

Le Corbeau Blanc prend son envol

UnDéSix

Ce scénario a été rédigé pour des personnages de niveau moyen. Il fait suite au scénario dénommé « La Geste du Corbeau Blanc » de Frédéric Thevenin paru dans JDR-MAGAZINE n°2. Il a été conçu dans le cadre du concours de scénarios 2009 de JDR-MAGAZINE. Il suivra les règles d'UnDéSix ce qui le rend facilement adaptable à bon nombre de systèmes et univers médiévaux fantastiques dont Donjons & Dragons. Le Meneur de jeu (MJ) devrait être de niveau confirmé afin de jongler entre scènes d'actions et pourparlers plus politiques. Les personnages vont devoir mener quelques actions de sabotage tout en s'alliant les bonnes grâces de certains partis de la région.

Préambule

Cette aventure part de l'hypothèse que précédemment les personnages ont rejoint la cause de la bande du Corbeau Blanc luttant contre la tyrannie du baron **Jovial** et de son capitaine **Magnusen**.

Synopsis

Les personnages vont aider la bande du Corbeau Blanc à mettre un terme aux agissements honteux du baron en l'attaquant là où ça fait mal ; en truandant sa mine de sel rouge ; en sabotant ses scieries ; en neutralisant ses racoleurs et en affaiblissant la guilde des Voleurs qui l'approvisionne en poudre de Trêve du Tourment. Ils joueront un peu les *Robins des bois* des terres de *Sanctombre* et *Baliverne*.

Conseils au MJ

Les noms des PNJ sont repris en **gras** tandis que les lieux sont indiqués en *italique*. A ce sujet, le MJ est invité à disposer de la carte reprise dans JDR-MAGAZINE n°2 (page 42) afin de situer l'action de cette aventure ; de nouveaux lieux vont y être ajoutés. Pour information, l'échelle est au 1/2 500 000, 1 cm sur la carte représente 5 km dans la réalité.

En Annexes, à la fin de cette aventure, les caractéristiques UnDéSix des précédents protagonistes. Les nouveaux protagonistes sont disséminés au fur et à mesure du scénario au moment adéquat dans des encadrés, à l'attention du Meneur de jeu.

Ces encadrés donnent parfois quelques renseignements supplémentaires propres à une scène particulière.

Le Meneur de jeu est invité, au besoin, d'user des caractéristiques des membres de la troupe des Gobelunes, PNJ, afin de prêter main forte aux personnages. Ceux-ci peuvent être utilisés dans la limite du bon sens de soutien, de renfort ou d'aide ponctuelle pour des actions précises où leurs Compétences pourraient s'avérer précieuses.

Introduction

Les personnages ont peu de liberté d'actions dans la région car ils sont activement recherchés par **Magnusen**. Leur repaire n'a pas encore été repéré mais ça ne saurait tarder. Ils ne peuvent déambuler à leur guise dans la région sans risquer d'être repérés et poursuivis.

Il se peut même que des traîtres et félons ne les vendent aux hommes du baron !

Alors que les personnages se reposent en ville ou dans un village, ils pourraient voir fondre sur eux toute une escouade de soldats ! Ils devront défendre « chairement » leur peau.

Au moindre déplacement des personnages, le MJ peut faire rencontrer à tout instant une patrouille. Celle-ci est composée généralement de 4 patrouillards et ratisse la région.

Patrouillard

PHY 3 DEX 3 SAV 2 PSY 0 SENS (initiative) 2

Epée courte (PHY+1) Cotte de mailles (CA 2)

Retrouver sa direction (2) et Chercher (2)

Mais tout en même tant, alors que leur popularité grandit auprès du peuple par leurs hauts faits de justice et de réparation des torts subis, le soutien de la masse paysanne augmente également. Ils les aideront à se cacher ou à faire diversion dans les moments les plus tendus. Le MJ est invité à en tenir compte lors de scènes de poursuite ou de combats avec la garde du **baron** ou de **Magnusen**.

