

L'ESCORTE

L'escorte est une courte aventure pour *WJDR* destinée à faire comprendre aux joueurs que les forces du chaos ne sont pas toujours là où on les attend. Et c'est là leurs forces d'ailleurs de s'insinuer partout insidieusement. Elle propose aux joueurs de servir d'escorte à un collecteur de taxes face à des malandrins qui finalement se révéleront plus honnêtes et recommandables que leur estimable employeur. A y réfléchir, il ne serait pas étonnant de retrouver un peu de l'esprit de *Robin des Bois* dans cette aventure.

INTRODUCTION

Cette aventure a été conçue pour être jouée par des personnages évoluant déjà au sein de leur deuxième carrière. Les personnages sont autant à la recherche de travail que de solde pour survivre ou progresser.

Il est vivement recommandé que l'un des personnages possède la compétence **Conduite d'attelages** pour remplir personnellement le rôle de cocher.

L'aventure commence à Talabheim, grande cité de Talabecland. Les personnages sont engagés par Wolfgang, un collecteur de taxes du Middenheim qui profite du charroi de marchandises par la Vieille forêt à partir de Talabheim pour visiter chaque relais et postes de péages pour collecter l'impôt. Les chariots transportent divers produits agricoles (dont des céréales). Un chariot de transport de fond est entièrement dévolu au fonctionnaire.

SCENARIO

Les personnages à **Talabheim** ont répondu à l'offre lancée par un collecteur de taxes, fonctionnaire impérial, pour lui servir d'escorte dans sa lourde et primordiale tâche. Ils ont été retenus et vont bientôt pouvoir se mettre en route. Il leur a donné rendez-vous aux portes de la cité où démarre la route qui rejoint **Middenheim**.

Le meneur de jeu s'occupera de l'engagement ou fixera directement la nouvelle mission des personnages.

Enfin, en plus des sections décrites ci-dessous qui constituent la trame principale, le meneur de jeu est invité à se reporter à la section intitulée « *Péripéties & évènements annexes* ».

Sous bonne escorte

Wolfgang les attend de pied ferme de bon matin. Il est debout au côté de sa diligence. Celle-ci lui sert à faire la route plus ou moins confortablement et à entreposer le coffret qui contient les taxes prélevées. Il montre quelques signes d'impatience et d'anxiété.

A la discrétion du meneur de jeu, il peut être accompagné de quelques Hommes de main recrutés en renfort et d'un conducteur d'attelage si aucun personnage ne pouvait remplir ce rôle. Il est préférable qu'un personnage conduise la diligence.

La mission est bien simple. Il faut l'escorter jusqu'à Middenheim en s'arrêtant régulièrement à chaque péage

pour collecter l'impôt. Il faut le protéger des bandits de grands chemins et de cette bande organisée (celle d'Adelbert) qui détroussent les hommes de son rang.

- **Conditions d'engagement**

Le meneur de jeu va pouvoir s'occuper de déterminer la solde des personnages. En effet, l'argent reste bien entendu le nerf de la guerre et comme tout travail mérite salaire...

Un personnage est requis d'office pour conduire l'attelage s'il possède la compétence **Conduite d'attelages**.

Les personnages sont engagés comme des Mercenaires avec une solde déterminée et payable d'avance pour un mois. Il leur faudra entre 15 et 20 jours de voyage.

En ce qui concerne la solde, Wolfgang propose aux personnages la paie minimum, soit 35 pa par personne. S'ils en veulent plus, il faudra effectuer un **test d'Opposition de Marchandage**. Un échec signifie que la somme finale reste à la proposition initiale, sinon, chaque degré de réussite permet d'empocher 15 pa supplémentaires. Un seul personnage du groupe mène la négociation.

- **Renseignements d'ordre général et pratique**

Le meneur de jeu lit par la suite toutes sortes de renseignements d'ordre général et pratique concernant le voyage en diligence.

Le trajet total s'élève à près de 400 km à parcourir. Une diligence peut parcourir raisonnablement 25 km par jour (relais et auberge tous les 30 km environ). Le double en forçant les choses.

