

# DUNGEONS & DRAGONS

## Rencontres de Voyage

Les routes ne sont pas peuplées que d'aventuriers errant d'auberge en auberge. En fait, ils sont même en minorité. Voici quelques personnages à présenter à votre groupe, au hasard des chemins.

**Le comte Aldarin d'Ostremondie, Seigneur et « baladin »**



Le seigneur Aldarin voyage pour son plaisir. Il a décidé de passer quelques semaines dans ses propriétés forestières, et a convaincu quelques amis de l'accompagner. Il se déplace lentement, vautre dans une litière.

Entre deux âges, il est sans cesse à moitié ivre. Il admire le paysage, chante, fait de la musique, houspille ses serviteurs et joue sans conviction aux échecs avec ses amis (une dizaine de parasites plus ou moins intelligents, qu'il tyrannise à plaisir). Il croit sincèrement avoir quelques gouttes de sang elfe dans les veines. Du coup, il est persuadé d'être un grand musicien. Hélas, il chante atrocement faux (en revanche, il ne s'en sort pas trop mal à la harpe). Susceptible comme il l'est, il prendra très mal toute critique, sauf si elle est enrobée de flatteries.

Bien entendu, lors de ses fréquents arrêts, il lui faut le meilleur: la plus belle chambre, la cuisine la plus raffinée, et ainsi de suite. Ce genre d'individu est la providence des aubergistes, qui se lancent dans de grandes démonstrations de servilité tout en quadruplant le montant de la note... Sa suite mérite également un coup d'oeil. Elle se compose de ses amis, d'une poignée de gardes pas vraiment motivés, et peut-

être d'autres individus moins recommandables. Par exemple un astrologue - escroc, ou carrément un sympathique noble étranger rencontré par hasard - en réalité un espion ou un assassin qui a jugé intelligent de se placer sous la protection d'Aldarin (qui, contre toute logique, dispose de puissants appuis à la capitale).

En dehors d'être odieux avec les voyageurs de statut inférieur au sien, Aldarin a plusieurs autres utilités. Il pourrait tout à fait jeter sa petite suite dans une série de mésaventures dramatiques (Des orques? Il y a des orques dans la région? Des vrais, verts, avec des crocs et des pustules? Il faut absolument que je voie ça! ou pire « Des ruines maudites? Allons donc, superstitions paysannes que tout cela. Nous allons y camper cette nuit! »). C'est également le genre d'individu à être impliqué dans un certain nombre de sombres affaires plus ou moins mineures (kidnapper une jeune fille qui s'était réfugiée au couvent pour échapper à ses avances, par exemple).

**Gauthier, Le messager (rôdeur 6)**



Gauthier est un messenger professionnel, au service d'un noble de haut rang. Il est toujours par monts et par vaux, et transporte souvent des messages hautement confidentiels (brouillons de traités d'alliance, nouvelle du décès du roi, déclaration de guerre, etc.).

C'est un jeune homme brun, petit, mince et nerveux, qui a perpétuellement l'air épuisé. Il est sans doute d'origine noble ou, en tout cas, sait se débrouiller à la Cour. Il parle très peu, et jamais de sa destination. Il porte une épée, une armure de cuir, une bourse pleine d'or et une impressionnante série de sauf-conduits signés par son maître. En cas de besoin, il peut faire appel aux autorités locales et réquisitionner quelques hommes d'armes.

Il passe sa vie à cheval, allant de résidence princière en château royal. Il chevauche jour et nuit, dormant quelques heures sur sa monture et ne s'arrêtant que pour changer de cheval, ou lorsqu'il est sur le point de tomber d'épuisement. Les messages qu'il transporte sont toujours fantastiquement urgents, et il laisse derrière lui une traînée de chevaux morts ou épuisés, qui mettront des semaines à récupérer.

Les PJ pourront sans doute le croiser à un relais. Il réquisitionne le meilleur cheval juste sous leur nez, et repart à bride abattue. A moins qu'ils ne trouvent son cadavre au détour de la route. Il a été tué d'un carreau d'arbalète, et sa sacoche de documents a disparu. Le message qu'il transportait était-il vraiment important? Ou était-ce un leurre destiné à attirer l'attention de l'ennemi, pendant que le véritable messenger passait par une route moins directe?

