

DÉFIS FANTASTIQUES

BRAQUAGE À LA NAIN

Ce scénario peut servir d'introduction pour la rencontre entre les divers personnages joueurs ou comme une simple nouvelle aventure.

Destiné à des joueurs débutants, il appartient au MJ (maître du Jeu) d'augmenter la difficulté ou non des PNJs (personnage non joueur) que les Héros (PJ = Personnage Joueur) devront combattre.

Difficulté : Débutant

Nombre de joueurs : 4 à 5

Durée : 4-5 heures

SYNOPSIS :

Les joueurs ne se connaissent pas et chacun se trouve dans la taverne du Chêne-Voyageur, buvant et mangeant suite à un long périple qui les a amené ici. Un nain, Dulcar Brasdefer, les invite, les uns et les autres, ainsi qu'à quelques PNJs à sa table pour partager son repas ou une boisson.

Une arrestation massif par les forces de l'ordre de la ville va se dérouler et les joueurs se feront arrêter et mit dans la même cellule. Le lendemain, le Capitaine de la Garde, Jalanun de Haut-Court, vient les voir pour leur proposer un marché, soit ils acceptent de voler un objet chez un noble nain pour son compte et pour leur libération, soit c'est la potence.

Les Pjs seront alors libérer mais un artefact nommé le Collier Sanglant sera à leur cou. S'ils quittent la ville où trahissent leur commanditaire, ils seront décapités par le ras-du-cou. Seul celui qui les as posé peut leur retirer. De plus, un homme de confiance du Capitaine, un nain nommé Lubar dentdacier, sera là pour les guider et les surveiller.

Aux joueurs de démontrer toutes leurs compétences d'infiltration et de discrétion pour ce scénario. Qu'ils réussissent ou non, ils seront à nouveau arrêtés mais Jalanun aussi et gracier par un PNJ.

PROTAGONISTES :

Dulcar Bradefar : richissime nain noble de la ville de Farleigh (Ancien Monde, royaume d'Analand), qui fait ses affaires dans les mines de diamant et de gemme en tout genre.

Jalanun de Haut-Court : Capitaine de la Garde de Farleigh, il veut devenir riche et il a percé le secret de Bradefar un jour qu'il était soûl, celui-ci détient une bourse magique qui donne une infinité de pièces d'or.

Lubar Dentacier : mercenaire payé grassement par Jalanun pour obtenir des informations, il s'est fait embauché par Dulcar pour protéger sa maison. Mais en réalité Lubar est un cousin de Dulcar. *(Il appartient au MJ de décider vers qui Lubar est le plus fidèle : la famille ou l'argent.)* Si Lubar est fidèle à la famille, il se portera garant pour les aventuriers malchanceux, tombés entre les griffes de Jalanun.

Jeanette : est servante femme-chat au manoir de Dulcar. En réalité, elle est la Princesse Kalla Fourrure-Douce de la cité de Kallamère qui se cache chez Dulcar, car elle est en exil et est poursuivie par des assassins à la solde de son oncle qui a fait un coup d'état. *(Mais ceci est une autre aventure.)* Si Lubar est fidèle à l'argent, elle se portera garante de l'intégrité des personnages, qu'ils étaient manipulés par Jalanun et que bien qu'ils aient volés la bourse, cela n'était pas de leur propre volonté. Sa parole leur permettra de reprendre la route.

LES OBJETS MAGIQUES :

Le Collier Sanglant : il existe seulement 10 Colliers Sanglants dans le monde. Celui-ci ne peut être détaché que par celui qui l'a posé et ne s'activera que par ordre du poseur ou si les prisonniers du Collier dépasse les limites imposés par le poseur (ici la ville ou la trahison de l'identité de celui qui a posé les Colliers). De plus, si l'un de ceux qui porte le ras-du-cou active son collier, tout les autres s'activeront aussi.

La Bourse Magique : cette bourse unique fabrique une infinité de pièces d'or. Il suffit que celui qui l'a dans la main pense à un nombre et la bourse le lui donne.