Dans la baronnie, la masse paysanne commence peu à peu à contester l'emprise de **Jovial** et de ses hommes. Dans les villages reculés tels que celui de *Peyremorte*, la révolte gronde...

En saltimbanques

Les personnages bénéficient d'une couverture de saltimbanques, gens du spectacle avec la troupe du Corbeau Blanc. Ils se produisent avec eux dans un spectacle. Suivant leurs compétences, ils peuvent être lanceur de couteaux, danseur, prestidigitateur/illusionniste, funambule, jongleur, etc. Le Meneur de jeu veillera à assurer cette couverture.

Les personnages se produisent à *Peyremorte*. Ils auront l'occasion de se ravitailler au passage pour réapprovisionner leur repaire caché dans le *Pic des Condors*. De plus, ils ne sont pas bien loin des installations du baron, les scieries et chantiers navals du nord.

Les personnages avant de se produire en spectacle devront réussir un test de compétence en **Déguisement** (Dex et Sens) et réussir leurs prestations artistiques. A défaut, ils risquent fort d'être repérés par une patrouille. Chaque échec apporte un bonus de +1 au jet de **Chercher** (Sens) des patrouillards.

La troupe vient d'installer ses planches et tréteaux sur la petite place du village. La foule y est attroupée, compacte. Le divertissement est salubre en cette époque troublée et maussade. Mais comme à l'accoutumée, tout rassemblement est fortement surveillé par un fort contingent de gardes. Près d'une dizaine de ceux-ci encadrent la foule et se tiennent aux aguets.

Les gens se massent près de la scène pour tout voir du spectacle. Les tours s'enchaînent dans la joie et la bonne humeur jusqu'au moment où l'un des personnages se fait démasquer ce quid devrait bien finir par arriver, fatalement.

Un sergent vient de repérer l'un des hors-la-loi ! Il donne l'alarme et déjà les soldats convergent vers la scène ! Le MJ voit avec les personnages ce qu'ils comptent faire.

Révolte

Mais la population qui a entendu parler de l'épisode de Sanctombre durant la foire annuelle prend fait et cause pour les fuyards et s'interposent entre ceux-ci et les soldats. Les hommes du baron minoritaires sont bien impuissants et doivent renoncer à poursuivre les fugitifs. Ils ont fort à faire avec la population qui est à deux doigts de les étripier et finissent par battre en retraite.

Un homme d'âge mur, paysan aux habits usés et au teint bruni de rester au soleil siffle après les personnages (Sens). Il leur fait signe et les hèle à le suivre. Il se propose de les cacher le temps que les choses se calment. Il se présente, **Jean Permec**, le père de **Fanellon**, le jeune homme que les personnages ont sauvé après l'attaque du convoi de **Léonard Matiste**. C'est bien peu pour ce qu'ils ont fait commente-t-il ; n'acceptant aucun remerciement.

Les personnages se retrouvent tous à l'abri dans la soupente d'une toiture, là où se trouve entreposé du foin. Ils sont dans la ferme de **Jean Permec**. Celui-ci laissera un message à la troupe du Corbeau Blanc pour qu'ils les retrouvent ici.

S'ils le souhaitent, sa grange peut leur servir de repaire ou de base de repli. Il peut aussi leur assurer un approvisionnement en nourriture et en matériel.

Bande de racleurs en maraude

Le chef du village les rejoint dans la soirée et explique qu'il soutient leurs actions. Il hait le baron et ses pratiques. Quantité de jeunes gens dans la force de l'âge ont été racolés par les hommes de mains du baron, une bande de rustres costaux et brutaux. Ils rodent dans la région, terrorisant tout à chacun. Il souhaiterait obtenir leur aide pour débarrasser la région de leur présence.

