

Il y a quelque chose de pourri au village de Valjoyeux ...

Scénario Dungeon & Dragon pour 4 à 6 personnages de niveau 3 environ

Auteur : Jérémie de Albuquerque

Avertissement :

Attention !!! Ce scénario de Dungeons & Dragons ne contient que très peu de combats et seulement un embryon de donjon. Cela peut nuire gravement à la santé de certains joueurs. Je décline toute responsabilité quant à d'éventuelles complications.

Notez que le but de ce scénario est de laisser la plus grande liberté d'action possible aux PJ ; par conséquent, n'hésitez pas à modifier certains passages en fonction de la situation, à augmenter l'importance de tel ou tel PNJ, voir à remplacer l'un d'entre eux par un autre si un PNJ important venait à se faire buter. De toutes façons, même si vos PJ ne font pas certaines parties, vous devez logiquement, si je n'ai rien oublié, pouvoir les remettre sur le droit chemin à un moment ou à un autre et ainsi finir ce scénario. Enfin, vous êtes libre de changer certains prénoms de PNJ, n'étant pas moi-même très inspiré généralement sur ce plan (j'ai tendance à appeler tout le monde Bob).

L'histoire :

Valjoyeux est un petit village tranquille payant d'importantes taxes au souverain local, personnage plutôt honnête mais assez cupide. Jusqu'au jour où les habitants décident de rouler le souverain. Ils organisent une réunion où sont conviés tous les habitants hormis les fidèles du seigneur (i. e. le shérif et quelques uns de ses vieux amis) et prennent la décision d'organiser un vol factice de leurs récoltes. Pour ce faire, ils décident de faire accuser un groupe de gobelins paisibles qui vit dans les collines proches, en leur inventant comme leader un truand gob célèbre. Malheureusement pour eux, le shérif a des doutes et décide de garder la grange contenant les récoltes. Devant cette initiative, le maire souhaite abandonner mais son fils (Plankett) et sa petite amie (Lisa) reprennent les choses en main, sans avoir les scrupules du maire. Ils décident d'assassiner l'homme de loi et de capturer les gobs pour qu'ils ne puissent pas témoigner. Plankett, aidé de quelques hommes, parvient à s'emparer facilement des gobelins et les enferme dans une vieille mine d'argent abandonnée car dangereuse (elle abrite en effet quelques monstres). Néanmoins, le druide local a vent de cette affaire et vient se plaindre au village, menaçant de tout dire au seigneur si les gobs n'étaient pas relâchés. En repartant, il est suivi par Lisa et Plankett, qui attendent la nuit et liquident le druide dans son sommeil. Malheureusement pour eux, le familier chouette du druide attaque Plankett et lui arrache un bout de sa cape. Lisa, voulant le défendre sans le blesser, réussit à entailler l'aile de l'animal, non sans dégâts pour ses mains, et la chouette s'enfuit. La nuit suivante, ils tuent le shérif, aidés des villageois dispersent les récoltes dans des caches chez les différents habitants, et mettent le feu à la grange. Peu après, le maire fait part au souverain de l'attaque de la grange par des gobs menés par Gark n'a qu'un œil, célèbre bandit, et convainc le seigneur de lancer un avis de recherche. Plankett décide alors de mettre quelques gobs, vieux ou estropiés par les monstres vivant dans la mine d'argent, dans une caverne dans les collines pour qu'ils servent d'appât aux futurs aventuriers, les menaçant de tuer leurs familles s'ils ne coopéraient pas. Enfin, pour que les gobs emprisonnés servent à quelque chose, Plankett choisit de leur faire exploiter la mine d'argent, leur faisant construire au préalable une barrière de protection et des bâtiments pour eux et les hommes de Plankett (lors

de ce travail, les gobs sont attaqués par une bande d'otyughs, qui sont repoussés par Plankett et ses sbires, non sans quelques membres perdus chez les gobs. La plupart de ces gobs handicapés sont les estropiés qui servent d'appât pour aventuriers dans la caverne mentionnée plus haut). C'est alors qu'arrivent au village les PJ ainsi que de nombreux autres aventuriers.

WANTED GARK N'A QU'UN ŒIL MORT OU VIF

Valjoyeux est un village imaginaire facilement insérable dans n'importe quel monde d'héroïc-fantasy. Dans l'esprit, il est plutôt conçu pour un univers médiéval fantastique classique style Forgotten Realms. Il est bordé de champs à l'est et au sud, de forêt à l'ouest et de hautes collines au nord. Il compte environ une centaine d'âmes.

Petite aide pouvant être utile si certains de vos PJ ne se connaissent pas :

- Pour un barbare : descend de sa contrée et passait dans le village
- Pour un barde : tant de héros regroupés en un seul endroit ne pouvaient qu'attirer un barde
- Pour un druide : venait rendre visite à un ami druide habitant la forêt à coté du village (le druide qui a été assassiné)
- Pour un ensorceleur : je sèche, le hasard ? (lorsque le hasard fait bien les choses, c'est que ce n'est pas le hasard)
- Pour un guerrier : mercenaire à la recherche d'un emploi, il a entendu dire que la ville pourrait avoir besoin de ses services
- Pour un magicien : vient de finir son initiation et va fêter ça en ville
- Pour un moine : habitant un monastère proche, il considère que c'est de son devoir de résoudre les ennuis du village
- Pour un paladin : a entendu parler d'un problème survenu en ville récemment et a accouru pour soutenir la justice
- Pour un prêtre : en fonction du Dieu
- Pour un rôdeur : itinérant, se trouvait par hasard dans le village
- Pour un roublard : se trouve dans le village pour profiter de la concentration d'aventuriers riches à délester

Sinon, si c'est un joli groupe déjà formé, ils peuvent passer dans ce village par hasard, en se rendant ailleurs, ou y venir après avoir entendu des rumeurs de travail potentiel.

Une Annonce est affichée à l'auberge du village de Valjoyeux : elle demande de braves aventuriers pour combattre l'infamie gob. Les personnes intéressées doivent se rendre à la mairie le tant à telle heure (comme vous préférez : soit le soir même, soit le lendemain si vous voulez que vos joueurs fassent un peu connaissance avec le village).