Tout ce qui est en rouge foncé et italique est une indication au MJ.

1. La Taverne du Chêne-Voyageur

La nuit est tombée, sur Farleigh. Petite ville d'Analand.

Les Héros ne se connaissent pas encore et sont dispersés dans la taverne. Ils prennent leur repas ou une boisson comme ils le souhaitent. Ils ont prit une chambre où ils s'apprêtent à passer la nuit.

[S'ils se connaissent, ils sont autour d'une table pour festoyer et de discuter de leur dernière aventure, cela peut apporter 5 points d'expériences à celui qui fera le résumé.]

Chambre individuelle	4 PO
Dortoir	15 PA
Pichet de Bière	3 PA
Pichet de Vin	6 PA
Eau	Gratuite
Repas chaud (ratatouille)	2 PO
Repas froid (saucisson, pains...)	5 PA

Au milieu du repas, un nain monte sur une table, il est petit, barbu, brun, un tatouage fait de divers spirales autour de l'œil gauche, des yeux rendus pétillants par l'alcool, et déclare qu'il offre la tournée de bière à tous ceux qui viendrait à sa table. Au choix des joueurs s'ils le rejoignent ou non.

(Ce tatouage est magique, test de Connaissance de la Magie. Il permet de distinguer les ennemis des amis ou de personnes anonymes. Une aura se dégage autour de ses personnes : noirs pour un ennemi, bleu pour un ami, blanc pour anonyme.)

La petite fête bat son plein (*le nain part en discrètement [Jet de discrétion contre jet de Vigilance au joueur attentif à ce qui l'entoure] ou s'il est surpris par un joueur, déclare qu'il rentre chez lui après cette bonne soirée et lui indique l'adresse de sa demeure, un manoir dans le quartier riche de Farleigh*) lorsque des soldats font irruption par toutes les sorties, dans la taverne. Le Capitaine de la Garde est en première ligne. C'est un homme svelte, les yeux bleus, les cheveux blancs et déclare :

« Toutes personnes, ici présentes, sont en état d'arrestation pour vole d'acte de propriété et utilisation d'artefact illégale ! »

Deux choix possibles :

→ Les Héros se laissent embarqués. Ils sont alors attachés avec des bracelets dans le dos. Les soldats ne répondront pas à leur question s'ils en posent.

→ Ils tentent de riposter mais le surnombre des gardes les feront perdre automatiquement mais cela peut être un bon prétexte pour apprendre aux joueurs débutants ou nouveaux, les mécanismes de combat. Au final, soit ils se rendront d'eux-mêmes, ou ils finiront soit assommés, soit tombés dans le coma si l'ENDURANCE arrive à 5 ou moins.

Soldat	
Habilité	5
Endurance	8
Armes	
Épée courte	

Épée courte	1	2	3	4	5	6	7
	1	2	2	3	3	3	4

Jalanun ne se mettra pas en avant pour les arrestations et ne combattra pas les Pjs. Même si l'Endurance des soldats tombent à 0, ils seront dans le coma et non mort.

Les joueurs sont jetés dans la même cellule, dépouillés de leur inventaire, armement (le grimoire y compris). *De plus, les grilles sont enchantés. Si un des joueurs à l'idée de crocheter d'une manière ou d'une autre la porte, l'outil fondera et l'utilisateur se prendra un coup électrique de 1D4 de dégâts. Les grilles empêchent la magie à l'intérieure des cellules.*

2. Une question de vie ou de mort... littéralement

Aux premières lueurs de l'aube, les joueurs entendent une porte qui s'ouvre et des pas s'approcher. Là, ils voient le Capitaine de la Garde. Il ordonne aux deux soldats de le laisser pour qu'il interroge les prisonniers. Ceux-ci obéiront sans rien dire. Une fois la porte refermer, le Capitaine se présentera.