Racoleur

PHY 4 DEX 4 SAV 1 PSY 0 SENS (initiative) 1

Epée courte (PHY+1) Armure de cuir (CA 1)

Assommer par derrière (2-CA contre PHY) et Chercher (Dex, puis PHY 0 contre PHY)

Les bandits ont été vus aux alentours du village. Après une bonne journée à arpenter la région, les personnages peuvent repérer leur campement avec la compétence Chercher des traces (Sens-2). Ils ont établi leur repaire à l'est du village de *Peyremorte*. Entre *Peyremorte* et *Sanctombre*, dans les bois.

Quelques tentes ont été dressées autour d'un feu de camp qui leur sert à cuisiner et à se retrouver le soir à veiller. Sur le côté, des chariots avec des cellules montées dessus attendent le départ pour la mine de sel rouge. Il y a quelques infortunés jeunes hommes à l'intérieur. Abattus, ils gisent à même le sol. Une écuelle sale et ragoutante à côté d'eux. Ils sont affaiblis et auront besoin urgemment de soins.

Un à un

Il y a une bonne dizaine d'hommes (près du double des personnages) qui surveillent ou vaquent à quelques occupations d'intendance (s'occuper des chevaux, chercher du bois, cuisiner, etc.). Les personnages peuvent à ce propos neutraliser un à un la plupart des hommes.

Le Meneur de jeu note que la localisation exacte de la mine de sel rouge est tenue secrète. En effet, ce minerai est extrêmement rare et précieux. Aussi, les personnages seraient avisés de suivre un convoi de prisonniers afin de repérer l'endroit.

Attaqués, le Meneur de jeu voit comment les personnages organiseront l'embuscade, les brigands opposent tout d'abord une résistance mais ne tarderont pas à s'enfuir pour rester vivants, laissant sur place blessés et matériel.

Sur place, une fois les bandits décimés ou mis en fuite, ils trouveront de l'argent, des armes et une carte.

Carte

Celle-ci est codée (Sav) mais indique le chemin pour atteindre les mines même si suivre un chariot reste la meilleure solution. Cette solution permet au Meneur de jeu de rattacher la suite du scénario aux actions des personnages.

Mine de sel rouge

Elle se trouve dans les collines entre le *rendez-vous* et *Sanctombre*. Soit les personnages suivent un chariot (test d'opposition entre score de Dex) ou suivent la carte avec un test de retrouver sa direction (Sens). Les patrouilles sont nombreuses dans ces parages.

La mine se trouve à ciel ouvert, un léger nuage rougeâtre flotte au dessus d'une nuée de mineurs. Tout autour, des patrouilles tiennent à l'œil les esclaves qui grattent le sel rouge des parois. Pour ce faire, trois tours de guet sont dressés autour du site de forme triangulaire, une à chaque coin.

Un chemin descend d'un coin et longe les trois côtés pour atteindre le niveau le plus bas. C'est par ce chemin que les mineurs extraient le minerai sur les parois adjacentes et remontent le minerai aux convois.

Une tente ronde sur le côté (au départ du chemin) abrite les quartiers du contremaître. C'est là qu'est stockée la drogue. Elle est distribuée chaque soir à la pause du repas du soir. Les mineurs la fument, l'inhalent ou la chiquent.

Poudre de Trève de Tourment

Le Psy remonte à 1, le Sav et Sens descendent à 0 tandis que le Phy retrouve la moitié de son score initial. Si les personnages sont mal en point, ça pourra leur être d'un certain recours mais s'abaisseront-ils à user de cette substance ?

S'emparer de la réserve de Trève de Tourment et la répandre dans les airs soulèverait un nuage de poudre qui aurait résultat de rendre groggys plus ou moins tous la soldatesque avoisinante. Une stratégie utilisée dans l'aventure précédente qui avait fait ses preuves.

Des caisses de minerais sont entreposées et les bandits repartent en direction du château de *Sanctombre*. Qui use de ce minerai retrouve tous ses points de Mag. Les dérober contrarierait grandement le **baron**.