Le jour en question, beaucoup d'aventuriers sont présents. Le maire fait un discours où il explique que des gobelins ont pillé et brûlé la grange qui contenait les récoltes. Les villageois n'ont plus d'espoir de revoir leur récolte mais veulent se venger. Ils ont reçu des fonds spéciaux de leur seigneur pour engager des aventuriers. Le maire propose donc à tous ceux qui le désirent de se lancer à la recherche des gobs : les premiers qui ramèneront la tête du chef (Gark n'a qu'un œil, célèbre chef gobelin ; tout personnage de la région ou possédant la compétence connaissance en folklore local (si, si, ça existe : regardez dans le Manuel des Joueurs à la compétence Connaissances) en aura déjà entendu parler) recevront une récompense de 500 po (plus les éventuelles rémunérations trouvées en chemin). Vu le nombre d'aventuriers, le maire propose de faire des groupes, estimant qu'une personne seule n'aurait aucune chance. Il regroupe donc les aventuriers par xxx (xxx correspondant au nombre de

joueurs présents autour de la table). Ça c'est du bol, nos héros se retrouvent ensemble. Il y a au total 4 à 6 groupes de 4 à 6 personnes (c'est vous qui voyez).

Une enquête à la Derrick :

Ce que les héros peuvent apprendre dans l'auberge :

- Il y a une semaine, dans la nuit, des gobs ont pillé et brûlé la grange contenant les récoltes de l'année. Les habitants des maisons les plus proches ont été alertés de l'attaque par les cris de Lisa. Elle se baladait avec son petit ami Bob au clair de lune. Les villageois ont aussitôt accouru et ont vu, dans la lumière des flammes, les gobs s'enfuir, menés par le célèbre Gark n'a qu'un œil. En outre, on a retrouvé le corps du vieux shérif qui gardait la grange baignant dans son sang, mort d'un coup dans le dos..
- Gark n'a qu'un œil est un fameux goblin qui commet de nombreux méfaits dans la région depuis quelques années. Il est recherché pour le meurtre de nombreuses personnes et a commis beaucoup de pillages.
- Lorsque les gens parlent du shérif décédé, on sent une certaine hypocrisie : certains vont même jusqu'à dire, au bout de quelques verres, qu'il était trop scrupuleux et trop à cheval sur les principes, qu'avec lui on ne pouvait pas rigoler et qu'il était à la botte du seigneur. On pourra tout de même apprendre que le shérif vivait seul dans une petite maison à l'écart. Il avait décidé de surveiller la grange, ayant entendu dire que des gobs rôdaient dans la région. Il est mort et a été enterré au cimetière.
- Dans un coin de l'auberge se trouve le vieux Smith (vous savez, l'archétype du vieux qui sait des choses, et qui reste 24 heures sur 24 dans un coin sombre du bar). Il lui manque un bras et n'est pas très bavard. En lui payant un coup, on peut apprendre qu'il aimait bien le shérif qui lui avait sauvé la vie une fois. Si les joueurs sont très convaincants et généreux avec le vieux Smith, il leur racontera l'histoire de la perte de son bras : il s'était fait prendre dans les tentacules d'un affreux monstre, une bestiole avec une énorme bouche et 3 tentacules (un otyugh (je ne sais pas si ces monstres peuvent faire ça, mais en même temps, c'est moi le maître, je fais ce que je veux, et en plus c'est pas une bête dont on se sert tous les jours, l'otyugh)) ; heureusement, alors que l'affreuse créature avait déjà mangé son bras et menaçait de s'attaquer au reste du corps, le shérif est arrivé et a réussi à trancher un tentacule. Le monstre s'est alors enfui. Notez qu'il ne mentionne à aucun moment le lieu de cette agression, et ce quoi que puissent lui dire les PJ (note au MJ : elle a en fait eu lieu dans la mine d'argent maintenant officiellement abandonnée ; ne sachant pas s'il peut faire confiance aux PJ, il préfère ne rien dire pour l'instant). Si on le questionne sur l'affaire de la grange, il dit qu'il ne sait rien.
- Si on se renseigne sur le seigneur du coin, on apprendra que les villageois ne l'aiment pas beaucoup : ils considèrent qu'il n'aide pas assez les gens alors qu'il impose de lourdes taxes (en récoltes notamment).
- Le druide de la forêt voisine a été retrouvé assassiné dans sa maison : on pense que ce sont les gobelins qui ont fait le coup.

On pourra s'amuser à créer une altercation dans l'auberge entre nos héros et d'autres aventuriers venus ici pour les mêmes raisons qu'eux et qui ont un peu trop bu. Notons que les prix dans le village sont deux fois plus élevés que la normale, les commerçants profitant de la venue de nombreux héros dans leur ville pour faire du profit.

En questionnant Bob et Lisa, les joueurs pourront apprendre qu'ils se baladaient tranquillement le soir de l'affaire lorsqu'ils ont entendu du bruit provenant de la grange. Ils se sont approchés, ont vu le corps du vieux shérif et ont remarqué que de la fumée sortait de la

grange. Lisa a alors crié. Des gobs sont aussitôt sortis de la grange et Bob et Lisa se sont enfuis. Si les joueurs réussissent un jet en psychologie DD 15, ils remarqueront que Bob est nerveux. Tant qu'il est avec Lisa, il n'avouera rien. Pris à part, il tombera en larmes mais ne dira rien à moins que les joueurs ne le maltraitent physiquement (ou lui lancent un sort que vous estimez susceptible de briser son mutisme). Dans ce cas, il reconnaîtra qu'il est resté chez lui le soir en question et n'a rien vu, mais refusera de dire quoi que ce soit sur les personnes qui l'ont forcé à dire ce mensonge, et ce quel que soit le moyen utilisé (c'est en fait Lisa qui lui a demandé de raconter cela, mais l'amour que lui porte Bob empêche ce dernier de révéler quoi que ce soit la compromettant (bon, je sais, c'est du baratin cette histoire d'amour qui ne peut être vaincue par un sort ou par une bonne vieille torture, mais ça m'arrange bien)) ; à part ça, il ne sait pas grand chose de l'affaire (si Bob avoue, il sera retrouvé pendu le lendemain matin, avec une jolie lettre et tout (il n'a pas été forcé de se suicider : comme il l'explique dans sa lettre, le sentiment d'avoir trahi ses amis en racontant des choses qu'il n'aurait pas du dire lui était insupportable. Par conséquent, pour sa famille et rapidement pour tout le village, les responsables de son suicide sont les PJ. A partir de ce moment, les habitants seront bien moins amicaux avec eux). Si les PJ questionnent Lisa seule, ils n'obtiendront rien, quel que soit les méthodes (des méthodes trop violentes pouvant attirer des ennuis pour les joueurs, Lisa ayant beaucoup d'amis dans le village et ne se débrouillant pas trop mal elle-même (cf sa fiche plus loin)). Notons que Lisa porte en permanence des gants pour cacher ses mains marquées par les griffures de la chouette.

Si les joueurs se renseignent aux villages alentour sur Gark n'a qu'un œil (jet de renseignement DD 17), ils apprendront que ce dernier n'a pas donné signe de vie depuis plusieurs mois. La rumeur court qu'il s'est marié et s'est rangé.