### Maître Jason, Marchand (guerrier 8)

Maître Jason est un marchand de draps âgé d'une cinquantaine d'années. Il est maigre, boite de la jambe droite, et arbore une longue barbe grise bien soignée. Il se déplace beaucoup pour ses affaires, allant de foire en foire. Il est généralement en nombreuse compagnie: commis, apprentis et gardes, qui escortent plusieurs chariots pleins de tissu. Mais il lui arrive, de temps en temps, de faire de longues excursions solitaires, sous prétexte d'aller « reconnaître de nouveaux marchés ». Dans ce cas, il se déplace à cheval et porte une armure de cuir et une épée. Il profite de ses vagabondages pour rendre visite à ses anciens compagnons. Dans son jeune temps, il a appartenu à une compagnie d'aventuriers. En quelques années, il a accumulé assez d'argent pour se lancer dans les affaires. Nombre de ses anciens frères d'armes sont morts, mais ceux qui ont vécu assez vieux pour prendre leur retraite sont tous arrivés à des positions assez importantes dans leurs domaines respectifs. Citons notamment un ancien capitaine de mercenaires, l'un des maîtres de la Guilde des Magiciens de la région, l'Archidiacre d'un des sanctuaires les plus visités du pays et le propriétaire cuisinier du meilleur restaurant hobbitt de la capitale. Il n'a jamais fait appel à leur influence, mais si le besoin s'en faisait sentir, il n'hésiterait pas un instant. Il a une petite faiblesse pour les aventuriers, et passe volontiers ses soirées à l'auberge à bavarder avec eux, et à raconter ses souvenirs. Connaître un tel individu pourrait s'avérer inestimable pour un aspirant héros désireux d'être présenté à des personnalités capables de l'aider. Évidemment, ce passé chargé représente aussi un danger. Un jour, un vieil ennemi pourrait se mettre à la recherche de Jason, avec l'idée de régler des comptes...

### Kerano, Conteur (paladin déchu 7)



Ce vieillard en haillons sillonne la région depuis des années et des années. En fait, même les vieux se souviennent de l'avoir connu dans leur enfance, et affirment qu'il n'a pas changé d'un pouce depuis cette époque. Il vit de la charité des uns et des autres, passe ses nuits au bord de la route et dort dans les granges lorsque le temps est mauvais. Il a la réputation d'être à moitié fou. Certains soutiennent que c'est un sorcier puissant, qu'il vaudrait mieux brûler avant qu'il ne maudisse tout le pays. La plupart des gens le croient muet. Erreur! Simplement, il ne parle que lorsqu'il le veut bien. Mais dans ces cas-là, il a quantités de choses à dire. C'est un merveilleux conteur, qui connaît les légendes locales mieux que personne. Sa préférée, et celle qu'il raconte le mieux, est celle de Morhann-Épée-Étincelante, un héros local qui a vaincu la Noirceur dans un passé reculé. En fait, il la raconte tellement bien qu'on pourrait croire qu'il a assisté aux combats de ses propres yeux...

Il semble que ses vagabondages obéissent à un dessein précis. Il s'arrête souvent dans les mêmes fermes, et s'intéresse de près à un certain nombre d'enfants et de jeunes gens. Il lui arrive même d'arranger des mariages entre certains de ses protégés.

Pourquoi? La légende de Morhann a un épilogue, qu'il ne raconte jamais mais qui a été mis par écrit, voici quelques siècles, par un érudit célèbre. Il y est question d'un retour de la Noirceur, et de la réincarnation de Morhann dans le corps d'un de ses lointains descendants « qui sera son image parfaite ». Il y est également question d'un groupe d'étrangers, qui ressemblent beaucoup à vos PJ. Quels rôles jouent-ils dans l'histoire? Compagnons de lutte du nouveau Morhann ou alliés plus ou moins conscients de la Noirceur?

### Frère Lanscarth, Religieux errant (prêtre 6)



Pieds nus et vêtu d'une robe de bure grossière, ce vieil homme va de ville en ville, en compagnie d'un jeune garçon vêtu des habits de novice qui mendie pour son maître. Lanscarth a la réputation d'être un saint homme et, étrangement, ce n'est pas loin de la vérité. Il est profondément bon, et passe une grande partie de son temps à soigner les pauvres. Il lui arrive même de s'aventurer dans les léproseries. La rumeur lui attribue mêmes plusieurs guérisons miraculeuses. Si on lui en parle, il nie en souriant. Il lui est même arrivé d'user de son influence pour faire libérer de présumées sorcières, pour apaiser des émeutes ou pour soulager de son mieux la misère du peuple. Il est aimable, doux, modeste et possède une particularité rafraîchissante (surtout pour un homme d'Église) : il ne porte jamais de jugement sur quiconque. Un tel personnage pourrait être la providence d'un groupe d'aventuriers blessés, perdus ou victimes d'une malédiction. Ansen, son jeune compagnon, est également intéressant. C'est un orphelin que Lanscarth a recueilli et élevé de son mieux, mais il commence à être las de cette existence, et de la compagnie « de ce vieux gâteux qui marmonne sans cesse ses prières ». Il est toutefois bien conscient de sa dette envers lui, et n'ose pas le quitter. Les forces du mal ont identifié ses faiblesses, et se préparent à le recruter. Il est presque mûr pour être séduit, corrompu et poussé à assassiner son maître. Pour le moment, la responsable du projet, une séduisante jeune femme rousse nommée Laura, se contente de le surveiller de loin.