A ce sujet, la **Guilde de magie** de *Baliverne* pourrait en échange de quelques caisses apporter son soutien au mouvement révolutionnaire. Les allier aux personnages ne peut que rendre leur victoire plus sûre.

Celle-ci a pignon sur rue et ne cache pas son intérêt évident pour la poudre de sel rouge. Jusqu'à maintenant, elle n'avait cure des conditions dans lesquelles elle était extraite. Mais si les personnages leur content ce qui se déroulait à la mine, il n'accepterait pas cet esclavagisme. Mais d'un autre côté, ils sont très dépendants du minerai de sel rouge.

Poudre explosive

Le sel rouge possède d'autres propriétés : il s'enflamme et explose s'il est sous pression et au contact de l'eau. Les personnages peuvent alors gagner les contreforts du château du baron, à la faveur de la nuit et miner tout l'édifice. L'opération est délicate, ils sont à la porte de leur ennemi juré qui ne rêve que de les occire.

Pour disposer du sel rouge sous cette forme, avec ces propriétés explosives, ils devront disposer des ressources et du savoir-faire de la **Guilde de magie**. Il leur est impossible de raffiner le sel rouge pour le transformer en des barilletts explosifs. Ils vont devoir monnayer ce service contre un approvisionnement garanti. Aux personnages de faire en sorte que par la suite, l'extraction de sel rouge devienne une activité industrielle à part entière, rémunérée correctement et exécutée par des personnes volontaires.

Il suffira pour la mise à feu d'asperger les barilletts avec des baudruches remplies d'eau. Le fracas et la déflagration seront tels qu'on entendra tout ceci jusqu'à *Baliverne* et que le sol tremblera. Les forces du baron seront considérablement affaiblies et il devra restreindre ses penchants expansionnistes pour reconstruire et défendre son château.

Carrières sous surveillance

Il suffira ensuite d'harcéler les convois qui tenteront d'atteindre les carrières de pierre situées sur les flancs du *pic des Condors*. Sa muraille éventrée rend la seigneurie si vulnérable, à la merci du moindre assaillant. Ces brèches béantes ne devraient pas poser de problème à la révolte paysanne à venir et à la prise de contrôle du château.

Les frères Matiste

Les personnages savent dorénavant que ces marchands trempent dans des petits trafics pour le moins illicite. Le premier des frères a un comptoir commercial à *Baliverne* tandis que le second peut être trouvé à l'*auberge-relai* du *Loup perché*.

Menacés qu'on dénonce tout leurs sales affaires, les langues vont se délier et ils deviendront très vite assez loquaces. Ils ne sont que des intermédiaires dans un trafic qui les dépasserait. En fait, ils font partie de la guilde des Voleurs de Baliverne mais préfèrent faire penser l'inverse et entraîner les personnages dans un guet-à-pant qu'ils auront pris soin d'orchestrer avec le chef de la guilde sur place.

Les personnages ont l'adresse d'une fumerie en ville où l'on consomme la Poudre de Trêve de Tourment. Ils ne doivent pas compter sur le soutien des gens d'armes à la solde de **Magnusen** qui ne rêve que les capturer. D'ailleurs, les frères **Matiste** n'ont pas hésité à les vendre auprès du capitaine du Lion. Ceci ne devrait pas mettre en péril la guilde et se débarrasser de ces inopportuns.

Espérons que les personnages perçoivent le traquenard car ils auront fort à faire sur place. Une bonne dizaine de patrouillards sont présents. Alors que les personnages déambulent en ville, dans les bas quartiers au milieu de sordides ruelles, arrivent dans un rire tonitruant les

hommes du baron prêt à en découdre. La prime qui pèse sur leurs têtes est mirobolante surtout depuis l'attaque de la mine sel rouge. S'ils en réchappent, ils atteindront la fumerie.