La diligence est dirigée par un cocher et menée par 4 chevaux. On peut y faire voyager jusqu'à 6 personnes confortablement à l'intérieur et 2 sur le toit. Le meneur voit avec les personnages comment s'organise l'ordre de marche.

Après ces quelques tractations et une fois les dernières choses réglées, le convoi s'ébranle et quitte la ville.

Le meneur de jeu trouve ci-dessous les caractéristiques de Wolfgang, collecteur de taxes, employeur des PJ.

WOLFGANG

Carrière : Collecteur de taxes

Race : Humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	31%	26%	24%	32%	39%	32%	35%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	2	2	4	0	6	0

Compétences : Marchandage, Esquive, Evaluation, Jeu, Fouille, Langue (reikspiel), Lire/Ecrire, Perception, Connaissances générales (Empire).

Talents : Réflexes éclair

Armure : gilet de mailles et gilet de cuir

Points d'Armure : 3

Armes : arbalète

Dotations : coffret, 10 carreaux et 9 co.

Folie : *Esclave du jeu* (cf. WJDR page 204)

Au choix du meneur, il peut être accompagné de quelques hommes de main (cf. WJDR page 232).

Arrêts aux péages

A chaque fois, c'est le même rituel. A l'approche du soir, quand les chevaux et l'équipage sont fourbus et éreintés, il est ordonné à l'attelage de s'arrêter au péage. Wolfgang descend de la diligence avec sa caisse et se présente à la porte de l'habitation. Il est alors reçu dans le bureau qui sert également de chambre forte pour y encaisser les sommes dues. Son équipage a été pris en charge à l'écurie. Généralement, tous sont logés dans une auberge qui jouxte le relais. Il

convient de monter la garde pour veiller à la cassette impériale et à ses deniers.

Il y a environ un relais tous les 25-30 km. On paie le droit de passage suivant : 1 s par jambe, soit un cavalier, 6 sous ! Le chemin est gardé par une barrière et la configuration des lieux (naturelles ou aménagées) ne permet pas le passage autrement. Tout du moins, c'est la volonté du passeur.

A l'auberge, ils peuvent leur arriver quelques bricoles (Tentative de cambriolage) et Wolfgang peut être tenté de jouer.

Le meneur trouvera à la suite un encart qui pourra lui servir chaque fois que l'occasion se présente. Ceci permet de lui dresser globalement la situation et les réactions.

- Une petite partie ? -

Si les personnages décident de rester à ses côtés, même en pareils lieu et circonstances, ils constateront qu'il joue plus que de raison. Dès qu'il entre, si des joueurs sont là, sa folie est souvent la plus forte et le pousse à se ruiner. Si le meneur le souhaite, il fait exécuter au PNJ un **test de FM** (cf. *WJDR* page 204) pour tout jeu d'argent (dés ou cartes).

Les personnages peuvent, à la discrétion du meneur de jeu, être témoins de cette tentation difficilement réprimée d'*esclave du jeu*.

Ils peuvent aussi constater de visu ses difficultés à résister lorsqu'il est à une table de jeu s'ils participent ou s'ils restent à ses côtés. Il y a de forte chance pour qu'il leur donne quartier libre et qu'il ne les autorise pas à s'asseoir à la même table que lui pour jouer à des jeux d'argent. Il serait cocasse qu'un autre joueur soit pris de la folie d'*esclave du jeu*.

Il pourrait même prétexter quelque chose de futile pour se rendre dans sa chambre et y piocher dans les caisses. Si un garde s'y trouve, il trouvera bien une excuse à lui sortir ou autre. Au meneur de jeu de voir comment réagit le joueur, s'il se laisse convaincre ou s'il reste sur ses positions ou s'il feint de partir pour mieux surveiller ce qui se passe ensuite.

L'attaque

Le meneur de jeu parcourt ici la gestion détaillée de cette Rencontre. Elle constitue un élément tactique et épique essentielle de cette courte aventure. Elle nécessite une description détaillée car elle met en place de nombreux intervenants qui visent tous une tactique globale complexe jouant sur plusieurs facteurs et manières de procéder.