Sur les lieux du drame (c'est à dire, pour ceux qui ne suivent pas, la grange) : en fouillant dans les décombres (jet de fouille DD 12), les joueurs pourront trouver une épée courte de facture gob. S'ils l'inspectent bien, ils remarqueront qu'elle n'est que superficiellement brûlée (ce qui est quand même assez bizarre pour une arme qui est retrouvée dans les restes d'un incendie). Sur un jet de fouille DD 15, ils découvriront qu'il n'y a du blé répandu que sur le devant de la grange jusqu'à la route proche, et derrière la grange près de traces de chariot, traces se dirigeant vers les collines mais devenant rapidement invisibles, le temps écoulé et la pluie ayant fait leur œuvre (mais si la réussite du jet de fouille est supérieure ou égale à 20, les PJ pourront constater la disposition étrangement régulière des grains de blé (alors que les gobs sont sensés avoir volé les sacs de blé avec précipitation)). Petite remarque pour mettre un peu d'ambiance : nombre d'aventuriers fouillent les lieux en même tant que nos héros. Ce sont bien sûr nos amis qui trouveront les indices, quoi que s'ils sont des blaireaux ces PNJ peuvent les aider, mais on peut ajouter des personnages hauts en couleur (un type qui, l'air de rien, vient voir les découvertes des héros en sifflotant ; ou un homme qui fait semblant d'être fan des héros pour récupérer des infos ; ou une personne de mauvaise foi qui dit avoir découvert l'épée en premier et qui provoquera les héros jusqu'à ce qu'ils s'énervent mais qui se dégonflera alors).

Dans la maison du shérif : rien de remarquable si ce n'est, dans un tiroir, une lettre inachevée adressée au seigneur sur laquelle on peut lire « J'ai entendu dire que Gark n'a qu'un œil rôde dans le coin. J'ai donc décidé d'ouvrir l'œil et de surveiller la grange toutes les nuits. ». La lettre est datée de la veille de l'incendie. Si on compare cette lettre avec l'écriture du shérif, que l'on peut trouver sur divers documents de la maison, et si l'on réussit un jet de contrefaçon DD 15, on verra qu'elles sont différentes. Avec un jet difficile de fouille (DD 21), les joueurs pourront voir une trace de sang séché sur le tapis de la salle, près des tiroirs du

bureau (il n'y a dans ces tiroirs que des papiers administratifs sans intérêt pour nos aventuriers). Notons que si les PJ tardent trop pour se rendre sur ces lieux, ils verront sortir de la maison un autre groupe d'aventuriers, l'un d'entre eux mettant une lettre dans son manteau. Les joueurs auront plusieurs solutions pour récupérer la lettre : la violence, l'argent, l'échange d'informations, voir même un bon baratin.

En interrogeant les habitants des maisons proches du lieu de l'incendie, les PJ apprendront de ceux-ci que certains d'entre eux, ayant entendus les cris de Lisa, se sont rendus rapidement sur les lieux et les premiers arrivés ont ouï (si c'est pas malheureux de devoir aller chercher des mots pareils pour éviter les répétitions) au loin le bruit d'un chariot fonçant vers les collines. Notons que leurs histoires sont parfaitement concordantes, les joueurs pouvant même avoir une impression de déjà-vu (ou plutôt de déjà-entendu) d'un voisin à l'autre.

En écoutant les conversations des autres aventuriers à l'auberge et en réussissant un jet de perception auditive DD 12, on peut entendre ceci :

« - Il paraît que le shérif avait rendez-vous la veille du meurtre avec le forgeron de la ville voisine mais qu'il n'y a pas été.

- Comment t'as appris ça ?
- C'est Bill qui m'a donné l'info : il a su ça par hasard. Il était chez ce forgeron hier et ils ont parlé de l'affaire.
- Faudrait lui rendre visite à ce forgeron.
- Attends. On va discuter ailleurs car ici les murs ont des oreilles. »

En interrogeant le forgeron de la ville voisine, Mr Black (j'avais déjà appelé un perso Smith alors je nomme le forgeron Black), celui-ci révèle qu'il avait rendez-vous avec le shérif pour lui rendre son épée : ce dernier la lui avait donnée pour qu'il la fasse aiguiser. C'était une vieille épée émoussée mais jusqu'à maintenant l'homme de loi ne s'en était pas préoccupé puisqu'il ne s'en servait jamais. Mais récemment, il était venu voir Black et lui avait demandé de la remettre en état rapidement. Vu son empressement, Black a été d'autant plus étonné de ne pas le voir au jour fixé. Si les PJ s'étonnent que le shérif ne soit pas allé voir le forgeron de son propre village, Black leur répondra qu'ils étaient de vieux amis.

S'il prenait l'idée aux joueurs de déterrer le cadavre du shérif, ils verraient que la mort est probablement due non pas à un égorgement, mais à un écrasement du crâne (jet de premiers secours DD 12). En effet, il est fracassé sur l'arrière (il s'est fait tuer par un coup de marteau assené par Plankett alors qu'il cherchait dans ses tiroirs un papier administratif que le fils du maire lui demandait).

Si les joueurs vont voir l'adjoint du shérif : ce dernier a été promu au rang de shérif depuis la mort de son chef. Il accueille froidement les PJ, las de voir défiler dans ses bureaux tant de groupes d'aventuriers. En l'interrogeant, on peut apprendre qu'il n'avait pas accompagné le shérif le soir du meurtre car il ne croyait pas en l'éventualité d'une attaque gob (il est très difficile de voir qu'il ment (il était parfaitement au courant du projet d'assassinat de son patron) car son histoire est bien rodée et il en dit le moins possible). Il n'a pas l'air particulièrement triste de la mort de son supérieur et reconnaîtra, si on lui demande, qu'il n'aimait pas beaucoup son chef. Si la question lui est posée, il dira que l'ex-shérif est mort d'un coup d'épée dans le dos, probablement une épée courte vue la forme et la taille de la blessure, et qu'il est enterré au cimetière.

Personne ne veut accompagner les PJ jusque chez le druide. De plus, ils pourront constater une forte hostilité de la nature quand ils pénétreront dans la forêt. Dans la maison du druide,

où a été retrouvé son corps, règne un grand désordre, le mobilier est endommagé et on ne peut trouver aucun objet de valeur. On peut noter des traces de sang séché par terre. Lorsque les joueurs entrent dans la chambre, une chouette s'envole difficilement du lit (elle est blessée à une aile) et se pose sur le rebord de la fenêtre. Si un personnage a la capacité de communiquer avec les animaux, il pourra apprendre que le druide a été frappé à mort pendant la nuit par deux humains. Si les joueurs ne peuvent pas parler avec la chouette mais s'ils ne sont pas hostiles et cherchent à la soigner, elle apportera aux PJ un morceau de tissu rouge dans son bec appartenant au coin d'un vêtement de bonne facture (une cape, un manteau ...). Enfin, sous le lit du druide, les PJ peuvent trouver une note manuscrite (jet de fouille DD 15, le DD tombant à 10 s'ils précisent qu'ils regardent sous le lit) sur laquelle est écrit : « Aller jeter un coup d'œil à la vieille mine ».