Sur place, le chef de la **gilde des Voleurs** préférera alors se raviser et éviter un bain de sang inutile, peu propice aux affaires. Il s'engage à ne plus fournir le baron et à se cantonner à la ville de *Baliverne*. De toute façon, les personnages projettent de le renverser et de faire cesser cet esclavagisme et travail forcé.

Scieries

Situées au nord de *Sanctombre*, l'activité est y intense. Les forêts de la baronnie sont pris pour cible et subissent une déforestation massive et effrénée. Tout autour de *Sanctombre* et près des fermes au sud de *Baliverne*, on abat quantité d'arbres centenaires.

Le charroi de troncs d'arbres est porté par le courant du fleuve qui passe à l'ouest de *Sanctombre*. D'énormes barges servent à la manœuvre. Quelques soldats montent la garde près des pontons d'affrètement. Il est facile de rejoindre les scieries et les chantiers navals par cette voie d'eau. Les personnages peuvent se cacher au beau milieu des troncs ou bénéficier de la complicité de quelques bûcherons des environs de *Peyremorte*.

L'idéal pour détruire les scieries et les installations du baron est d'y bouter tout simplement le feu. C'est brutal voire extrême mais rudement efficace. Mais il risque d'y avoir un certain massacre des esclaves par les hommes du baron poussés au désespoir, sans compter les dommages collatéraux avec tous ceux qui périront par accident dans les flammes de l'incendie.

Aussi, une partie des personnages peuvent feindre d'amener de nouveaux serfs se faisant passer par les racleurs tandis que l'autre partie, prétextant et prétendant être menottée, pourra suspendre la garde sur place qui ne s'attend pas à une attaque si soudaine et surprise.

Magnusen

Il reste un redoutable adversaire pour les personnages tant par ses capacités guerrières que celles de comploter derrière le dos du baron et le manipuler alors qu'il ne cesse de penser à s'emparer du trône.

Lors d'un combat, les personnages peuvent parvenir à se défaire de lui mais cela les épargnerait avec regret d'une certaine péripétie où ils pourraient découvrir que celui-ci a orchestré l'assassinat du fils aîné du baron et a maquillé son crime.

Crime maquillé

Florielle sait dorénavant que les **hommes du Corbeau blanc** et la **troupe des Gobelunes** ne forment qu'un.

Partant de là, les personnages peuvent prouver qu'ils ne sont pas mêlés à tout cela mais ce n'est pas tout. Il convient aussi de démontrer l'implication et la culpabilité de **Magnusen** dans le meurtre du frère aîné de **Florielle**.

La **patrouille du Lion**, à la solde de **Magnusen** s'est partagée à l'époque les richesses du jeune homme l'ayant laissé pour mort sur le bas côté de la route ; se vider cruellement de son sang. Parvenir à fouiller leurs appartements dans le château permettra de retrouver un

médaille appartenant à celui-ci. Il contient un portrait de leur mère défunte. Il n'y a aucun doute que ce bijou est unique et que sa présence ici est une preuve flagrante.

Corvin Freux, à l'esprit vif et perspicace peut s'il le faut mettre les personnages sur cette piste. **Jasper de Sarcande** sera aussi très impliqué et prêt à aider les personnages à démontrer qu'il n'est en rien coupable de ce meurtre pour reconquérir le cœur de sa belle. Ça lui tient à cœur, au sens littéral du terme.

Infiltration en terre ennemie

Les personnages vont devoir atteindre les murailles extérieures et escalader (Dex) celles-ci sans se faire repérer par les sentinelles. Une fois sur le chemin de garde, ils vont devoir atteindre l'une des annexes du château où sont casernés les hommes de Magnusen. Voyager au beau milieu de la cour est extrêmement périlleux et les personnages risquent bien d'être abattus à vue par des archers postés aux tours de guet.