• Tactique globale

Les compagnons d'Adelbert visent à immobiliser la diligence pour ensuite l'attaquer au sol et la rançonner. Les hommes en hauteur utilisent des filets et arcs. Une fois le véhicule immobilisé, des hommes déboulent de la forêt de chaque côté et se ruent à l'assaut.

Adelbert, quant à lui, dirige l'attaque et effectue des actions pointues et précises, seulement en réaction aux personnages qui se montrent le plus dangereux ou offensifs.

Les hommes au sol tentent d'assommer les adversaires (*Coups assommants*) et les hommes dans les branches des arbres décochent des flèches (*Adresse au tir*) après avoir laissé choir des filets. Les archers peuvent toujours sauter au sol à la rescousse de leurs camarades. Sinon, ils utilisent une demi-action pour *Viser* et puis une autre pour une *Attaque standard*.

- Quelques renseignements d'ordre technique -

Effet de surprise : Un test d'Opposition entre Perception et Dissimulation modifié par un bonus/malus peut être requis. Il confère un bonus de 30% lors de la première attaque. On peut considérer que l'avantage d'une attaque surprise est donné aux assaillants.

Coup de filet : Une attaque réussie associée à un test d'Agilité raté emprisonne la victime (personne ou cheval). Celle-ci ne peut tenter que de s'en libérer en réussissant un test de Force ou d'Agilité pour s'en dépêtrer (1 action complète). La victime est une proie facile, on bénéficie d'un bonus de 20% pour la viser ou la frapper. C'est une arme de tir.

Saut : Si un archer souhaite sauter pour regagner le sol afin de porter assistance à ses compagnons, il lui faut réussir un test d'Agilité sinon c'est la Chute (3 en dégâts).

• Forces en présence

Quatre **compagnons** se tiennent cachés à la lisière de la forêt, prêts à fondre sur la diligence. Ils la suivent en courant à travers la forêt, le temps qu'elle s'immobilise.

Quatre **archers** se positionnent dans la cime et branches des arbres décochant des flèches ou tentant d'emprisonner l'un ou l'autre personnage ou cheval.

Quoiqu'il arrive, **Adelbert** sera toujours présent à l'endroit où s'arrêtera la diligence.

ADELBERT

Carrière : Hors-la-loi

Race : Humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	31%	36%	28%	34%	37%	25%	34%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	2	4	0	3	1

Compétences : Commérage, Braconnage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langue (reikspiel), Perception.

Talents : Coups assommants, Camouflage rural

Armure : gilet de cuir

Points d'Armure : 1

Armes : dague

Dotations : 33 s.

Il sera accompagné de sa bande, il s'agit d'hommes au canevas similaire des *bandits* dans les arbres ou *voleurs de grand chemin* au sol (cf. *WJDR* pages 231 et 233).

• Immobiliser la diligence

Les hommes d'Adelbert vont tenter tout d'abord d'immobiliser la diligence, voir de la faire se renverser. Si il faut, la diligence subit l'attaque de plusieurs salves d'archers, postés par 4, à chaque round de traversée jusqu'à ce qu'une avarie certaine et sérieuse immobilise ou handicape fortement le véhicule (cf. *WJDR* page 120).

Repos bien mérité

Après l'attaque, nul doute que les personnages vont cravacher jusqu'au relais auberge suivant pour s'y mettre à l'abri et s'y reposer. La bataille aura dû être assez rude. L'embuscade doit avoir bon gré mal gré fait mouche.

C'est en début de soirée, que la diligence atteint le poste de péage-relais. Très vite,

on loue des chambres pour s'y reposer. Mais Wolfgang a bien besoin de se détendre un peu au bar...

La moindre table de jeu ou activité de tripot le fera craquer et replonger dans son vice inavouable pour un homme de son statut.

Esclave du jeu

Les personnages doivent avoir compris que le fonctionnaire impérial souffre d'un état de dépendance assez élevée et que la folie du jeu l'a gagné.

Celle-ci le pousse à jouer plus que de raison et à mettre sur la table l'argent des contribuables qu'il doit notamment collecter pour le compte de l'Empire. Ceci le ronge quand même de remords et n'arrange en rien son état. Il possède aussi une solide ardoise auprès de certains tripots de Middenheim.

