



# UN FORTIN TROP LOIN

Scénario D&D N° 3 à 5 de DnD



Althor la nuit

Le seul bon Ronirien est un Ronirien mort, (Diction Kouskarien)  
Le seul bon Kouskarien est un Kouskarien mort, (Dicton Ronirien)

## SYNOPSIS DE L'INTRIGUE

Les personnages se trouvent à Althor; étant cruellement à court d'argent (ou pour toute autre raison) ils s'empresseront d'accepter le travail qu'on leur proposera : s'engager pour une durée déterminée dans la compagnie d'Ervor, une des compagnies de mercenaires au service de Kerlan An Nar. Leur première mission est simple : aller renforcer la garde d'un poste avancé, Zeenil, situé sur la rivière Narta. Dans ce poste, chaque année pendant trois mois, Nivarez, un marchand de la Guilde de Port-Ker vient s'installer pour acheter du minerai de cuivre provenant des montagnes au nord-ouest du Grand Lac. Ce minerai lui est acheminé par bateau.

Kerlan compte attaquer Zeenil, massacrer tous ses occupants y compris ses hommes (la garnison est très réduite...) et y laisser des cadavres facilement identifiables comme étant Roniriens. Il fera ensuite prévenir Port-Ker par Zanak, un Port-Kerien connu de la Guilde, de façon à ce que la cité exerce des représailles contre Ronir. Ensuite, connaissant la fierté ronirienne, il ne lui sera pas difficile d'envenimer les choses et d'obtenir sinon une guerre ouverte, du moins un affaiblissement de Ronir ce qui lui permettra de mener à bien une percée décisive...

## UNE VISITE A ALTHOR...

Les aventuriers auront le choix entre deux auberges, le "Sanglier Essoufflé" et le "Casque Fendu", cette dernière, la moins onéreuse, étant à vrai dire assez sordide (voir Althor)...

Dans les rues, un crieur public déambule et s'adresse régulièrement à la foule « Attention, attention ! Ceci concerne tous les cavaliers, piquiers, archers, arbalétriers, hommes d'armes et gens de guerre actuellement sans engagement ! La Compagnie d'Ervor a besoin de bras ! Que ceux qui sont intéressés se présentent demain à midi au marché aux armes ! ».

S'ils s'y rendent, ils se trouveront dans une foule composée principalement de mercenaires de tout poil auxquels des vendeurs ambulants proposent des tas de friandises telles que des roulades d'oreilles de lapin arrosées de saindoux fondu (2 zilfs) ou des croustades de morue à l'oseille (2 marascs). Il leur sera aussi possible d'acheter de délicieux petits fromages de chèvre ayant macéré dans de l'huile d'olive (2 marascs) ou un gobelet de vin (3 zilfs, mais il est exécrable...).

Au centre du marché aux armes, sur une estrade, se trouvent trois hommes dont deux assis derrière une table. L'un des deux hommes assis, de taille moyenne, au visage taillé à coups de serpe et aux cheveux gris fer paraît avoir une cinquantaine d'années. Il est vêtu d'un pantalon et d'une chemise de toile brune sur laquelle est enfilée une armure de cuir, un grand livre est ouvert devant lui, sur la table ; à côté repose un sac de cuir. Ervor, son compagnon, est assez petit mais râblé, impression qu'accentue l'épaisse armure de cuir clouté qui protège son torse. De hautes bottes de cavalier recouvrent ses pantalons de grosse toile verte ; devant lui sont posés un





casque et une épée. Son visage, tanné par les intempéries et que les cicatrices dues aux champs de bataille n'ont pas épargné, est surmonté de cheveux gris coupés court, raides comme la mort. Debout devant eux se tient un homme grand, immense plutôt ; la hauteur de l'estrade ajoutée à sa taille permettent à la légère brise du sud de faire voler sa longue chevelure noire retenue sur son front par un bandeau. Contrastant avec ses braies de cuir souillées de boue et de poussière et sa cotte de maille rouillée par endroits, le fer de la longue hache de bataille reposant sur son épaule reflète les rayons du soleil. Si les aventuriers s'approchent, ils pourront entendre Ervor l'interroger

« - Quel est ton nom ?

- Eorlagh Mac Farlach.

- Et tu viens d'où ?

- Des montagnes du nord. De Dornoch, plus précisément ; tu connais ?