« Je suis Jalanun de Haut-Court, Capitaine de la Garde de Farleigh. Vous avez été arrêtés car vous étiez avec un nain répondant au nom de Dulcar Bradefer. Nous le soupçonnions de vol de propriété et d'utilisation d'artefact magique. Tous ceux dans cette auberge, ce jour-là sont soupçonnés d'être ses alliés. Nous devions le capturé à l'auberge pour pouvoir fouiller son domicile mais comme il n'était pas là, nous vous avons pris vous. Et l'ordre d'exécution a déjà été ordonné... »

Les joueurs vont s'insurger devant cette flamboyante injustice et Jalanun pourra alors leur dire qu'il pourrait faire en sorte que s'il lui rende service, il se pourrait qu'ils soient libérés et que leur nom *disparaissent* mystérieuse de la liste des exécutions du lendemain.

Les joueurs vont acceptés (s'ils tiennent un temps soit peu à la vie). Jalanun va leur demander de s'approcher les un après les autres des barreaux et leur mettra le Collier Sanglant en leur expliquant bien leur mission et qu'ils doivent taire son nom et ne pas quitter la ville. Si l'un des Colliers s'activent, les autres suivront.

***La Mission :** s'introduire dans le manoir de Dulcar et lui prendre sa bourse magique ainsi que retrouver l'acte de propriété d'une mine de diamant volé.*

***Ce qui n'est pas dit :** Jalanun veut la bourse pour son usage personnel. Mais par contre, il croit vraiment que Dulcar a volé l'acte de propriété, hors celui-ci l'a acheté à son ancien propriétaire et garde la preuve de la transaction dans son bureau.*

Si l'un des joueurs tentent de passer la main à travers les barreaux dans l'intention de s'emparer de l'épée que porte Jalanun ou de lui faire du mal, il se fera électrocuté 1d4 de dégâts.

Les joueurs devront quand même attendre la nuit pour qu'un nain, aux cheveux noirs, la barbe assez longue, arrive et ouvre la porte. Il se présente :

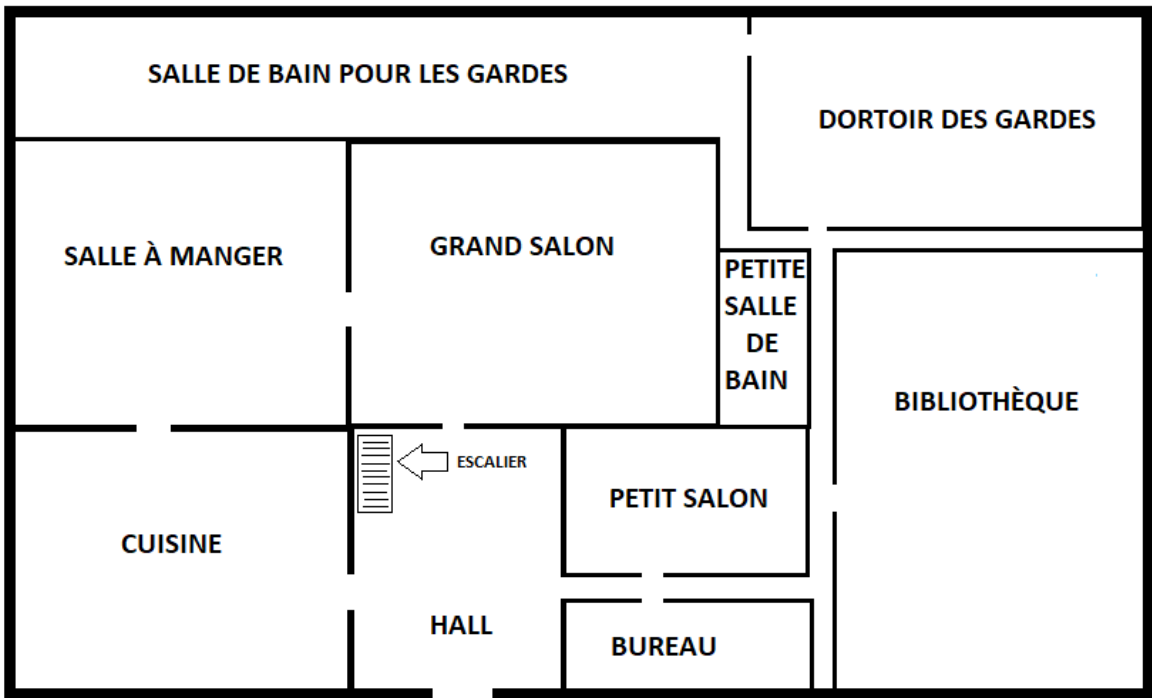
« Lubar Dentacier, mercenaire à temps partiel, garde durant l'autre temps partiel. Je travaille pour Jalanun pour coincer Dulcar mais jusqu'à maintenant, je n'ai pas réussi à mettre la main sur ce qu'il veut. En plus, comme je suis embauché là-bas, et on nous laisse pas beaucoup de temps libre. Donc, nous voulons, grâce à moi, vous introduire dans le manoir. »