- **Passage à tabac envisageable**

A ce propos, il n'est pas impossible que les personnages doivent faire face à des brutes (cf. *WJDR* page 225) lors de leur arrivée à Middenheim. Ceux-ci réclament les sommes perdues. Ils interpellent violemment et directement le collecteur d'impôts. Ils sont une bande de près 1,5x du groupe de personnages. Ils sont assez confiants. La bastonnade n'est pas loin, à l'inverse des gardes ou miliciens qui prendront un certain temps avant de venir.

Si les personnages s'en sortent indemne et laisse partir libre le collecteur, celui-ci sera prêt à leur verser un substantiel montant : jusqu'à 4 co ! (près d'un mois de solde).

Cas de conscience

Cette section et la suivante seront essentiellement des moments d'interprétation des joueurs de leurs personnages.

Pour les personnages s'élève un cas de conscience car ils se rendent compte que Wolfgang est un voleur, certes malade, mais voleur quand même. Il est véritablement devenu accro.

Le meneur de jeu laisse les personnages agir comme bon leur semble. Veulent-ils le raisonner, lui faire expier ses péchés, le dénoncer, le faire chanter, etc. Tout est permis, tout est possible. Attention cependant pour la suite, aux conséquences de certains actes comme jouer les maîtres chanteurs par exemple.

- **Le prix du silence**

Wolfgang est prêt à leur acheter leur silence pour 50 co pour le groupe entier ! Néanmoins, si on le faisait chanter, il pourrait bien verser les sommes quelques fois et puis engagerait des assassins qu'il lancerait aux trousses des personnages.

Changement de camp

Les personnages vont probablement aller dénoncer le joueur impénitent. A côté de ça, la cause d'Adelbert de redistribuer aux plus pauvres semble bien juste.

A l'arrestation de Wolfgang, les personnages finissent leur mission. Ils rendent la diligence. On leur assure qu'ils ont fait ce qu'il fallait.

A n'en pas douter, ils pourraient être contactés par la bande d'Adelbert ou être approchés par des fervents de Ranald, impressionnés par cela.

- **Arrangement altruiste ni vu ni connu**

D'ailleurs, Adelbert qui possède des contacts sur la route qu'il rançonne sera bien vite au courant si les personnages ont découvert les pratiques du collecteur de taxes et s'ils l'ont dénoncé.

Il se présentera à eux, seul sur la route ou à l'auberge. Leur instigant une certaine confiance et leur proposant un marché. Il

lui semble que la cause des miséreux est plus juste par rapport à celle d'un porc indigne.

Quelques sous supplémentaires ne pourraient pas être « détournés » par Wolfgang et être reversés à ses fidèles (on parle de milliers de pièces bien entendus, pour une valeur d'au moins 50 co) ? Il y a tant de malheureux qui jouxtent les routes et mendient aux portes toujours closes des auberges.

Les personnages décident ce qu'il en est. A eux de se ranger ou non à cette proposition. Ils pourraient même avoir l'idée de garder une partie pour leurs comptes personnels. S'ils refusent, Adelbert se retire jurant qu'il viendra les rechercher lui-même. Menace, parole en l'air, véritable

attention ? Le meneur peut décider ce qu'il en est vis-à-vis de la réaction et l'état de santé du groupe. Il pourra très bien leur refaire affronter la bande d'Adelbert par la suite.

Points d'expérience

Les personnages recevront chacun **200 xp** pour avoir survécu à l'aventure. Ils gagneront aussi **100 xp supplémentaires** chacun s'ils ont découvert la fraude du collecteur de taxes et ont aidé le hors-la-loi. Il peut également leur être attribué **100 xp** pour les quêtes secondaires. Enfin, on peut attribuer **5-30 xp** aux personnages dont les joueurs auront particulièrement bien interprétés leurs rôles.

PERIPETIES & EVENEMENTS ANNEXES

Le meneur de jeu trouvera par la suite, diverses péripéties, évènements indépendants et accessoires à la trame principale qu'il peut placer à son gré pour émailler le périple des PJ. Il les introduit à sa convenance et peut sans hésitation les modifier pour les adapter au mieux à son style et à la tournure des évènements. Ils sont présentés dans un ordre tout à fait arbitraire.