- Non, j'ai eu affaire avec le clan Mac Duff il y a longtemps, mais je ne connais pas Dornoch ».

Eorlagh esquisse un léger sourire, mais n'ajoute rien.

« - C'est bon Silvio, on l'engage. » Puis se retournant vers Eorlagh : « Tu connais les conditions ?

- Oui, Un xolt tout de suite et ensuite un xolt par semaine ».

Silvio termine d'inscrire quelque chose sur son livre puis passe sa plume au guerrier : "Signe ici", Il plonge ensuite la main dans son sac et lui tend une pièce d'or.

« - Tu fais maintenant partie de la Compagnie d'Ervor. Présente toi demain matin au camp. Bonne chance ! »

Si les aventuriers veulent se faire engager, la même scène se reproduira, à peu de chose près, pour chacun d'entre eux. Ils s'apercevront, s'ils savent lire, que le livre de Silvio contient - oh surprise ! - les noms des engagés, l'argent qui leur a été donné depuis leur engagement et leur signature qui, dans le cas de Mac Farlach comme pour beaucoup d'autres, se résume à une croix... Si l'un des personnages n'est manifestement pas quelqu'un sachant combattre (un magicien ou un sorcier), il pourra quand même se faire embaucher en arguant que les arts magiques

peuvent être aussi efficaces sinon plus qu'une épée...

## LE CAMPEMENT DE LA COMPAGNIE D'ERVOR

Au nord de la ville, sur deux kilomètres, les rives de la Narta sont recouvertes d'une floraison de tentes, chariots, chevaux, feux de camps parmi lesquels déambulent une quantité incroyable de soudards, mercenaires et autres pourfendeurs ainsi que tous les petits métiers que crée inévitablement une armée telle que celle-ci : prestidigitateurs, voleurs, joueurs, tricheurs, chapardeurs, égorgeurs, bateleurs, détrousseurs, surineurs, jongleurs, rôdeurs, trafiquants et vendeurs ambulants... Sans parler d'une autre catégorie professionnelle à forte prépondérance féminine.

## LA COMPAGNIE D'ERVOR

La Compagnie comprend actuellement soixante cavaliers et cinquante fantassins, chaque soldat possédant ses propres armes. Celles-ci, ainsi que les montures, ne sont pas fournies, ce qui donne une grande diversité d'armement. Les cavaliers sont divisés en trois escadrons de vingt hommes et les fantassins en deux groupes de vingt et trente soldats. Silvio a réuni dans le groupe de vingt fantassins tous ceux sachant manier un arc ou une arbalète. Ces cinq groupes comprennent chacun un lieutenant et un sergent. Ervor loue habituellement sa Compagnie pour 250 xolts par semaine ou 200 plus la nourriture et le fourrage. Les fantassins touchent un xolt par semaine et les cavaliers deux ; le reste est partagé entre Ervor et Silvio. Le pillage est bien entendu de rigueur lors des victoires...

## Ervor

Guerrier N° 8 CA : 21 (armure de cuir clouté + dextérité) AL : L.N. points de vie : 61

Armes maîtrisées : épée bâtarde (spécialisation simple), dague, étoile du matin, lance de cavalier, arbalète lourde.

F: 16 I: 12 S: 9 D: 15 C: 14 Ch: 16

Possessions : cheval de guerre lourd, armure de cuir clouté, épée bâtarde + 2, 2 dagues, arbalète, lance, casque, 220 xolts et 3 marascs.





Silvio

Guerrier N° 8 CA : 22 ou 24 AL : LN. points de vie : 69

Armes maîtrisées : épée longue, épée courte (spécialisation simple), dague, arc, javelot, F: 15 I: 16 S: 13 D:16 C:11 Ch:12

Possessions : cheval de guerre léger, épée courte + 1 et + 2 contre les créatures enchantées ou utilisant la magie, 3 dagues dont une magnifique en argent incrustée de pierres (celle qu'il porte à la ceinture vaut 25 xolts), un arc court, une splendide armure de cuir sur laquelle on peut voir la marque de fabrique « Cuir Vitram Tas, Port-Ker », une cotte de maille, 314 xolts, 3 drokks et 4 marascs.

