage secret (Sag) : 4
- ✦ Lecture sur les lèvres (Int) : 5
- ✦ Maîtrise des cordes (Dex) : 8
- ✦ Perception auditive (Sag) : 5
- ✦ Profession (malfrat) (Sag) : 6
- ✦ Renseignements (Cha) : 7
- ✦ Représentation (Cha) : 7
- ✦ Saut (For) : 5
- ✦ Vol à la tire (Dex) : 8
- ✦ **Inventaire** : Dague Venimeuse (9302 po), Rapière +2 « moucheur » (8152 po), Armure de

cuir +2 (4165 po), Poudre dessicative (850 po), Poudre d'illusion (10 doses : 5000 po), Couvre-chef de déguisement (2000 po), 35 000 pièces d'or en richesses diverses (disponible à Fentheim)

## 5. LES NOIRES SEIGNEURIES

Les seigneuries de Knalf, de Hôtland et de Langvall ont un point commun, mis à part celui d'être affilié au Royaume des Héritiers d'Enoch : toutes trois sont sérieusement infiltrées par la Guilde des Corbeaux.

Sire Mathias de Hôtland a tissé des liens d'affection avec le créateur, Wigskles, le vieux Sire Robert de Langvall est un vieillard terrorisé par ces hommes à la mine sombre (le vieil homme est ruiné en dettes de jeu et n'a plus assez d'argent pour entretenir une garde personnelle et Farlys, le chef des Corbeaux locaux, s'applique à « protéger » du noble du coin) et le Sire Jean Benjamin est lui-même le chef en sous-main de la succursale de la Guilde à Knalf.

Car Marildo Fascia (cf. **Annexe 4**) a bien raison quand il soupçonne Wigskles d'avoir ouvert dans chaque grande ville une annexe de la Guilde. Cela va bien plus loin que cela : le super-héros manipulateur en a ouvert une dans chaque seigneurie, proportionnelle à la richesse de la région et au nombre d'habitants. Et voilà finalement vingt annexes qui apparaissent, à côté du centre névralgique de Brixbourg (le Royaume est divisé en 21 Seigneuries). Toute la force de Wigskles réside dans le fait que chaque chef d'annexe croit que celle-ci est unique. La structure complètement pyramidale n'autorise ni ne privilégie aucun contact entre les différents secteurs. Chaque territoire des Corbeaux est entièrement autonome et est libre de choisir ses activités. La seule obligation est le reversement de 10% des bénéfices à Wigskles (et aucune fraude n'est possible, puisque Wigskles paie des espions dans les annexes, en leur promettant de devenir chef de guilde s'ils surveillent bien leur chef actuel). Seuls les hommes de Wigskles à Brixbourg sont au courant de cela, et passent la majeure partie



de leur temps à faire les coursiers entre ce qu'ils aiment appeler les « Noires Seigneuries »...

## 6. LES TRAQUEURS ORQUES

- ✦ Dés de vie : 2d8+4 (10 à 14 PV en moyenne)
- ✦ Initiative : +2
- ✦ Vitesse de déplacement : 6,50 m (18 m en pleine charge, à dos de leurs chevaux légers)
- ✦ CA : 15 (+2 armure de cuir ; +1 bouclier de bois, +2 dextérité)
- ✦ Attaques : cimeterre (+4 corps à corps, +6 en chargeant)
- ✦ Dégâts : cimeterre (1d8+3, 1d8+5 en chargeant)
- ✦ 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 +0
- ✦ Compétences : Détection +2 ; Perception auditive +2 ; Fouille +3
- ✦ Dons : Vigilance, Pistage
- ✦ **Stratégie** : ces orques, ayant été quelques temps sous les ordres de Yoren, ont quelques

rudiments de stratégie et de combat monté. Les orques s'attaqueront en priorité aux gens armés (laissez les vieux tranquilles) et essaieront de former une première ligne de front de trois cavaliers devant les PJ, tandis que les quatre autres iront finir leur course trente mètres plus loin afin de reprendre un peu d'élan et de charger encore une fois (ou plus) les malheureux, de dos ou de flanc.

## 7. L'EXPERIENCE

- ✦ XP pour avoir vu la garde « voler » les chariots d'armes à Brixbourg : 400
- ✦ XP pour avoir assisté au rendez-vous de Wigskles sans s'être montré belliqueux : 400
- ✦ XP pour avoir accepté de rembourser la dette de Wigskles : 300
- ✦ XP pour avoir convoyé et assuré la sécurité des deux orques : 900
- ✦ XP pour avoir suivi les coutumes orques du Clan des Biques (pas d'insulte et tatouage) : 500
- ✦ XP pour avoir ramené le couple de vieillards à Miral : 1000
- ✦ XP pour avoir caché le couple de vieillards et avoir annoncé leur mort à Wigskles : 1500

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))