Ils vont sortir de la prison, armement et inventaire récupéré.

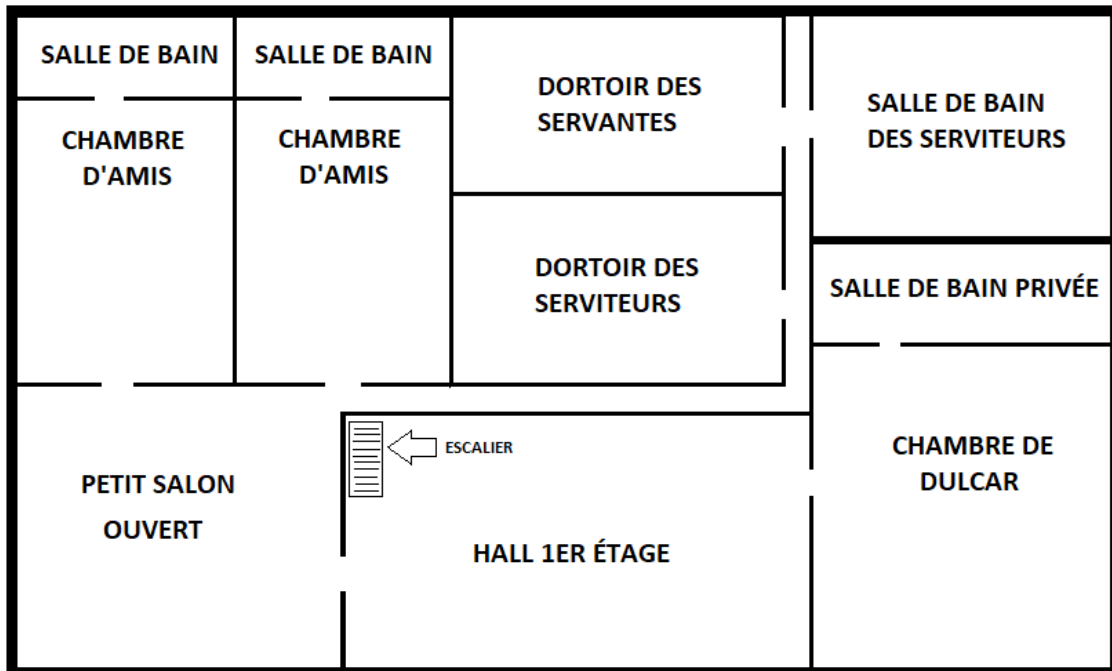
Le nain les emmène dans une petite maison (3 pièces) en ville où ils pourront voir les plans du manoir, les tours de garde...

Toutes les fenêtres ont des barreaux inviolables que ce soit par action physique : acide, les couper, les scier ou par magie. Lubar leur révèle que l'acte de propriété se trouve dans le bureau de Dulcar qui est toujours fermé à clé. Clé qui se trouve sur le nain. Il ignore où se trouve la bourse par contre.