Silvio est le premier lieutenant d'Ervor ; sachant lire, écrire et compter, c'est lui qui tient les comptes de la Compagnie. Il préférera toujours utiliser la ruse à la force brute si c'est possible, et il est connu pour être un fin stratège ; il ne foncera jamais tête baissée sans réfléchir dans une bataille, mais lorsqu'il combat, c'est un adversaire redoutable. En campagne, il troquera son armure de cuir contre une cotte de maille.

Ni Evor ni Silvio ne sont au courant des intentions de Kerlan ; s'ils apprennent que celui-ci compte faire massacrer leurs hommes par ses propres troupes, ils seront loin d'être ravis...

Il faut garder présent à l'esprit qu'ils sont avant tout des soldats, qu'ils méprisent les magouilles politiques tout en sachant qu'elles font partie intégrante de la guerre qui est leur métier ; métier qu'ils pratiquent de leur mieux, entre autres en restant fidèle à leur employeur si celui-ci l'est envers eux. S'ils apprenaient ce qui se trame, ils considéreraient leur engagement comme rompu et il est très probable qu'ils iraient chercher de l'emploi ailleurs, à Ronir par exemple... Sans oublier de se venger de Kerlan, ce qui ne veut pas dire forcément par la violence. Les Roniriens seraient enchantés de connaître exactement la disposition des forces du Kouskar...

Aussi étrange que cela puisse paraître, ils vouent une certaine affection à leurs hommes - qui, il faut bien le dire, sont aussi leur gagne-pain - et répugneraient à les trahir. Leurs hommes le savent, ce qui influe grandement sur l'efficacité de la Compagnie. Cette dernière

est d'ailleurs réputée pour son homogénéité et sa loyauté, ce qui n'est pas le cas de certaines autres que nous ne nommerons pas ici...



On indiquera sans problème où se trouve la Compagnie d'Ervor aux aventuriers ; une fois sur place, on les dirigera vers un sergent aux côtés duquel ils retrouveront Eorlagh qui leur souhaitera aimablement le bonjour. Sans plus tarder le sergent leur expliquera leur rôle.  
« - Bonjour soldats. Je suis Alan, votre sergent ; dans la Compagnie, nous testons toujours les nouvelles recrues en les affectant immédiatement à une mission. La vôtre est de garder un poste avancé situé sur la Narta ; dans la forêt d'Arnir. Il y a déjà une garnison dans ce poste, mais elle n'est que de six hommes. Vous allez donc la renforcer avec Eorlagh que voici, car il est possible, je dis bien possible, il n'y a rien de sûr, que les Roniriens projettent d'y faire un raid. Si c'est le cas, ils ne seront pas nombreux et il leur faudra passer nos lignes qui sont bien plus à l'ouest ; vous devez donc pouvoir les repousser. Arrivés là-bas, vous vous mettrez sous les ordres du commandant de la





garnison, Bren Oger. Dans ce fortin, il y a en ce moment un marchand Port-Kerien qui s'appelle Nivarez.

Comme nous voulons éviter tout incident diplomatique, vous devez le protéger du mieux que vous pourrez, mais de toute façon Bren vous donnera toutes les instructions nécessaires. Vous serez accompagnés par un guide qui s'appelle Zaneke. Il connaît bien la région et vous servira d'éclaireur. Au fait, je vous rappelle que toute désobéissance ou désertion est passible de pendaison. Je vous signale que votre capitaine s'appelle Dimitri Vanberl, ça peut vous être utile. Des questions ? ».

Comme on peut s'en douter, Alan est le sous-officier type parfait, obéissant à la lettre aux ordres, muni d'une intelligence rudimentaire, mais non dépourvu d'un certain instinct et, surtout, totalement insupportable. Il méprise les aventuriers qui ne sont que de simples soldats et le leur montre bien. Le MJ se doit de le jouer arrogant mais paternaliste, bref, il doit commencer à instiller le doute dans l'esprit des personnages quant au romantisme fou de la vie de mercenaire...

Alan leur précise qu'ils doivent se trouver le surlendemain à l'aube à la porte ouest de la ville, Zaneke les y attendra ; il le leur décrit. Ils ont donc le reste de la journée et le lendemain pour vaquer à leurs occupations.