Cambrioleurs

Tout l'équipage loge en chambres à l'étage. Les pièces peuvent accueillir jusqu'à 4 personnes (deux étant la norme). Aux personnages de convenir si Wolfgang dort avec une ou trois personnes. De toute façon, la plupart du temps, celui-ci passe du bon temps au bar attendant jusque tard dans la nuit.

- **Manières de procéder**

Des cambrioleurs peuvent avoir connaissance du fait que le collecteur de taxes se repose ici. Ils peuvent

raisonnablement en vouloir à cette fortune considérable.

Les voleurs essaieront de se déguiser pour pouvoir s'approcher le plus possible de leur cible. Ensuite, ils passeront à l'attaque par **Surprise** (au meneur de jeu de décider si elle leur est acquise). Un **test d'Opposition Déguisement contre Perception** pourrait être requis. Ils attaqueront en ayant un certain avantage, du 3 contre 1. Ils placeront toutes les attaques possibles.

S'ils ont pu infiltrer les cuisines et se faire passer pour des serviteurs, ils peuvent avoir drogué les boissons et aliments intégrant un somnifère (**test de FM à -10%**).

Des patrouilleurs pourraient se trouver à l'auberge au même moment, même s'il serait risqué pour les cambrioleurs de lancer une attaque avec ce potentiel renfort.

Le boucan ambiant et la peur ne pousseront pas quelqu'un à se joindre aux personnages

pour leur prêter main forte. La devise serait plutôt : « *Courage ! Fuyons !* ».

Cortège maladié

Les personnages progressent sur la route quand, au détour d'un chemin à l'approche d'un quelconque village rural et campagnard, ils se retrouvent face à un bien curieux cortège.

Une petite bande de manants vêtus de peaux de bêtes et de bâton de berger se déplacent d'une manière affligée et inquiète. Ils se retournent régulièrement vers le village qu'ils quittent où une petite troupe se tient à l'entrée armée de fourches, de gourdins, etc.

Ce sont des bergers victimes et malades de la maladie des Kruts (cf. *WJDR* page 136). Ils sont d'ailleurs marqués par ces rougeurs. Les pauvres bougres se grattent généreusement en clopinant. Un **test de Soins** réussi permet de savoir qu'il s'agit de cette maladie.

S'ils sont touchés par l'un d'entre eux, le meneur de jeu fait lancer un **test d'Endurance Assez facile (+10%)** pour savoir si la personne touchée n'est pas atteinte car la maladie est très infectieuse et se propage au simple toucher.

• Mise en quarantaine

Ils apprendront par ceux-ci que les villageois (le groupe armé à l'entrée du village) les ont expulsés pour les placer en quarantaine dans les cahutes de bergers sur les plaines. Ils sont montrés du doigt et victimes malheureuses de brimades.

Soit l'un des personnages le proposera (prêtre de Shallya) ou ils se feront interroger pour savoir si l'un d'entre eux ne saurait pas les soigner. Il faudrait rester avec eux quelques jours pour leur prodiguer les premiers soins nécessaires (cf. *WJDR* page 136).

• Détour obligé

En tout cas, les villageois leurs barreront le chemin les soupçonnant d'être infectés. Il leur faudra effectuer un détour, donc tant qu'à faire... Ils peuvent toujours bivouaquer près des cabanes décrites auparavant.

D'occasion

D'une manière générale, certains voyageurs isolés ou de petits groupes sans défense demanderont de pouvoir voyager avec le groupe pour profiter d'un effet dissuasif ou d'une protection éventuelle en cas d'attaque.

On pense notamment aux paysans, aux mendiants, aux bateleurs, aux saisonniers, aux gens du voyage (chirurgien barbier, saltimbanque, etc.).

Ils seront généralement un poids supplémentaire lors des combats : ils sont couards, victimes désignées, dans les pattes des personnages, etc.