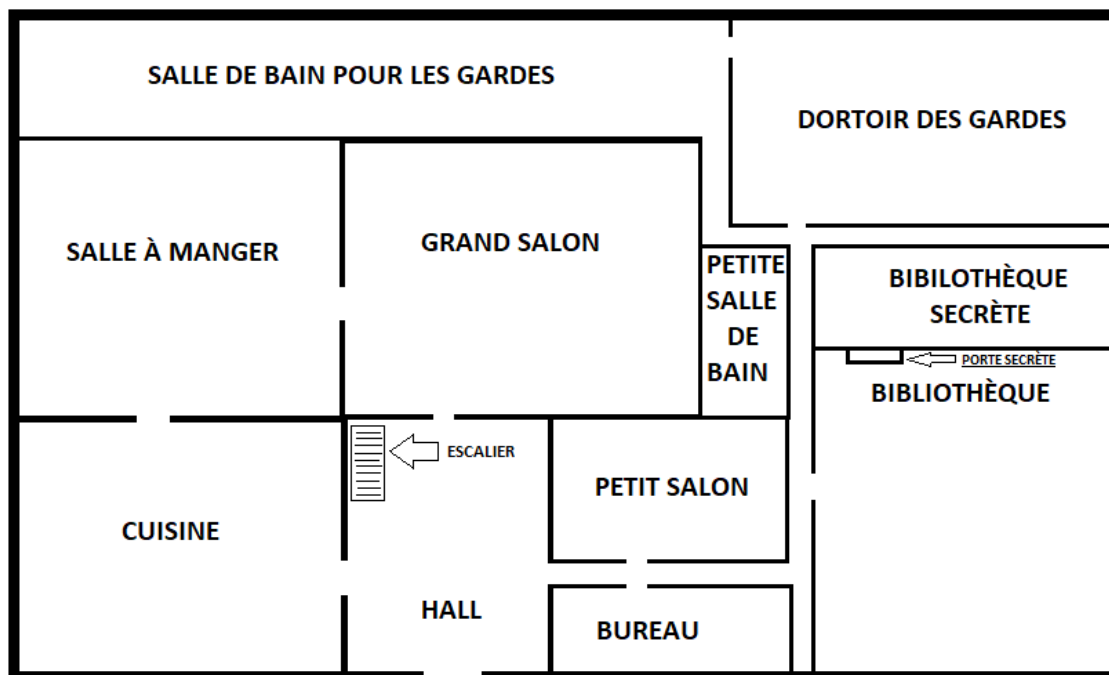
Ci-contre, plan RDC et 1^{er} étage pour joueur. A suivre, plan RDC pour MJ. Je laisse au MJ de placer la porte de la petite salle de bain au RDC.



RDC



1^{er} Étage



Plan pour MJ

Deux gardes à la porte d'entrée. (Tour de garde : 0h00, 2h00, 4h00, 6h00, 8h00, 10h00, 12h00, 14h00, 16h00, 18h00, 20h00, 22h00, 0h00)

Quatre gardes qui tournent aléatoirement dans le manoir.

Le personnel :

1 cuisinier

1 commis

3 servantes (dont la gouvernante)

3 serviteurs (dont le majordome)

Aux joueurs d'utiliser leurs réflexions et leur atout pour monter un plan. Lubar leur fournira tout ce dont ils ont besoin (poisons, armes, maquillage...). Une fois sur place, Lubar ne pourra rien pour eux car il devra rejoindre son poste dans la salle à manger.

3. L'infiltration

Les Héros doivent tuer ou endormir les gardes à l'entrée.

2	0 Garde
3	1 servante
4	1 Garde
5	2 serviteurs
6	2 Gardes
7	2 servantes
8	3 Gardes
9	Majordome + 3 serviteurs
10	2 servantes et 2 serviteurs
11	Gouvernante + 3 servantes
12	4 Gardes + 2 serviteurs

Il appartient au MJ de modifier ce tableau à l'avancer des Héros dans le manoir. Les tableaux de combat des PNJs sont à la fin du scénario.