### UN MOT SUR ZANEKE

Il est chargé de superviser l'opération pour le compte de Kerlan. Il veillera donc à ce que le voyage se passe bien, à ce que l'attaque de Zeenil se déroule sans anicroche - il ouvrira la porte aux soldats de Kerlan - et enfin il ira prévenir Port-Ker de l'assassinat sauvage de Nivarez par des Roniriens. Il se rendait à Althor en venant du nord lorsqu'il aperçut les ruines fumantes du poste de garde ; il a reconnu le cadavre de Nivarez, qu'il connaissait de vue, et apercevant les corps et les quelques tombes militaires typiquement roniriennes, il n'a pas été long à comprendre... Il n'a pas oublié de ramener le sceau de Nivarez, sans valeur intrinsèque donc probablement dédaigné par les pillards, comme preuve de ses dires.

Zaneke loge au Casque Fendu et, la veille du départ, il se rendra au château de Kerlan pour

recevoir une partie de son paiement. Les personnages ont sa description, donc s'ils logent eux aussi au Casque Fendu, ils le verront très probablement et le reconnaîtront sûrement. Sinon il leur sera possible de le croiser dans la rue lorsqu'il ira au château mais ils auront beaucoup moins de chances de le reconnaître (« Tiens, ce gars-là ressemble à notre guide, si la description de ce crétin de sergent est bonne... »). Si les aventuriers l'abordent, il n'ira évidemment pas voir Kerlan tant qu'il est en leur compagnie, mais le fera plus tard et le plus discrètement possible. Cependant, comme il est toujours faisable de suivre quelqu'un, il est extrêmement probable que le fait de voir revenir leur guide du château muni d'un sac de cuir porté en bandoulière mette la puce à l'oreille des personnages. Ce sac contient de l'or et des pierres précieuses (au total pour sept cents xolts) le tout soigneusement enveloppé pour éviter tout tintement révélateur. L'or est sous forme de xolts, mais quelques vieux ris althoriens, datant du temps où Althor frappait sa monnaie, se sont glissés parmi eux. Cette monnaie n'est plus utilisée depuis longtemps et un bijoutier ou un changeur pourront, si on leur pose la question, dire que l'on ne peut plus guère en trouver que dans le trésor du Chakri. Si les aventuriers demandent à Alan si leur guide loge au château, ou s'ils mentionnent le fait qu'ils ont cru l'apercevoir se dirigeant vers le château, le sergent éclatera de rire et leur expliquera qu'ils ont certainement fait erreur, en ajoutant : « Qu'est-ce que ce pouilleux de Port-Kerien irait foutre au château ? Ah, décidément, ces simples soldats, un pois chiche dans la cervelle... ».

### EN ROUTE POUR ZEENIL

Les personnages, accompagnés de Zaneke et Eorlagh Mac Farlach, devront suivre les rives de la Narta pendant une centaine de kilomètres pour arriver à Zeenil. Jusqu'à la forêt, ils seront assez fréquemment croisés ou dépassés par des unités kouskariennes rejoignant leur poste ou retournant à Althor. Les soldats kouskariens portent la livrée du Chakri, un surcot gris sur lequel est cousu l'emblème d'Althor, un pont rouge stylisé. Les mercenaires au service du Kouskar, ainsi que les aventuriers, portent tous un brassard





rouge au bras gauche. Etant donné qu'il serait très facile pour une troupe ennemie d'arborer les mêmes signes de reconnaissance, des contrôles sont parfois effectués par les soldats de Kerlan. Dans ce cas ils demanderont aux personnages le nom de leur compagnie et de son chef, ceux de leur capitaine et de leur sergent, et le lieu du campement de leur compagnie. Au cas où ils ne pourraient répondre de manière satisfaisante (Zanek a oublié le nom du capitaine), il leur sera demandé de poser leurs armes et de suivre le détachement à Althor sans opposer de résistance. Si cela arrivait, Zanek demanderait à voir en privé le commandant de l'unité kouskarienne pour lui montrer un laissez passer signé de Kerlan. Mais s'il le peut il évitera d'en arriver là, car comment justifier cette remise en liberté immédiate et ce respect soudain ? Quel pouvoir pour le guide d'un détachement sans importance allant renforcer un poste perdu dans la forêt!