Il serait plus judicieux de longer les créneaux et d'atteindre la toiture de chaume du bâtiment par un saut périlleux (Dex-4) ou en se déplaçant en équilibre sur une corde tendue à partir des murailles jusqu'à la cheminée avec Funambulisme (Dex-4). Là, il leur sera aisé de pénétrer par le grenier par une fenêtre placée dans la toiture.

A l'intérieur, il leur faudra se déplacer sans bruit avec Discrétion (Dex) et pénétrer dans le couloir et les dortoirs. Il faudrait profiter que les hommes jouent en bas ou se détendent une bière à la main ou mieux encore soit en mission quelque part voire attirés par une diversion orchestrée par une partie du groupe pour « visiter » chaque coffre ou malle des cavaliers.

Il y a une dizaine de malles à ouvrir avec Crocheter une serrure (Sens-3). A la moitié, les personnages tomberont sur le médaillon preuve irréfutable, un test de Savoir permet de reconnaître la femme du baron. L'homme qui avait dérobé ce bijou le gardait pour de sombres périodes de disette.

Diversions

Les personnages peuvent mettre le feu à la réserve de foin ou de paille du château. L'alarme est donnée. Le tocsin sonne dans la campagne et appelle tout le monde à faire une chaîne de seaux à partir du puits central.

Se présenter aux portes du château et narguer les soldats pourraient faire rentrer les cavaliers du Lion dans une rage folle. C'est un véritable affront qu'il convient de laver. Une véritable question d'honneur. Ils se lanceraient alors dans une longue cavalcade à la poursuite des effrontés. Aux personnages de les emmener assez loin, sans se faire rattraper.

Découvrir la vérité sur la mort du frère de **Florielle** permettra que celle-ci fasse exécuter ou bannir **Magnusen** des terres du baron.

Conclusion

Les personnages doivent avoir suffisamment affaibli le baron pour qu'il commence à vaciller de son trône. La révolte gronde dans la campagne et le mettra à terre.

Les scieries et la mine de sel rouge devraient être à l'arrêt, sabotées et sans main d'œuvre. Les personnages devraient avoir la **guide des Voleurs** et la **Guilde de magie** de leur côté. Les paysans de *Peyremorte* se sont rangés sous leur bannière. Le château et ses défenses sont

affaiblis par l'explosion d'une partie de ses murailles. Il y a de forte chance que **Magnusen** soit défait et que la garde baronniale ait dès lors perdu sa tête pensante. S'assurer le soutien de **Florielle** qui usera de sa position pour influencer son père afin de bannir ou exécuter **Léonides Magnusen** est un plus.

Les personnages vont devoir concilier des missions de sabotage pures et des discussions où la diplomatie devra être de rigueur pour s'assurer des alliés dans leur combat. Le MJ est tenu de veiller à ce que ces pôles soient assurés sinon la révolte paysanne pourrait s'essouffler ou se briser sur un écueil.

Quand **Florielle** aura compris que son frère aîné a été victime d'un traquenard orchestré par **Magnusen**, celui-ci perdra tout son crédit et sera banni voire exécuté par le baron qui alors affaiblira fortement ses troupes militaires en décapitant en place publique leur commandant.

Florielle sera aussi informée des agissements de son père par **Jasper**, avec les preuves et témoignages des personnages. Aidée des notables et bourgeois de *Baliverne*, elle reprendra le contrôle lorsque son père acculé, se suicidera en se jetant du haut des murailles. C'est **Jasper** qui après son mariage avec **Florielle** administrera avec sagesse le bon peuple.

Annexes

Les PNJ sont succinctement repris dans les caractéristiques d'UnDéSix.