Si les joueurs s'amuse à pénétrer de nuit dans la maison d'un des habitants du village (ou s'ils fouillent alors qu'il n'y a personne, voir s'ils ont neutralisé les habitants des lieux), et en réussissant un jet de fouille DD 21, ils découvriront une trappe dans le plancher. Sous la trappe, un petit espace rempli de sacs de blé.

Un de mes PJ, un druide, m'a particulièrement fait chier en interrogeant tous les animaux qui lui tombaient sous la main. J'ai donc été obligé de lui donner certaines informations et je rajoute par conséquent ce paragraphe. Si un de vos PJ (par exemple un druide) interroge une chouette ou un rat pour avoir des informations sur le grain disparu, il apprendra qu'il y avait encore du grain dans la grange à la dernière pleine lune (c'est à dire il y a environ 8 jours), mais que des humains sont venus et l'ont pris.

Un rebondissement inattendu :

Arrivé à ce point, si vos joueurs ne sont pas des gros blaireaux ils devraient commencer à avoir de sérieux doutes sur l'existence des gobs, dont ils n'ont toujours pas vu de trace probante, et sur la bonne foi de ce village, et devraient avoir une idée de ce qui s'est réellement passé. C'est le moment de passer à la suite.

Un soir, alors que les joueurs sont à l'auberge, une personne tout de rouge vêtue fait irruption dans la salle. Ses vêtements sont abîmés et il est blessé au bras gauche. L'aubergiste et quelques clients se précipitent pour lui porter secours. Les PJ entendent que cet homme se nomme Plankett et que c'est le fils du maire. S'ils s'approchent, les joueurs pourront entendre son récit (qui est renforcé par un sort de *discours captivant*) : « Je revenais de mon excursion de la ville de Valfourré et décidais de couper par les collines pour rentrer plus vite. Au détour d'un petit bosquet, j'aperçus une grotte et pris la résolution d'aller l'explorer. A peine entré, j'entendis un bruit derrière moi et je me retournai brusquement : deux gobelins me faisaient face. Je me débarrassai facilement de ces énergomènes mais, alors que j'allais partir, du fond de la grotte surgit Gark n'a qu'un œil. Décidé à venger mon village, j'engageai le combat avec lui. Mais rapidement, il prit le dessus et me blessa au bras. Je réussis malgré tout à battre en retraite et à m'enfuir. J'ai alors chevauché sans m'arrêter pour vous prévenir au plus tôt. Je vois qu'il y a ici de valeureux guerriers. Je propose à tous ceux qui le souhaitent de m'accompagner demain matin pour aller débusquer ce bandit. La récompense promise par mon père sera répartie entre les plus braves d'entre vous. » A ces mots, une acclamation générale surgit de toutes les personnes présentes dans l'auberge : apparemment, il y aura beaucoup de monde demain matin (ouais, ouais, cette phrase est un peu pourrie mais bon, on peut pas être toujours original non plus) .

Si les PJ observent les faits et gestes de Plankett : il reste un certain temps dans l'auberge à discuter et à se faire soigner, puis sort en vérifiant bien que personne ne le suit (jet de

détection avec un bonus de 6 (s'il remarque qu'il est suivi, il rentre chez lui, ressortant quelques instants plus tard par un passage secret). Puis il va chez Lisa où un joueur vraiment curieux, regardant à la fenêtre et réussissant un jet de perception auditive DD 21, pourra apprendre que « tout se passe comme prévu à la mine ». C'est tout ce que le PJ pourra savoir, Lisa et Plankett stoppant rapidement leur conversation pour passer à autre chose (faut dire que ça fait quelque temps qu'ils ne se sont pas vus, qu'ils sont jeunes, et que d'abord ils n'ont pas besoin de prétextes).

Laissez-les-moi, laissez-les-moi, je les ai vus le premier ... :

Remarque préliminaire : il est quasiment impossible d'empêcher le massacre des gobs qui va avoir lieu, celui-ci étant trop rapide et personne excepté Plankett ne connaissant le lieu de la grotte. Si certains joueurs essaient une fois sur place, ils se retrouveraient rapidement avec une vingtaine d'aventuriers avides de baston et de récompense sur le dos.

Au petit matin, Plankett est accompagné d'une vingtaine de personnes. Incitez les joueurs à y aller : ils pourront ainsi mettre en lumière des éléments restés obscurs, taper du monstre, rencontrer le fameux Gark n'a qu'un œil, se faire une bonne réputation dans le village, cueillir des champignons, admirer les peintures rupestres de Valjoyeux ... Après une bonne demi-heure de marche rapide, ils arrivent près des collines. Plankett retrouve rapidement la caverne. Laissez les PJ réfléchir un peu à la stratégie à suivre, avec des dissensions entre eux et d'autres aventuriers. Tout d'un coup, un petit groupe de gros bills (essentiellement des nains) en a marre et fonce vers la grotte en hurlant (tout ceci bien sûr si vos PJ n'ont pas devancé le petit groupe en question). Si vos PJ veulent encore avoir du gob à buter, ils devraient se dépêcher. Selon le temps qu'ils mettent à se décider, il restera de quatre à un gobs encore vivant. Parmi ceux-ci se trouve un borgne. Malheureusement, vu le nombre et la force des aventuriers en présence (et les ennemis ne sont que des gobs après tout), vos PJ auront à peine l'occasion de sortir leur(s) arme(s) que tout sera déjà fini. Les corps et les lieux seront rapidement fouillés (on peut trouver sur chacun d'eux, en plus de ce qui est mentionné à la fin du scénario pour les gobs vieux/handicapés, 2 po (10 pour Gark) et des épées courtes usées) et le gros des aventuriers s'éclipsera. Si vos PJ inspectent la caverne, ils noteront plusieurs détails curieux : les lieux ont l'air d'être habités depuis relativement peu de temps (assez propres, peu de reste de nourriture, peu d'excréments) ; les gobs sont dans l'ensemble assez vieux et/ou handicapés (absence d'un bras ou d'une jambe : notons que sur un jet d'intelligence difficulté 15, les PJ noteront que ces blessures ressemblent fort à celle du vieux Smith), ce qui ne constitue pas le groupe de valeureux guerriers auquel on se serait attendu ; de plus, le célèbre Gark n'a qu'un œil n'est guère reluisant : un vieux gob qui s'est fait massacrer sans opposer de grandes résistances. Enfin, sur un jet de perception auditive (difficulté 10), les PJ entendront baragouiner un des gobs : ce dernier n'est pas encore mort. Avant de trépasser, il aura le temps de murmurer « sauver ... famille ... mine ... dans la mine ... argh ... » (si un de vos PJ connaît la langue gobeline, faites-lui dire ses dernières paroles dans cette langue, cela donne un petit côté couleur locale et glorifie la connaissance des différentes langues qu'ont vos personnages (« ouah ! Heureusement que mon perso connaît le gob sinon on n'aurait pas eu l'information ») ; sinon, il agonisera en langue commune (ça c'est du bol !)).