Durant leur infiltration, les joueurs auront le droit au premier assaut à leur découverte par un PNJ. (Exemple : Héros voleur entre dans une pièce. La servante se tourne vers lui. Le joueur peut alors faire une action avant celle de la servante. Il tire son arme et l'oblige à se taire. Celle-ci obéit. Il l'assomme. (Jet en Force). Ainsi de suite.)

Hall

Le MJ fait un jet 2d6.

Selon le résultat, il y a combat ou non. Si tel est le cas, le cuisinier et le commis peuvent intervenir ou non pour augmenter la difficulté.

Le hall est richement décoré avec des boiseries sculptées, quelques marques runiques naines. Un escalier leur fait face. Un couloir sur la droite et une porte entre-ouverte d'où provient un délicieux fumé. Les joueurs peuvent entendre (s'il n'est pas intervenu dans le combat), le cuisinier se fâcher après le commis pour une quelconque raison que pourra inventer le MJ.

Cuisine

Il fait très chaud dans la cuisine malgré que les deux fenêtres soient ouvertes. Sur la table de travail se trouve un poulet à moitié déplumé, le cuisinier s'occupe de la soupe dans une grande marmite et tourne le dos aux joueurs. Sur sa droite, se trouve le commis qui fait la vaisselle et qui tourne le dos aussi aux Héros. Entre le cuistot et le commis se trouve une porte battante qui mène vers la salle à manger. Une servante fait souvent l'allée-retour cuisine et la salle à manger en portant des plats. Le dîné à donc lieu actuellement.

BUREAU

Celui-ci est fermé à clé. *Un sort de Déverrouillage ou un crochetage peuvent faire l'affaire en discrétion. S'ils la forcent, cela pourra attirer un serviteur ou un garde au choix du MJ.*

Une fois rentrée, la pièce sent la pipe froide. Plusieurs étagères remplit de livres couvrent tout un pan du mur. *(C'est là qu'est caché le titre de propriété accompagné de l'acte d'achat. Jet de Vigilance pour le trouver.)* Devant le bureau se trouve deux chaises. Sur le bureau se trouve pleins de feuilles de comptabilité, une plume dans son encrier, un portrait d'une naine est exposé près du bougeoir. *Un autre jet de Vigilance permettra de trouver un petit coffre-fort caché derrière une plante verte, dans un coin de la pièce. À l'intérieur se trouve 500 PO.*

Il est possible que si quelqu'un fasse le guet *(jet de Vigilance pour lui)*.

→ Si réussi, il entendra un garde venir. Si tout le monde cesse de bouger et de parler, le garde passera sans problème.

→ Si échec, le garde frappera à la porte et demandera si M. Brasdefer est là.

1) Si un joueur répond oui : il entrera pour faire son rapport (sauf si le joueur, par son RP (roleplay) convint le garde de passer plus tard) et tombera sur les héros.

2) Si personne ne répond (sauf si les joueurs ont pensé à fermer la porte de l'intérieur, dans ce cas, le garde repartira en pensant avoir halluciné), le garde entrera.

BIBLIOTHÈQUE

La bibliothèque est composée de nombreux rayons de livres ainsi que d'un petit salon où repose quelques verres avec une bouteille d'alcool naine *(Liqueur Naine : Flambe-Crâne, considéré comme du poison pour tout organisme non-nain ou pour les prêtresses de Vermistra. Si un joueur le boit, il sera empoisonné et perdra immédiatement 1D6 d'ENDURANCE par jour).*

Les Héros en fouillant la bibliothèque pourront alors faire un jet de Vigilance (*avec un malus de -4*) pour trouver la porte dérobée qui est très bien cachée. Dans celle-ci, ils ne trouveront pas la bourse mais des parchemins magiques, des objets magiques et des potions. Ils comprendront alors que le nain est un sorcier et que c'est pour cela qu'il est rejeté par ses pairs et que c'est ici qu'il pratique sa magie. (*S'il y a un ou plusieurs nains dans le groupe ceux-ci cracheront par terre en l'injuriant.*)

Voici la liste des objets trouver :

- 1 Miroir au cadre d'or
- 6 Tampons naseaux
- 3 Bracelets d'Os
- 1 Parchemin de Restauration
- 1 Parchemin de Protection de Filash
- 1 Parchemin de Guérison
- 1 Potion contre le Poison
- 3 Baumes Curatifs
- 1 Potion de Détection de Pièges
- 1 Bague de Puissance dans son écrin

Il est possible que si quelqu'un fasse le guet (*jet de Vigilance pour lui*).