Vesma Dantionne

PHY 3 DEX 5 SAV 2 PSY 1 SENS (initiative) 3
Bâton (PHY+1-CA) et Poignards (PHY-CA) Armure de cuir (CA 1)
Escalader (DEX), Jonglage (DEX-4), Saut périlleux (DEX-4)

Azullio Dantionne

PHY 5 DEX 2 SAV 1 PSY 1 SENS (initiative) 3
Epée batarde (PHY+2-CA) Armure de cuir (CA 1)
Assommer par derrière (2-CA contre PHY), Balayage (DEX-2 contre DEX), Désarmer (DEX, puis PHY-4 contre PHY)

Jasper de Sarcande

PHY 4 DEX 4 SAV 1 MAG 3 SENS (initiative) 2
Poignard (PHY-CA) Armure de cuir (CA 1)
Déguisement (DEX et SENS), Soigner (SAV), Imiter la voix (Sens-3)

Corvin Freux

PHY 3 DEX 4 SAV 2 MAG 6 SENS (initiative) 4
Epée courte (PHY+1) Sans armure (CA 0)
Escalader (DEX), Jonglage (DEX-4), Saut périlleux (DEX-4), Désarmer (DEX, puis PHY-4 contre PHY), Déguisement (DEX et SENS), Soigner (SAV), Imiter la voix (Sens-3)

Leonides Magnusen, le Lion

PHY 5 () () () () DEX 4 SAV 2 PSY 1 SENS (initiative) 4
Epée longue (PHY+2-CA) Cotte de mailles (CA 2)
Assommer par derrière (2-CA contre PHY), Chercher (Dex, puis PHY 0 contre PHY), Héraldique (SAV-1), Droit (SAV-3)

Parties en présence

Le MJ trouve ici quelques renseignements succincts et certaines lignes de conduite à tenir suivant les protagonistes. Ceci devrait aider le Meneur de jeu à interpréter ses groupes suivants leurs aspiration.

Villageois de Peyremort

Ceux-ci aspirent à être libérés de la tyrannie et du joug du baron. Ils suivront sans hésiter les personnages s'ils prônent des idéaux de liberté et de justice et leur prêteront même main forte en les protégeant et en les soutenant, voire en leur fournissant des caches.

Racoleurs, esclavagistes et gardes

Ils sont mercantiles, violent et vulgaires. Cupides, c'est en tant que mercenaires qu'ils agissent. Ils peuvent changer d'allégeance pour le plus offrant mais ne sont pas surs pour un sou. De plus, tant faire ce peu, ils préfèrent fuir ou se rendre pour espérer rester vivants. Ils ne se sacrifieront pas à la cause.

Guide des Voleurs

Elle souhaite le profit mais pas à n'importe quel prix. Elle préfère la stabilité plus propice aux affaires. Pour éviter tout problème, elle n'hésitera pas à lâcher le baron en ne lui fournissant plus de la drogue en échange d'une certaine clémence à venir pour leurs activités plus ou moins illégales ou douteuses au cœur de la lucrative cité de *Baliverne*.

Guilde de magie

Elle a besoin d'une manière impérieuse de la poudre de sel rouge mais elle n'est pas prête à s'en fournir à n'importe quel prix et n'accepte pas les conditions dans lesquelles elle est extraite. Elle s'oppose à toute forme d'esclavagisme et de persécution. Trop occupés au beau milieu de leurs fioles, le nez dans leur grimoire, ils n'avaient pas remarqué la misère du peuple. Mais ils sont prêts à se racheter et représentent des alliés fidèles.

Cavaliers du Lion

Ames damnés de **Magnusen**, ils sont prêts à donner de leur vie pour le servir et le protéger. Ce sont des adversaires coriaces et déterminés.

Crédits

UnDéSix : <http://jeu-de-role-magazine.fr/UnD%C3%A9Six/>

Bonus au scénario initial « La Geste du Corbeau Blanc » paru dans JDR-MAGAZINE n°2 :

<http://jeu-de-role-magazine.fr/Voir-details/Num%C3%A9ro-2/4-DD-3.5-Annexes-Corbeau-Blanc.html>

Scénario rédigé sur base de l'univers original conçu par Frédéric THEVENIN.

Pitche