Table sur laquelle il faudra tirer trois fois pendant la première journée de route  
01-40 rencontre de soldats kouskariens  
41-60 idem avec contrôle  
61-80 Rencontre de mercenaires au service du Kouskar (pas de contrôle)  
81-00 Aucune rencontre.  
Dans la forêt se trouvent quelques éclaireurs roniriens qui, la nuit tombée, effectuent des reconnaissances en rase campagne pour se replier dans le sous-bois pendant la journée. Leur campement est installé sur le chemin des aventuriers, à huit cents mètres de l'orée de la forêt d'Arnîl. Ils postent deux guetteurs juchés sur des arbres qui surveillent la plaine ; ils seront donc au courant de la venue du groupe et monteront une embuscade.

#### Eclaireurs Roniriens

- 1 Ranger N° 4, AC : 18, PV:35, arc, épée longue, dague, javelots

- 6 guerriers N°2, AC: 14 PV: 12-18-13-14-21-22 arc, épée longue, dague Tous portent des armures de cuir (la classe d'armure tient compte de la dextérité, 18 pour le ranger et 15 pour les guerriers).

#### **ZEENIL**

Le fortin est en rondins, la palissade mesure

trois mètres cinquante de haut; de forme carrée le bâtiment fait douze mètres sur douze. Sur la rive qui court le long de l'un des murs, un petit appontement a été construit. Sur les toits des bâtiments intérieurs, un chemin de ronde suit la palissade sur toute sa longueur, même au dessus de la porte principale. Le long du ponton est amarré le petit bateau de Nivarez dans lequel dorment ses trois hommes d'équipage.

#### Bren Oger

Guerrier N°3, CA:16, PV:22, AL: NB.

Cotte de maille, épée courte, dague, lance de cavalier, arc.

De grande taille, brun aux yeux noirs, Bren arbore souvent un sourire que sa barbe fournie ne parvient pas à dissimuler. Ne brillant pas par son intellect; mais sympathique, c'est un bon soldat et il attend impatiemment d'être muté là où il se passe quelque chose pour avoir la possibilité de monter en grade (il est sergent).

#### Les six soldats

Guerriers N°1, CA : 13, PV : 6-9-7-11-10-7

armure de cuir clouté, épée longue, hallebarde, dague, arbalète lourde

Ils sont assez disciplinés car ils ont de l'affection pour Bren, mais s'ennuient terriblement. Ils effectuent leurs tours de garde et patrouilles sans grande conviction. Leur seule envie est de sortir de ce trou perdu et, soit de rentrer à Althor dépenser leur solde, soit de se retrouver sur un champ de bataille décent, avec une bonne perspective de butin. Une exception, Darel, petit rouquin jovial d'une trentaine d'années, enrôlé malgré lui dans sa jeunesse et dont le métier était cuisinier ; il est resté mercenaire, trop fainéant pour changer de vie, mais a pris avec plaisir la direction de la cuisine de Zeenü. Cette existence paisible et sans risques lui convient parfaitement.

#### Eorlagh Mac Farlach

Guerrier N°3, AC : 18, PV: 24, AL: CB

F. : 19 I: 15 S: 11 D:17 C:12 Ch:13

Possessions : cotte de mailles, bardiche, épée bâtarde, dague, 2 xolts et 3 zilfs.

Eorlagh est un jeune guerrier descendu de ses montagnes du nord-ouest pour voir le monde. Sa grande taille (1 m 95) et son habitude de





faire tourner sa bardiche à grands moulinets tout en hurlant le chant de guerre de son clan en font une vision singulière sur un champ de bataille. C'est un garçon jovial, sympathique et extrêmement intelligent, bref, un agréable compagnon de route. S'il aperçoit Zaneck aller au château, il se posera des questions...

Nivarez

N°1, CA : 10, P.V. : 3, AL : LN.

F. :13 I : 14 S. :10 D.:9 C. :16 Ch. :14

Nivarez est un des marchands "normaux" de la Guilde de Port-Ker (voir Port-Ker) ; de taille moyenne, la quarantaine, c'est un homme taciturne qui ne devient volubile que lorsqu'il s'agit de discuter d'un marché. Chaque année il vient à Zeenil chercher du minerai de cuivre que lui amènent par bateau des mineurs venant des premiers contreforts des montagnes à l'ouest du Grand-Lac. Il transborde le chargement dans son petit bateau et descend la Narta pour rentrer à Port-Ker. Il n'a aucune connaissance de la partie spéciale de la Guilde, les marchand-voleurs.

Zaneck

Guerrier N°4, AC : 19, PV : 32, AL : CN.