Retour à la case départ sans toucher les 20000 po :

Les aventuriers qui ont participé à l'expédition sont accueillis triomphalement à leur retour en ville. On leur offre à boire et à manger à l'auberge. Vient ensuite la distribution de la récompense : toute personne qui a tué un gobelin reçoit 20 po (il y avait en tout 11 gobs dans

la caverne, sans compter Gark), celui qui a tué Gark en reçoit 50, et tous ceux qui ont participé en reçoivent 10, qu'ils aient tué ou non. De plus, les PJ ayant massacré du gob reçoivent une dizaine de XP par ennemi vaincu (ouah ! Trop classe !). Tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes et la fête bat son plein. Si vos joueurs sont des buses, ils peuvent se satisfaire de ce happy end et rentrer chez eux avec leurs quelques po, leurs nouveaux amis, leur nouvelle renommée dans le village, et leurs dizaines de XP brillamment acquis en massacrant une poignée de vieux gobs handicapés à 25 dessus. Mais certains se diront peut-être qu'il y a quelque chose de pourri au village de Valjoyeux (d'où le titre. Ha ha, que c'est bien trouvé, parfois je m'épate) et voudront pousser plus loin leur enquête. Pour cela une seule piste : se renseigner sur la mine. Si vos joueurs ne sont pas aidés par la nature et n'ont pas entendu les dernières paroles du gob, ce n'est pas grave. Nous allons leur faire connaître l'information autrement, et là, s'ils ne se mettent pas à la recherche de la mine, soit leur cas est désespéré, soit ils ne sont franchement pas coopératifs (notons que le chapitre suivant peut aussi être utile pour des joueurs qui savent quoi faire mais qui ont un peu de mal à se décider ou à trouver la mine).

Pour les joueurs qui ont du mal :

Les PJ entendent une conversation entre deux aventuriers dans l'auberge (jet de perception auditive DD 5 car ils ont bien bu et leur tentative pour faire preuve de discrétion est plutôt ratée) : ils parlent des dernières paroles du gob (ils les ont entendues eux au moins) et constatent qu'elles sont assez curieuses. A ce moment, l'un des aventuriers se souvient qu'il y a longtemps, il y avait une mine d'argent qui était exploitée dans la région mais qu'elle avait été fermée à cause de monstres et d'un manque de rentabilité dû à des prélèvements trop lourds du seigneur. Cette mine est maintenant abandonnée mais les ancêtres de ce village savent probablement où elle se situe. Le maître persévérant avec des joueurs stupides pourrait caser une telle conversation pour relancer l'intérêt de joueurs satisfaits de leur condition et trouvant ce village on ne peut plus serein et normal. Il pourrait alors ajouter dans la bouche des aventuriers une phrase telle que « Tu ne trouves pas que ce village a quelque chose de malsain » ou un truc de ce genre.

Que ce soit à cause de la conversation précédente ou autre chose, les PJ devraient s'intéresser au vieux Smith, les autres anciens du village fuyant les PJ si ceux-ci leur parlent de la mine (au pire, si les PJ n'ont pas l'air décidés à lui adresser la parole, il peut leur faire un signe discret pour les faire venir). Il est comme d'habitude en train de boire dans un coin tranquille de l'auberge. Dès que les PJ lui parlent de la mine, il semble mal à l'aise et leur dit qu'il sait des choses à propos de la vieille mine d'argent dans les collines. Sur un jet de psychologie DD 20, ils sentent que l'atmosphère s'est faite oppressante et que les regards des villageois se sont tournés discrètement dans leur direction. Le vieux Smith s'arrête alors et leur chuchote que le coin est malsain, leur donnant rendez-vous à minuit près de la maison du shérif. Il leur conseille de surveiller leurs arrières et de se méfier tout particulièrement de Plankett. A ce moment, Plankett annonce qu'il va y avoir une grande fête à la grange du maire où sont invités tous ceux qui ont participé à la chasse aux gobs. Le maire sera présent et tient à féliciter tous les héros. Si les PJ font mine de ne pas vouloir y aller, quelques habitants bien charpentés, dont Plankett, leur signaleront que leur absence serait fort mal perçue. S'ils partent quand même, essayez de leur faire prendre un dernier verre (rempli de somnifère) ; s'ils sont du genre parano et refusent, tendez leur une embuscade dans une ruelle sombre du village (mais si, même dans les villages il y a des ruelles sombres). Sinon, si vos PJ commencent à râler, laissez tomber. Mais, quelque soit l'heure à laquelle ils arrivent, sur les lieux du rendez-vous ils trouvent le vieux Smith mort, un couteau ensanglanté à ses côtés. Pile au moment de leur découverte, Plankett arrive avec une dizaine d'habitants et il les accuse de

meurtre du vieux Smith (c'est le moment de déployer toute votre mauvaise foi et de vous amuser à accuser vos joueurs des pires infamies ; en général cela les énerve beaucoup : ils savent qu'ils sont innocents mais n'ont aucun moyen de le prouver, et de ce fait essayent souvent de baratiner pour se sortir de la situation. Ecoutez bien tout ce qu'ils disent dans ces cas là, demandez leur même de se justifier, cela vous permettra en général de trouver de nouvelles accusations). Ils sont alors dépouillés de leur équipement et jetés en prison. S'ils se défendent, les habitants utilisent des armes à distance, des filets et autres armes de ce genre toujours très appréciées des joueurs.

Comment nos valeureux héros sortirent de la prison et ce qui leur advint :

A ce moment de la partie, vous devez donc logiquement avoir des joueurs enfermés et énervés (note pour le maître vicieux : le fin du fin consiste à les énerver encore un peu plus avec quelques petites piques, du style : « P'tain, que vous êtes nuls ! » ou « Pfff, moi je ne me serais pas fait attraper » ou encore « Bah, vous auriez pu vous défendre au moins » (variante s'ils se sont défendus « Perdre contre des paysans, vous êtes vraiment des tarlouzes »), tout en prenant l'air du maître dépité, qui a tout tenté mais qui, à ce niveau là, ne peut plus faire grand chose). Pour les agacer un peu plus, Plankett viendra se moquer d'eux et leur dire qu'ils n'avaient qu'à se mêler de leurs affaires.