### Roderic de Narven, Pèlerin (Guerrier 3)

Ce noble ventripotent et âgé d'une quarantaine d'années se rend dans l'un des principaux sanctuaires de sa foi, en chemise, pieds nus et la corde au cou. Il marche seul, mais est suivi en permanence par une escorte discrète (deux ou trois chevaliers qui se tiennent juste hors de vue. Leur objectif n'est pas tant de le protéger que de l'empêcher de retomber dans le péché). Sire Roderic est en train d'expié un passé chargé. Son souverain lui avait confié un territoire récemment conquis sur les forces du mal avec pour mission de l'administrer au mieux. Comme il le dit, il « s'est laissé emporter ». En clair, il a fait raser les sanctuaires, piller les villes, massacrer des civils, réduit des femmes et des enfants à l'esclavage...

Un beau jour, les autorités religieuses se sont rendu compte qu'il allait beaucoup, beaucoup trop loin. Elles ont obtenu son rappel à la capitale et sa comparution devant un tribunal militaire, qui s'est empressé de l'acquitter. Faute de mieux, le légat l'a condamné à ce pèlerinage. Pour le citer « ce n'est pas grand-chose, mais au moins, cela l'occupera quelques mois ».

Roderic est sincèrement repentant, mais c'est un individu violent et cruel, et il y a peu de chances qu'il s'amende un jour. Depuis trois semaines qu'il marche, il a déjà rossé à mort un aubergiste, failli violer une servante et bastonné plusieurs manants qui refusaient de lui céder le pas... A chaque fois, son escorte est intervenue et a calmé les esprits avant que l'affaire n'aille trop loin.

Par ailleurs, les habitants du territoire qu'il a martyrisé n'ont pas l'intention de laisser « Roderic le sanguinaire » s'en tirer si facilement. Ils ont envoyé plusieurs petits groupes d'assassins, avec pour mission de le retrouver et de le liquider, si possible de manière à ce que l'on puisse croire à un « châtement divin »

### Farnoron, le Magnifique ( Voleur 1)



«Guérisseur, mage, astrologue attiré de toutes les Cours d'Occident, conseiller du Roi des Elfes, arracheur de dents favori du Grand Calife, etc., etc. ». C'est ce que dit la banderole multicolore qui orne les flancs du chariot de Farnoron. Ce dernier ne ressemble guère à l'image que l'on pourrait se faire d'un si haut personnage. C'est un petit homme affligé d'un grand nez pointu, d'une petite moustache de rat, et d'un cheveu sur la langue. Sa femme, Soriah, est une matrone rougeaude, qui gère l'argent du ménage avec talent et férocité. À eux deux, ils forment un intéressant couple d'escrocs. Ils se déplacent sans cesse, et ont la sagesse de laisser passer quelques années avant de revenir dans une région qu'ils ont déjà écumé.

Farnoron est avant tout un marchand de potions, charmes et amulettes sans valeur, mais il n'est pas au-dessus d'un vol ou d'une agression de temps à autres; si l'occasion s'en présente et que les risques sont faibles. Il manque de personnalité et se laisse dominer par son épouse.

Quand à Soriah, elle est un peu sage-femme, vaguement apothicaire mais, surtout, ancienne apprentie d'un véritable magicien. Il lui en reste quelques sortilèges très mineurs (illusions ou petits sorts de manipulation mentale), et un vocabulaire « ésotérique » plus ou moins crédible. Soit dit en passant, son ancien maître aimerait beaucoup la retrouver. Elle est partie en emportant une gemme magique qu'il était

en train d'étudier. Depuis, il a découvert qu'elle était maudite. Cela explique peut-être que, malgré d'incontestables talents, le couple n'ait jamais réussi « la grosse affaire » dont ils rêvent depuis des années. Qui sait, les PJ pourraient la leur apporter sur un plateau d'argent? Même s'ils ne sont pas riches, les aventuriers représentent une source d'informations et de relations non négligeables...

### Barnava, Le banni



Très grand, très maigre, avec des cornes, des tas de dents pointues, une peau rouge vif et des yeux verts sans pupilles, Barnava a tout ce qu'il faut pour se faire lyncher par des paysans superstitieux. Il en est conscient. Faute de mieux pour l'instant, il a choisi de voyager sous le déguisement d'un mendiant lépreux.