F :15, I :14, S : 10, D : 17, C : 13, Ch :14

Armes maîtrisées : épée longue, dague, étoile du matin, possessions : armure de cuir, épée longue, dague, arc, 712 xolts

Zaneck est de taille moyenne, la trentaine, très brun, vif comme une anguille ; il n'est pas antipathique, mais on sent que c'est un opportuniste de première classe. Deux choses l'intéressent : sa propre personne et l'argent.

### CE QUI ARRIVE ENSUITE...

Il faudra aux aventuriers trois jours de marche pour parvenir à Zeenil. Trois jours après eux, Kerlan se mettra en marche avec vingt de ses hommes les plus sûrs. Zeenil n'étant pas assez grand pour accueillir cette troupe, ils camperont dans la clairière. Au milieu de la nuit, Zaneck neutralisera la sentinelle qui

patrouille sur le chemin de ronde (il n'y en a qu'une, les effectifs étant réduits) et ouvrira les portes à Kerlan pour que tout se passe dans le plus grand silence. Tous les occupants seront assassinés, on fera endosser à certains des livrées roniriennes et ceux-ci seront enterrés dans la clairière. Le fort sera pillé, les corps artistiquement disposés et, pour terminer, on bouterà le feu à l'ensemble. Les aventuriers auront donc trois jours pour réaliser que tout ceci n'est qu'une machination politique ; une fois sortis d'Althor le seul moyen de soupçonner quelque chose est d'avoir un aperçu de la richesse de Zaneck, de le surprendre en train de brûler le laissez-passer établi par Kerlan ou, bien sûr, d'utiliser la discipline psionique Télépathie ou le sort de magicien ESP ; ils auront plusieurs options qu'ils devront définir eux-mêmes

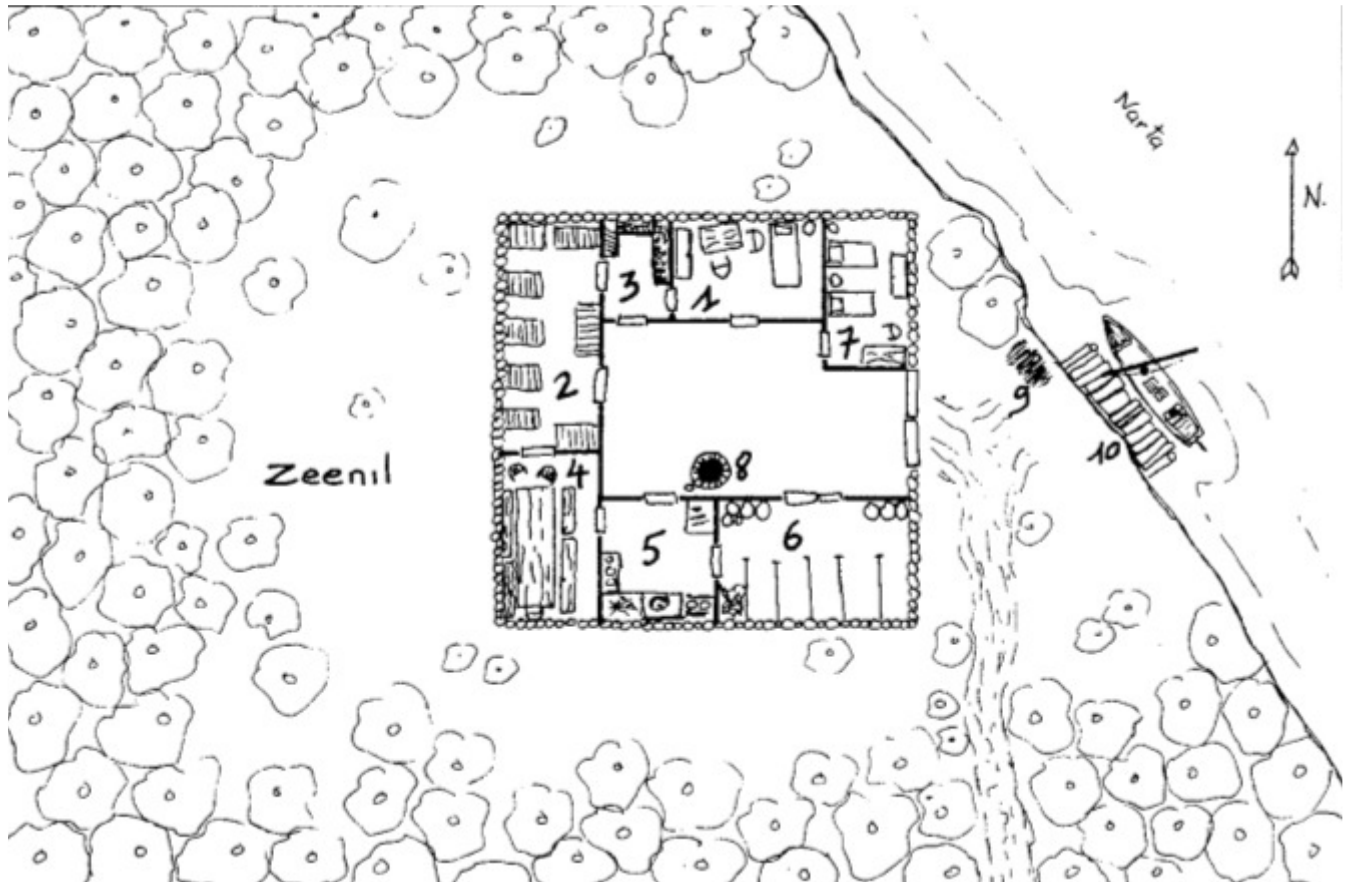
a) La plus simple, désertir ...