Pour libérer les PJ, plusieurs variantes :

- Le groupe possède un bon crocheteur qui a réussi à conserver un crochet ou un bout de fil de fer (ou un magicien avec le sort *débloquage*). Il dispose de plusieurs heures avant le lever du soleil mais, n'ayant pas d'outils, il fait son jet à -2 contre une serrure très simple DD 20 (on est dans un petit village et il y a rarement des prisonniers à enfermer si ce n'est quelques soûlards). Il restera alors aux PJ à récupérer leur équipement qui est dans la pièce d'à côté dans laquelle somnole un garde (jet de déplacement silencieux à opposer à la perception auditive du garde, avec un malus de -5 pour ce dernier, pour ne pas le réveiller). S'il se réveille, il criera pour alerter les habitants.
- Un aventurier que les PJ ont déjà croisé passe en sifflotant près de la grille de la cellule des PJ. Ces derniers peuvent l'interpeller. L'aventurier, bien que se moquant ouvertement d'eux, est prêt à les aider si on le paye (il exige 100 po mais descendra jusqu'à 10 (il avait dit 100 juste pour voir si ça marchait)). Dans ce cas, il fera son possible pour neutraliser le garde et les libérer (c'est un voleur assez doué de niveau 3 avec une dextérité 18, qui aime prendre des risques et s'amuser). Les joueurs ont intérêt à le payer s'ils ne veulent pas avoir d'ennui par la suite (cet aventurier fait partie d'un groupe assez expérimenté).
- Ils peuvent aussi essayer toute une série d'autres plans dont seul des joueurs sont capables (appeler le garde en faisant semblant d'être malade et essayer de l'attraper, tenter de soudoyer le garde, de le charmer, de lui lancer un sort l'incitant à ouvrir la porte ...). C'est à vous de juger de l'efficacité de tels plans.

Si vos joueurs ne font rien, ils seront condamnés à mort le lendemain dans une parodie de procès (avec faux-témoins, juge qui empêche les PJ de parler ...), avec exécution le surlendemain, ce qui devrait les inciter à s'enfuir dans la nuit, bien que dans ce cas la garde ait été renforcée (2 gardes) et qu'ils soient un peu plus vigilants (enfin pas trop quand même).

Vos joueurs doivent donc avoir deux objectifs : se venger de Plankett et trouver la mine (ou alors se sont des lâches et ils décident de s'enfuir. Pourquoi pas ? Il ne faut pas critiquer les

lâches : ce sont eux qui ont la plus grande durée de vie). Nous allons faire d'une pierre deux coups.

Le doux parfum de la vengeance :

Si vos joueurs décident de faire passer la mine avant la vengeance (ce qui serait très étonnant), ils devront trouver la mine par leurs propres moyens : pour cela, ils pourraient chercher sur une vieille carte de la région qu'ils trouveraient dans une ville voisine, réussir un jet de renseignement DD 15 dans une auberge d'une autre bourgade, torturer un habitant de Valjoyeux, passer les prochaines années à passer la région au peigne fin, engager un dragon rouge pour qu'il brûle toute la contrée (sans les arbres, les champs et les maisons, il sera sans doute plus facile de repérer la grotte) ... Dans tous les cas, s'ils réussissent à trouver la mine, passez directement au chapitre suivant, avec comme seule différence notable que Plankett sera dans son bureau à la mine. S'ils ne trouvent pas la mine, essayez de leur suggérer (subtilement dans un premier temps, franchement s'ils sont trop cons) que Plankett sait peut-être quelque chose.

S'ils font passer la vengeance en premier (ou s'ils sont trop incompetents pour trouver la mine par eux-mêmes), ils vont probablement profiter de la nuit pour se rendre à la maison de Plankett. Ils verront alors ce dernier sortir de chez lui et se diriger d'un pas décidé vers le chemin qui mène aux collines (s'ils se rendent à une autre maison, recopiez cette situation mais avec un des habitants de la maison qui travaille comme contremaître à la mine : dans ce cas, Plankett sera à son bureau à l'arrivée des joueurs ; s'ils se rendent, allez savoir pourquoi, à la maison du shérif ou à celle du vieux Smith, il n'y a rien à faire ; s'ils vont à l'auberge pour buter du villageois (ne riez pas, je connais des joueurs qui en sont capables), ils sont soit très cons, soit très forts. Si c'est la première solution, ils se font remettre en prison et sont bien gardés cette fois (3 gardes bien éveillés). Si c'est la deuxième solution, au bout de quelques morts ou assommés, les habitants demandent grâce et avouent tous ce que les PJ veulent savoir). Les joueurs peuvent le suivre ou l'intercepter.

S'ils le suivent, faites un jet comparé entre la discrétion des PJ et la détection de Plankett (+3 du à sa sagesse, +1 du à sa compétence, mais -2 car il est plongé dans ses pensées d'où un modificateur total de 2 (tout cela si Plankett n'est pas au courant de l'évasion des PJ. S'il le sait : modificateur de +6, +4 avec la sagesse et sa compétence, et +2 car méfiant)). Dans tous les cas, Plankett les amènera à la mine au bout d'une bonne demi-heure de marche soutenue. Mais s'ils ont été repérés, il leur tendra une embuscade musclée dans la mine (voir la partie Ah, un donjon !).

S'ils l'interceptent : un combat s'engage aussitôt (avec possible effet de surprise en faveur des PJ).

- Les PJ, au vu de leur supériorité numérique et de l'effet de surprise, devraient le vaincre sans trop de problèmes. Plankett, s'il sent qu'il est perdu, leur proposera un marché : leur raconter toute l'affaire et les conduire à la mine, en échange de quoi les PJ le laissent partir sain et sauf. Si les PJ acceptent, il leur dira tout ce qu'il sait sur l'affaire (c'est à dire tout, sauf pour le rôle de Lisa, mais en minimisant son rôle en se faisant passer pour un sbire du maire, son père).
- Ils peuvent le tuer sans lui laisser le temps de parler (en le prenant par surprise et en tapant un peu trop fort, ou en n'écoutant pas son offre). Dans ce cas, si le MJ veut continuer ce passionnant scénario (mais si, mais si), il mettra dans la poche de Plankett une carte de la région avec noté l'emplacement de la mine (le pauvre avait une mauvaise mémoire et se perdait souvent, d'où la nécessité d'avoir en permanence ce plan sur lui (ça c'est encore du bol !)).