Barnava est une créature d'un autre plan, qui vient juste de s'enfuir du manoir d'un sorcier particulièrement antipathique. Il porte encore un collier de fer et les restes des menottes qu'il a brisé pour s'évader. Il a beaucoup de mal à s'adapter à notre univers, et commence à regretter son escapade (même si elle lui permet de découvrir toutes sortes de spectacles fascinants). Il n'a rien de démoniaque ou de maléfique. C'est un esprit scientifique, quelque chose comme un anthropologue lâché dans une contrée primitive. L'humanité le fascine, et il aimerait beaucoup la faire profiter de quelques progrès technologiques courants dans son univers: la vaccination, l'imprimerie, ce genre de bricoles. Par ailleurs, il a un sérieux problème alimentaire. C'est un carnivore, avec un métabolisme rapide qui l'oblige à dévorer d'énormes quantités de viande. S'il s'écoutait, il consommerait une vache par jour... et se retrouverait assez vite traqué par des hordes de paysans brandissant des fourches.

Il rêve de rentrer chez lui. L'ennui est que pour cela, il a besoin d'accomplir un rituel qui requiert un peu de sang. Oh! pas grand chose, l'équivalent d'un quart de litre par participant. Hélas, pour une raison ou pour une autre, les humains ont tendance à devenir nerveux lorsqu'un grand type cornu et rouge vif vient leur demander du sang, et il l'a parfaitement compris. Il est d'autant plus pressé de rentrer que le sorcier a lancé plusieurs créatures à ses trousses, et que l'écart qui les sépare se réduit de jour en jour.



Une petite jeune femme mince, avec des traits durs, des cheveux châtain clair et de grands yeux bleus. Elle réside dans une grande ville, mais son métier de chasseur de primes l'oblige à prendre la route plus souvent qu'à son tour. En temps normal, elle n'accepte que les contrats ayant un minimum de classe: assassins, brigands de haut vol, magiciens ténébreux et ainsi de suite. Mais pour l'heure, elle traverse une mauvaise passe et a été obligée de se rabattre sur des activités moins prestigieuses. Ses deux derniers contrats consistaient à rattraper des serfs en fuite, une tâche qu'elle déteste par-dessus tout.

C'est une professionnelle efficace et peu bavarde, doublée d'une combattante douée. Elle a tendance à ignorer les autres aventuriers, à moins qu'ils ne lui semblent susceptibles de l'aider d'une manière ou d'une autre. Généralement, elle se fait passer pour une mercenaire, ou un garde du corps au chômage (quel que soit l'univers, les chasseurs de primes sont unanimement méprisés. Après tout, ce sont des charognards, qui s'attaquent généralement à des proies sans défense). Elle passe volontiers ses soirées dans la salle commune de l'auberge.

Elle boit peu, mais a une passion pour le jeu (dés ou cartes, si celles-ci existent déjà dans votre monde). Cette faiblesse la place souvent dans des situations financières impossibles, et l'oblige à accepter des « extra » pour rembourser ses dettes. Il y a peu, elle a accepté de travailler pour un esclavagiste pendant quelques mois. Lorsqu'elle a eu fini de le rembourser, elle l'a arrêté et livré aux autorités.

Elle travaille généralement seule, mais fait parfois appel, pour les cas difficiles, à un petit groupe d'experts. Son partenaire le plus fréquent (en affaires et dans la vie) est Vernius, un magicien de puissance moyenne, passionné par les aspects « judiciaires » de sa profession. Il espère devenir le « détective magique » le plus célèbre de l'histoire, et est en bonne voie d'y parvenir.



Né d'un chef de clan demi-orque, Yazata fut favorisé par ses origines humaines. Bien qu'il ne fut jamais aussi fort que les autres orques de la tribu, sa propre magie et l'influence de son père le protégèrent jusqu'à ce qu'il atteigne l'âge adulte.

Il vagabonda comme un nomade dans les étendues sauvages près du territoire de sa tribu durant un temps. Il visita plusieurs des cités humaines les moins fréquentables, où il vit les bénéfices et les faiblesses de la civilisation humaine.

Yazata rentra alors dans sa tribu lorsqu'il entendit que son père avait été tué lors d'un combat pour la domination. Sachant que son successeur ne voudrait jamais d'un mage auprès de lui, il lui offrit une hache magique qu'il avait ensorcelé. Ce cadeau lui prouva son respect et assura la position de Yazata. Depuis ce jour, Yazata a fabriqué de nombreuses armes magiques et son clan est devenu un des plus craints aux alentours, réputés pour ses arcs et ses flèches acides. Il ne se joint jamais aux raids mais réclame une part du trésor, espérant récolter de nouveaux objets magiques qu'il peut étudier.

**Texte original: Tristan Lhomme  
Yazata la langue: Baron zéro**