→ Si réussi, il entendra un garde venir. Si tout le monde cesse de bouger et de parler, le garde passera sans problème.

→ Si échec, le garde entrera entendant le ou les nains injurier Dulcar.

Hall du 1^{er} Étage

En montant les escaliers, les joueurs entendront des pleurs venant de l'étage. Effectivement, ils trouveront une servante (*non compté par le personnel de Dulcar*). Elle partira au bout de quelques secondes, laissant une feuille sur le sol. Si les joueurs la lise, ils pourront alors lire ceci : « *Ma chère Kalla, je suis au regret de t'apprendre le décès de ton jumeau Almon et te conjure de rester cachée chez Dulcar. Ton oncle n'a toujours pas retrouvé ta trace, sois très prudente. Ta tante qui t'aime fort. Floria* ».

Jeannette va revenir chercher la lettre et parlera aux joueurs. (Elle reconnaîtra le Collier mais n'en parlera pas.) Elle ne sait pas où est la bourse mais leur dira qu'il y a un garde et une servante dans la première chambre d'amis. Et partira ensuite avec sa lettre.

CHAMBRE DE DULCAR

La chambre est très ordonnée, propre et un petit feu brûle dans la cheminée. Un sceau d'eau est posé à côté ainsi que quelques bûches. Le lit est baldaquin et il y a une armoire massive. Quelques plantes, livres et des rideaux aux fenêtres.

Si un joueur fouille près de la cheminée, un jet de Vigilance avec un malus de -4 sera alors demandé. Effectivement, la bourse est cachée dans la cheminée, dans une cache fermée. Pour l'ouvrir, il faut actionné un petit fil de fer (et pour ce fil que le jet de Vigilance est demandé).

Si le jet est réussi, le joueur voit ce fil. Il faudra alors éteindre la cheminée mais le fil restera chaud.

Il est possible que si quelqu'un fasse le guet (*jet de Vigilance pour lui*).

- Si réussi, il entendra la gouvernante et le majordome venir.
- Si échec, il ne les entendra pas.

LES AUTRES PIÈCES

Il n'y a rien dans les autres pièces qui est important pour le scénario mais le MJ peut décider d'ajouter des ennemis ou de changer de place la bourse ou l'acte de propriété.

4. Le jugement

Une fois les deux éléments récupérés, les Héros doivent sortir de la demeure de Dulcar. *Le MJ est libre de relancer les 2D6 pour voir si les Héros doivent à nouveau combattre ou si les joueurs sortent de là, ni vu, ni connu.*

Une fois dehors, Jalanun les attendra au détour d'une ruelle. Ils auront à peine échanger quelques mots ou les objets que tout le monde se fera arrêter, Jalanun aussi. *(Lubar ne doit pas être présent lors de l'arrestation !)*

A nouveau en prison, les Héros sont dépouillés de leur inventaire et armement. Jalanun est mis dans la même cellule. Une discussion peut avoir lieu, au MJ et aux Pjs de RP sur le sujet et Jalanun leur enlèvera leur Collier qu'il jettera contre les barreaux et fonderont.

Quand l'aube arrive, les joueurs et Jalanun sont emmenés sur la place publique où se tient un juge sur une estrade. A côté de cette estrade, des bourreaux sont en train de descendre les corps des pendus de la veille.