Hé hi ! Hé ho ! On rentre du boulot ... :

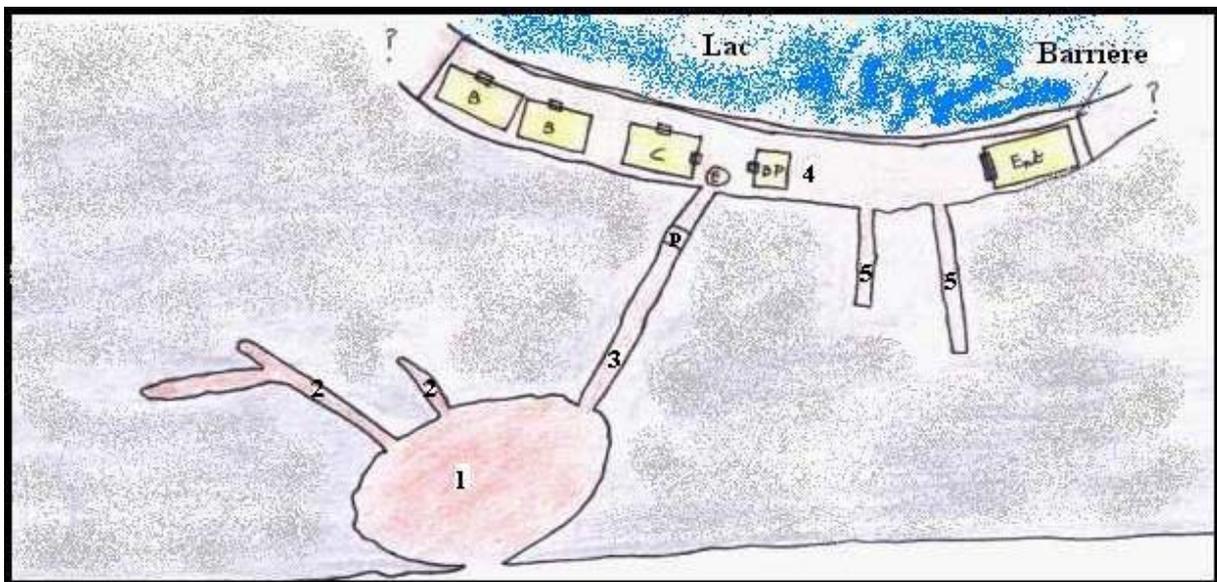
D'une manière ou d'une autre, nos PJ vont arriver à la mine. L'entrée est dissimulée par une épaisse végétation. Sur un jet de détection (à comparer au jet de discrétion du garde qui a une compétence à 2 et un bonus de +2 du à l'environnement soit un bonus total de 4) réussi, les joueurs apercevront un garde caché derrière les fourrés. Si le garde voit les joueurs (compétence de détection à 2), il donnera l'alerte.

Si les joueurs n'ont pas été repérés, il leur faut logiquement neutraliser le garde discrètement (la solution "On fonce dans le tas" aura peut-être des adeptes : elle n'est pas aussi stupide qu'on pourrait le croire et présente l'avantage de la surprise ; de plus, même si l'alerte est donnée, Plankett (ou le contremaître en chef si Plankett n'est pas là) n'aura pas le temps d'organiser une résistance efficace. Néanmoins, les adversaires seront tout de même mieux préparés que dans le cas d'une attaque discrète et plus subtile). Plusieurs solutions :

- Envoyer une personne discrète se glisser jusqu'au garde pour le neutraliser (l'environnement est assez propice à ce genre d'approche, mais au vu de la vigilance du garde, le joueur bénéficie d'un malus de -2) ou un personnage invisible.
- Lancer un sort permettant de le rendre inoffensif (*sommeil*, *immobilisation de personnes* ou autres que vous estimez valables dans cette situation).
- Il existe peut-être d'autres solutions convenables : c'est à vous de voir si elles peuvent marcher. Notons que le garde ne se déplacera pas de son poste, si ce n'est pour donner l'alerte.

Que vos PJ réussissent à neutraliser le garde ou non, vous pouvez à présent passer au chapitre suivant.

Ah, un donjon ! :



NB : Comment c'est beau putain !!!!!

Ce donjon, du moins dans sa partie décrite, est éclairé par des torches tout du long (excepté en 2 où plus personne ne va ni ne passe).

- 1) Désigne la grotte artificielle créée en extrayant l'argent de la mine. Cette partie ayant été totalement exploitée, elle est désormais inutile et par conséquent vide, exceptée la sentinelle du chapitre précédent si vos joueurs ont été discrets.
- 2) Anciennes veines d'argent qui se sont rapidement épuisées. Les mineurs ont donc arrêté de les creuser, ce qui explique ces culs de sac. Ils sont vides.
- 3) Ancienne veine d'argent qui a abouti sur une caverne souterraine, et qui est maintenant un couloir qui relie le filon originel à la caverne. Si l'alerte a été déclenchée, le piège P est activé. C'est une trappe (fouille DD 15 pour la repérer (la trappe ayant été faite à la va-vite dans un matériau dur) si et seulement si on regarde le sol) d'une profondeur de 3 mètres, qui couvre toute la largeur (environ 2 mètres) du couloir sur une longueur de 2 mètres et qui se déclenche, quand il est actif, lorsque l'on exerce en son milieu un poids supérieur à 30 kg (le but de ce piège est d'emprisonner les intrus en attendant l'arrivée des gardes proches, mais il n'est actif qu'en cas d'alerte car on ne peut franchir le couloir sans le déclencher lorsqu'il est enclenché) (techniquement, on pourrait imaginer qu'en temps normal il y a une grosse barre d'un métal très solide qui bloque l'ouverture de la trappe, mais que quand on la retire, il ne reste que des cales qui cèdent sur un poids supérieur à 30 kg. Par conséquent, ce piège ne peut servir qu'une fois (c'est à dire que cela demande du travail pour le remettre en fonction) et qu'une fois la trappe ouverte elle le reste).
- 4) Cette pièce est une immense caverne souterraine dont le centre est occupé par un grand lac. On n'en voit pas le fond qui se perd dans la distance et l'obscurité. Cette salle est la plus importante du "donjon" et bénéficie d'un chapitre rien que pour elle (celui juste après).
- 5) Ce sont des veines d'argent qui avaient été abandonnées par les mineurs il y a quelques années à cause de la proximité des monstres et de leur manque de rentabilité (une grosse partie des bénéfices revenant au souverain local), mais qui ont été rouvertes par Plankett et sont à présents exploitées par les gobs enlevés. Cf ci-dessous pour une description de l'activité minière.

