



Une Caravane de trop

jeudi 31 décembre 2009, par [Bilbo](#)

Introduction :

Alors que les PJ se reposent dans une taverne d'une ville des jeunes alleux, un jeune homme les aborde et leur demande jusqu'où ils iraient pour sauver des vies. Si leurs réponse le satisfait, il leur annonce qu'il a découvert qu'une caravane transportant une nouvelle drogue très puissante allait quitter prochainement la ville pour ce rendre à Anorien (si vous êtes à Anorien, elle part en direction Savel). Il leur demande de l'arrêter par tous les moyens.

Situation

:

En fait, le jeune homme est un agent des sept princes marchands de Jorhiul, la caravane appartient à Orsloff et ne transporte rien d'illicite. Les princes marchands ont en effet décidé d'utiliser des "héros" pour éliminer les caravanes de leur rival. Cela leur permet d'agir avec très peu de risque d'être repérer.

Action :

Si les PJ demandent plus de renseignements à ce jeune homme (il dira s'appeler Traken), il leur dira travailler comme porteur pour divers marchands et avoir surpris une conversation.

Il leur donnera l'itinéraire de la caravane et leur affirmera quelle appartient à un maison marchande mineure du nom d'Hakarzal servant de couverture et que sont chargement sera principalement composer d'arme et de tabac.

Même si vos joueurs ne connaissent pas bien les familles de la pléiade des marchands, le fait qu'un simple porteur en sache autant (surtout l'itinéraire qui est un secret très bien gardé généralement) pourrait leur mettre la puce à l'oreille.

En se renseignant un minimum (la guilde des mendiants est très bien pour ce genre de renseignements), ils apprendront qu'il n'existe pas de guilde du nom de Hakarzal et en y mettant le prix (100 po minimum), ils apprendront qu'une caravane appartenant à Orsloff suit l'itinéraire qu'on leur a donné.

S'ils ne sont pas trop stupide, ils n'attaqueront pas la caravane mais que peuvent-ils faire ?

La meilleure chose à faire serait bien sûr d'aller voir les représentants d'Orsloff dans leur ville. Si ils réussissent à les intéresser (un peu de roleplay), il se verront offrir un voyage vers Anorien et une rencontre avec Orsloff, lui même ou avec son second si vous ne voulez pas qu'ils attrapent la grosse tête.

Celui-ci se montra très intéressé par leur récit et leur offrira un prime variant entre 100 et 200 po, en fonction du comportement des joueurs, en remerciement et les informera que le jeune homme qu'ils ont décrit est connu de ses services comme faisant partie des espions des princes marchands.

Pour ceux que la suite de l'histoire intéresse, le jeune homme fut retrouvé mort devant l'entrée de la demeure d'un prince marchand peu de temps après et de multiples rumeurs se mirent à courir dans la région sur la manière dont les princes marchands avaient envoyé à la mort plusieurs groupes d'aventuriers en les dirigeant contres les



Caravanes d'Orsloff.

Nous allons maintenant envisager le cas le plus défavorable : les joueurs ont avalé le boniment de Traken et ont attaqué la caravane. Premièrement, ils ne trouveront, bien sur, pas de drogue après cela, il se présente deux cas : soit ils ont éliminé tout le monde soit ils ne l'ont pas fait.

Dans les deux cas, Orsloff sera furieux et offrira une prime de 100 po pour la tête de ceux qui ont détruit sa caravane.

La seule différence est que s'ils ont éliminé tout le monde les poursuites seront nettement moins efficace (surtout si ne trouvant pas de drogues, ils ont sentit qu'il y a avait quelque chose de louche et on couvert leur traces).

S'ils ne l'ont pas fait, il serait très dangereux pour eux de s'approcher d'Anorien pour une année au moins et même au loin ils risquent d'être attaqué par des chasseurs de prime