Fraude caractéristique

Lors de l'encaissement, Wolfgang s'étonne du peu d'argent récolté. Il sent le coup fourré et charge les personnages de découvrir ce qui se trame ici.

• Enquête discrète

Les personnages ne remarquent rien de spécial au poste de péage. Rien de remarquable, pas de passe-passe étrange, d'échanges discrets ou de conversations à mots couverts. D'ailleurs, son responsable se désole de la situation si déplorable. Un **test de Commérages Difficile (-20%)** permet aux personnages d'en savoir un peu plus auprès des marchands ou colporteurs isolés. Le test est Difficile car on sait qu'ils sont rattachés au collecteur de taxes et on s'en méfie. Ceux-ci leur indiquent qu'en apostrophant les marchands en amont ou en aval du poste de péage, ils en apprendront peut-être plus ?

- **Aux abords**

En effet, il est curieux de constater qu'on ne voit personne aux abords directs puis le charroi reprend comme si de rien n'était. En suivant un marchand avec un **test d'Opposition entre Filature et Perception**, on finit par comprendre la situation. Un **test de Pistage** permet de suivre les traces des chariots.

- **Y mettre un terme**

Ils disparaissent dans la forêt pour ressortir des bois passés le péage ! A mi chemin, les bandits encaissent un droit de passage diminuée (quart voire moitié). Ils n'apprécient pas du tout qu'on se mêle de leur petite combine et attaqueront à vue les personnages. Ils sont 5 et possèdent 3 chiens de guerre, l'un des hommes sert de maître chien et se bat avec des armes de jet.

Orques querelleurs

Le groupe progresse sur la route. Tout autour de lui, les bois sont denses et profonds. Le chemin est relativement bien entretenu, on approche d'une bourgade de taille moyenne. Tout semble paisible et calme. Un vent léger parcourt la frondaison.

Le meneur de jeu fait lancer un **test de Perception** à tous les PJ. Pour ceux qui échouent, rien ne vient les troubler ou les interpellier. Par contre, pour les autres PJ, ils semblent entendre une sorte de brouhaha provenant de l'orée de la forêt sur leur gauche. Un **test Perception Assez difficile (-10%)** réussi, à leur demande, leur permet de saisir les brides d'une conversation houleuse entre orques et déjà entendre quelques entrechoquements métalliques. S'ils n'ont pas la compétence Langue (goblinoïde), ils ne peuvent comprendre que c'est de l'orque.

Les PJ vont probablement vouloir s'approcher le plus discrètement possible à l'aide d'un **test de Dissimulation**.

Le meneur de jeu notera que si ce groupe d'orques est éliminé, plus jamais au cours du scénario ils ne tomberont sur des orques. Au contraire, s'ils décident de ne pas s'approcher, ils finiront par se faire attaquer par un groupe furieux d'orques qui pourraient bien les prendre traîtreusement en embuscade.

- **Scène cocasse**

Les PJ se sont dissimulés derrière un bosquet et restent à l'écoute et attentifs à la scène cocasse qui s'y déroule.

Un petit groupe d'orques (5 individus) se chamaillent assez fortement et violemment. L'un d'eux se dit avoir été piqué par quelque chose à son cou. Ça se frappe, se bouscule et déjà quelques armes sont hors de leur fourreau. Ils sont dans une petite clairière en tenue et en arme.

Le meneur note qu'ils sont occupés à se chamailler car l'un d'eux a perdu patience face à une mauvaise plaisanterie de garnements aux alentours qui leur ont jetés des fruits de châtaigniers hérissés. Ça les fait marrer de voir les orques se chamailler ainsi (cf. règle spéciale d'*animosité*, page 228).

- **Réflexion**

Les PJ intrigués peuvent essayer d'en savoir plus avant de se ruer au combat. Si c'est le cas, ils bénéficient d'un effet de surprise (page 125 de *WJDR*, avec un bonus à l'attaque de +30%).

Sinon, ils peuvent vouloir inspecter les alentours pour comprendre la situation.

A terre, avec un **test de Perception**, on remarque qu'il y a quelques bogues hérissées qui traînent au sol. Un **test de Perception Assez difficile (-10%)** permet de remarquer qu'il y a des personnes à l'orée du bois, juste en face d'eux, elles se retiennent de pouffer de rire.