Une foule les entoure mais est tenue en respect par des soldats. A côté du juge se trouve une femme en armure mais sans le heaume. Elle est blonde, des yeux bleu glace et un regard froid et sans pitié. Sur son plastron, les héros peuvent distinguer une balance. *(Un jet de Religion peut être demandé. Si c'est réussi, ils sauront qu'ils ont affaire à une paladine de la Déesse Libra, déesse de la Justice et de la Vérité.)*

Si les Héros sont attentifs, ils verront que Jalanun est devenu blême et qu'il tremble de peur car il sait que son heure est venue.

(Point Info : une fois par jour, un disciple de Libra peut déceler un mensonge dans des conversations et ceux pour une durée égal à sa Dévotion (1 point = 1 minute). Le prodige doit être invoqué avant que les mensonges n'aient été proférés. La Dévotion de la paladine est de 29 points soit une demi-heure.)

Dulcar Bradefer arrive avec Lubar (si celui-ci a choisi la famille, sinon, il n'est pas là pour le procès).

Dulcar déclare qu'il a été victime d'un terrible méfait chez lui, dans la nuit et qu'il demande réparation et que ce qui lui a été volé lui soit restitué. (Si des domestiques ou des gardes ont été affrontés dans chez lui, il en parlera aussi.)

Le juge demandera d'abord aux Héros de faire leur déclaration. S'ils disent qu'ils ont été forcé par Jalanun à cause de leur Collier, le juge demandera alors une preuve ou un témoin. Les Colliers ont été détruit.

→ Mais toutefois, Lubar peut intervenir ici pour révéler tout les méfaits de Jalanun, que les Héros étaient bien manipulés et qu'ils ont commis leur vol contre leur grès.

→ Si Lubar n'est pas là, Kalla, la femme-chat, se présentera comme Jeanette, servante chez Dulcar et déclarera les avoir vu avec les colliers.

Dans les deux cas, le juge se tournera vers la paladine qui déclarera d'une voix assez rauque : « Vérité ! ».

(Si les joueurs protestent sur Kalla, son nom complet est Kalla Jeanette Marguerite, et elle travaille comme servante au manoir de Dulcar. Elle dit bien la vérité.)

Les Héros seront alors exemptés pour cette accusation. *(Ceux qui n'ont pas combattu les gardes dans la taverne en début de partie seront relâchés, les autres resteront attachés encore un peu.)*

Jalanun sera alors condamné à la pendaison pour tentative de vol, manipulation magique d'une personne tierce, imbu de son autorité et arrestation non conforme aux règles en vigueur. Le bourreau l'emmènera sur l'échafaud. Une fois pendu, un garde remettra l'acte de propriété (avec l'acte d'achat si les joueurs l'ont pris) et la bourse à Dulcar.

Pour les Héros qui ont combattu dans la taverne, le juge les condamnera a une amande d'une pièce d'or par garde qu'ils ont combattu pour réparation à la victime. Une fois payé, ils seront libérés et l'aventure pourra prendre fin ici.

Les tableaux de combat

Dulcar	
Habilité	7
Endurance	12
Arme	
Marteau de Guerre	

Jalanun	
Habilité	7
Endurance	10
Arme	
Épée courte	

Cuisinier	
Habilité	5
Endurance	8
Arme	
Couteau de boucher	

Commis	
Habilité	5
Endurance	8
Arme	
Rouleau à pâtisserie	

Gouvernante	
Habilité	5
Endurance	8
Arme	
Improvisée	

Majordome	
Habilité	5
Endurance	8
Arme	
Improvisée	

Servante	
Habilité	5
Endurance	7
Arme	
Improvisée	

Serviteur	
Habilité	5
Endurance	7
Arme	
Improvisée	

Garde	
Habilité	7
Endurance	8
Arme	
Épée courte	

Marteau de Guerre	1	2	3	4	5	6	7
	2	3	3	3	3	3	4

Épée courte	1	2	3	4	5	6	7
	1	2	2	3	3	3	4

Couteau de boucher	1	2	3	4	5	6	7
	1	2	2	2	2	3	3

Rouleau à Pâtisserie	1	2	3	4	5	6	7
	1	1	1	2	2	2	3

Arme Improvisée	1	2	3	4	5	6	7
	1	1	1	2	2	2	3