b) Prévenir Bren Oger ; avec une obstination et un sourire désespérants, celui-ci se refusera à croire que son Chakri (Bren est un authentique Faisandin, voir Althor) soit capable de tant de duplicité. Il ne se fâchera pas mais prendra toute l'histoire pour les divagations d'esprits faibles.

c) Avertir Ronir de ce qui se trame. Si un ou plusieurs des éclaireurs roniriens ont été faits prisonniers, cela simplifie les choses. Un commandant ronirien, mis en face de preuves ou de présomptions suffisantes, détachera quinze hommes pour récupérer Nivarez et enverra des messagers à Ronir et Port-Ker.

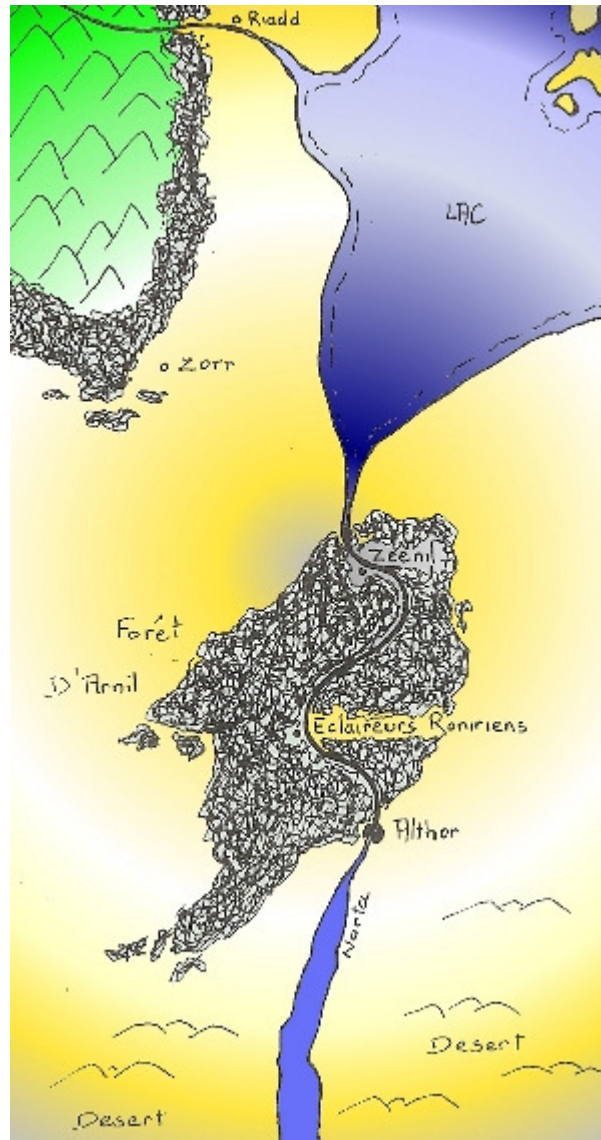
d) Escorter Nivarez à Port-Ker. Dans ce cas, le marchand est prêt à leur remettre une récompense honorable (500 xolts par personne). Mais la route est longue entre Zeenil et Port-Ker, et une partie s'étend dans le désert ; quant à descendre le cours de la Narta et traverser Althor... Le seul problème est que, dès qu'ils désertent, Bren Oger enverra un messenger à Althor et Kerlan les traquera pour éliminer des témoins gênants (si Nivarez a disparu, Kerlan pensera qu'ils se dirigent vers Port-Ker)...