- **Des garnements bien imprudents**

Le meneur lance pour les orques un **test de Perception opposé à Dissimulation Moyen** pour savoir si les orques ont remarqués la présence des enfants (Agilité à 35%). Si c'est le cas, ils rassemblent leur esprit et chargent les pauvres petits. S'ils ne remarquent rien, ils continuent à se chamailler pour quelques temps avant de procéder à un nouveau test. Le test devient plus facile pour eux, les enfants ayant de plus en plus de mal pour se retenir de rire.

Les PJ peuvent eux intervenir à leur guise. Bien entendu, si les orques voient arriver par derrière eux des aventuriers alors qu'ils allaient s'en prendre à des gamins, ils se retournent pour faire face aux PJ. Ceux-ci dans ce cas là, ne bénéficient plus d'un effet de surprise.

Patrouilleurs

Les personnages peuvent lors de leurs pérégrinations croiser la route de patrouilleurs.

- **Echanges et partages d'informations**

Ils peuvent échanger des informations lors de leur rencontre. Le meneur de jeu fixe librement les informations consenties et fournies aux personnages. Au plus, la relation est cordiale et pertinente, au plus elle peut être large. Au pire et au besoin, un **test de Comméragé** peut être utile avec des degrés de réussite.

- Comméragés -

Degré de réussite	Informations obtenues
0	Adelbert et sa bande truandent la région.
1	La Kruts (maladie) refait surface en certains endroits.
2	Des hommes-bêtes attaquent les relais ou péages ces derniers temps.
3+	La population bénéficierait des largesses d'Adelbert ?
4+	Votre collecteur d'impôts a bien mauvaise réputation, celle d'un flambeur invétéré.

Péage attaqué

Avant d'arriver au péage suivant, les personnages aperçoivent au loin un fin panache de fumée qui s'élève au-dessus de la cime des arbres. Une fois sur place, ils découvrent les vestiges encore fumants de la bâtisse. Ses occupants ont été atrocement trucidés et comme tirés de force à l'extérieur. On remarque des traces sur le sol.

Un **test de Pistage ou Braconnage** permet de distinguer parmi les pas d'hommes, quelques empreintes animales. Pas de doute, il s'agit d'infâmes hommes-bêtes. D'ailleurs, les réserves ont été pillées avant que tout ne soit incendié.

Les personnages peuvent surprendre cette bande de pillards par la suite. Il sera alors temps de sauver ses occupants d'une mort atroce et de l'incendie de leur maison qui menace. En effet, un homme-bête se tient prêt, une torche à la main, à la lancer sur le toit de chaume. Aux personnages d'agir ! Espérons que leur Initiative soit meilleure.

Refus d'obtempérer

Alors que les personnages atteignent l'un ou l'autre poste à péage, ils semblent distinguer au loin une certaine agitation et des cris de colère et de discussions animées.

Le responsable du péage est aux prises avec un petit groupe de gueux. Ceux-ci sont plutôt tendus voire menaçants.

Dans le groupe de ces miséreux, des chiffonniers ou des vagabonds en bande, le litige porte sur le fait que l'homme réclame pour un unijambiste 2 sous comme toute personne même s'il n'a qu'une jambe. Le collecteur de taxes ne daignera pas descendre quoiqu'il arrive. Aux personnages de réagir comme bon leur semble.

Certains osent affirmer haut et fort qu'« au moins, Adelbert est juste et n'hésite pas redistribuer aux plus pauvres ce qu'il prend aux riches. » « C'est un envoyé de Ranald pour sûr ! »

Si les personnages interviennent pour régler le problème en leur faveur, ils remercient Ranald pour ces faveurs.

D'ailleurs, ils portent à y regarder de plus près, un « X » significatif sur leurs vêtements et en réussissant un **test de Perception Assez difficile (-10%)**.

Le groupe finit par passer ou se disperser.

Pitche, pour le SDEN.org
pitche@sden.org - Mai 2007
Relecture et correction par StephLong et Carnage qu'ils en soient remerciés.