1. chambre de Breng Oger
2. dortoir des soldats (16 lits superposés)
3. armurerie
4. salle à manger
5. cuisine
6. écurie.
7. chambre supplémentaire occupée par Nivarez.
8. puits.
9. réserve de bois
10. ponton







### **Mauvaise humeur**

#### **LE VIEIL HOMME ET LA GUERRE**

(Propos recueillis par Stéphane Doyert)

N'allez pas dire que je suis un lâche ! (J'en ai massacré pour moins que ça)... Comprenez que ce n'est pas là le problème. Je me suis bien battu et les pièces d'or que j'ai accumulées sont là pour en témoigner, (orcs et gobelins, créatures infernales, ne vous avisez pas de me les disputer ou vous trouverez à qui parler!). En réalité, si j'ai pris ma retraite, c'est tout simplement parce que j'en avais marre; marre de courir le monde à la recherche de points d'expérience, marre de détruire des châteaux et marre de n'être qu'un misérable guerrier qui n'avait pas plus le droit de lire un grimoire magique que d'apprendre à soigner ses amis blessés. J'étais prisonnier du carcan de ma profession et ma retraite m'a libéré...

Oh ! Ça oui, vous pouvez prétendre que je suis devenu un vieux con aigri qui n'a plus d'idéal guerrier. C'est vrai ! Mais il faut m'excuser : je veux bien combattre mais ce n'est pas pour m'enrichir, (je ne suis plus dans le besoin), ni pour être encore plus fort dans ma prochaine aventure (pourquoi faire ?). Il y a quand même autre chose dans la vie que la puissance et l'or... Malheureusement, je n'ai pas trouvé cet « autre chose » dans Donjons et Dragons. J'aurais aimé, moi Shaïtan Aldebarand, fils de Dabmar, devenir artisan, commerçant ou enlumineur. J'aurais aimé, à certains moments, avoir une chaumière, une femme et des enfants plutôt qu'un château, un harem et des objets magiques, mais la logique du jeu en avait décidé autrement.

Je ne veux pas être limité par un système de jeu trop réglementé, par des règles finalement trop pesantes, je veux vivre. Vivre la liber... Aarhgh !... Gloïñ, fils de chien, nain maudit, je savais que tu me retrouverais...

Voilà, les souffrances de ce malheureux Aldebarand sont abrégées. Je suis trop bon. Parce que, malgré tous les ragots, ne croyez surtout pas que les nains manquent d'humanité, c'est FAUX ! Il avait d'ailleurs des idées bizarres, devenir enlumineur! Joaillier, comme moi, ça c'est un métier normal ! Ce qui ne m'empêche pas de manier ma hache. Habiter une chaumière, quelle idée ! Je viens de trouver une petite grotte, je ne vous dis que ça ! J'y passe d'ailleurs presque tout mon temps, sauf quand il faut trouver de l'argent, les travaux coûtent cher... Mais alors quand il dit que la retraite c'est ennuyeux, pfft ! Je ris ! Il ne m'est jamais arrivé autant d'aventures que depuis que j'aménage ma grotte. Il y a, à côté de chez moi, quelques autres familles de nains, et je sais très bien que lorsque le pays sera plus calme et que je ne courrai plus par monts et par vaux, je serai parfaitement heureux de jouer mon rôle dans la vie de la communauté, les fêtes, les mariages, les veillées, les petites intrigues... Et juste avant de passer dans un monde meilleur, il a marmonné quelque chose au sujet de « règles ». C'est quoi ça ? Moi, la seule règle que je connaisse, c'est vivre et être heureux avec Delranif nous n'avons pas encore d'enfants, quel dommage...

Ils sont fous ces humains...

Shotgun Shorty

De : Shotgun Shorty  
Mis en page par F/n/sh