C'est la lutte finale :

La caverne 4 est le lieu qui sert de base d'exploitation de la mine. On peut en effet trouver dans cette pièce : 2 baraques (notées B sur la carte) où sont parqués les gobs trop faibles pour travailler (les plus jeunes et leurs mères, les vieux inutiles ayant été exécutés), ainsi que les malades et les blessés, et les gobs étant de repos (le travail marchant par roulement, de façon à ce que la mine soit toujours exploitée). Ils sont surveillés en permanence par deux gardes armés, ces gardes changeant toutes les quatre heures. A côté des baraques se trouve la caserne (C), lieu de repos des gardes. Si le camp n'est pas en alerte, on peut y trouver six gardes assoupis (sinon, en fonction du temps écoulé entre le moment où l'alarme a été donnée et l'arrivée des PJ, ils seront soit en train de se préparer, soit dehors et armés. Notez que dans tous les cas, ces gardes subissent un malus de -2 à toutes leurs actions à cause de la fatigue). Tout autour du camp, il y a une barrière qui sert de protection contre l'incursion de monstres. Elle a été installée par des gobs (entre autres les gobs handicapés tués par les aventuriers, des parties de ces gobs ayant été mangé par des otyughs qui les ont attaqués lors de l'édification de la barrière) sous la supervision de Plankett. Ce camp comporte aussi le bureau de Plankett (BP) et contient des documents compromettant comme des chiffres des résultats de l'exploitation, des lettres d'accord avec des marchands, des comptes sur la quantité de blé se trouvant chez chaque habitant ... Lorsque Plankett n'est pas là, la porte est fermée à clé (crochetage DD 25). Quand il se trouve dans la mine, il est presque toujours à son bureau (il y sera si les PJ n'ont pas été remarqués et qu'ils ne l'ont pas tué ou neutralisé). Enfin, l'entrepôt

Ent sert à entreposer l'argent extrait par les gobs depuis les filons 5. En ce moment il est presque vide, une grande partie de l'argent ayant été vendu récemment (vous ne croyez tout de même pas que je vais laisser une grande quantité d'argent à portée de main de PJ). Il y a en permanence des chariots qui vont des filons à Ent et inversement. Concernant justement le travail en 5 : plusieurs dizaines de gobs surveillés par 4 gardes dirigés par le contremaître en chef (et bras droit de Plankett, 75 % de chance qu'il soit présent, sinon il se repose dans la caserne) travaillent ici en permanence (ils tournent : chaque gob bosse 16 heures par jour et a le droit à trois repas, les gardes changent toutes les quatre heures). Les gardes sont armés, en plus de leur équipement standard (cf description plus loin), de fouet, dont ils se servent pour punir les récalcitrants et les "tires au flanc" (c'est le moment d'y aller question cliché : imaginez les esclaves exploités et fouettés par de vils oppresseurs, les exploités étant censés être de gentils habitants et les esclaves d'horribles gobs). Quoi qu'il arrive, ces soldats ne bougeront pas de leur poste de peur que sinon les gobs ne cherchent à se révolter (mais si l'alerte a été donnée, ils seront sur leur garde).

Pour cette partie du scénario, vous avez plusieurs possibilités :

- Vos PJ se sont faits repérer : Plankett (ou le contremaître en chef si Plankett n'est pas là), aidé du nombre de gardes que vous voulez (en fonction du temps qu'ont mis vos PJ pour arriver depuis que l'alerte a été donnée), tend une embuscade aux joueurs en E. Plankett et ses hommes se cachent derrière la caserne et le bureau et tirent sur les PJ dès que ces derniers arrivent. Puis ils sortent leurs armes et foncent. Plankett restera en retrait pour les aider avec des sorts (du style bénédiction ou autre truc de ce genre). Notons que s'il est tué, ses hommes fuiront vers la caserne ou vers les filons 5 (en fonction du lieu où se trouve le plus de gardes). Si les PJ se font battre, ils sont jetés de l'autre côté de la barrière et c'est à vous de voir ce qui leur arrive (sont-ils attaqués par des monstres et dévorés ? Découvrent-ils un grand donjon labyrinthique que vous pourrez vous amuser à développer pour en faire un nouveau scénario ? Réussissent-ils à trouver un moyen de rentrer dans le campement et de surprendre Plankett et ses hommes ? Se lient-ils d'amitié avec un fabuleux peuple myconide méconnu et passent-ils le restant de leur vie à bouffer des champignons en découvrant par ces produits des mondes étranges et merveilleux, mariés à de charmantes xorns issues d'un plan élémentaire de la terre ?). Si les gardes sont vaincus, Plankett essaiera de fuir en se lançant *sanctuaire* (la seule sortie étant le couloir 3). S'il réussit à s'enfuir, il rentrera au village, se cachant quelques jours chez son père avant de partir ailleurs. S'il ne peut pas, il suppliera les PJ de le laisser en vie, dira que c'est son père qui l'a obligé et dira aux PJ tout ce qu'ils veulent savoir (excepté qu'il ne mouillera pas Lisa et la fera passer pour une pauvre innocente), essayant même de les acheter s'il voit que cela est envisageable (il pourrait ainsi proposer un partenariat à des PJ n'ayant pas de remords à gagner de l'argent issu de bénéfices faits au dépend de travailleurs exploités (après tout beaucoup de gens gagnent de l'argent de cette façon à notre époque)). S'ils tuent ou neutralisent Plankett, ils peuvent faire ce qu'ils veulent, sachant qu'il reste probablement encore quelques gardes, mais qui se rendront si Plankett et le contremaître en chef sont vaincus. Ils peuvent libérer les gobs qui leur seront très reconnaissants, prendre les documents compromettants pour les donner comme preuve au seigneur de la trahison du village, voler l'argent entreposé dans l'entrepôt, continuer l'exploitation de la mine en remplaçant les gardes par des mercenaires engagés par les PJ, tuer tous les gobs parce que les perso de vos joueurs sont des gros cons de racistes qu'aiment pas les gobs ...
- Si vos PJ ne se sont pas fait repérer, ils peuvent : soit neutraliser discrètement et au fur et à mesure tous les gardes. Ils auront ainsi les mains libres et pourront faire ce qu'ils veulent (cf alors fin du paragraphe précédent). Soit se faufiler discrètement

jusqu'au bureau de Plankett pour voler des documents compromettants pour les villageois (ils peuvent avoir appris l'existence de ces documents s'ils ont fait parler Plankett, ou bien peuvent avoir suivi ce dernier dans son bureau et les trouver par hasard), puis revenir plus tard avec des hommes du seigneur (hommes que le seigneur leur fournirait s'ils venaient le voir avec de telles preuves).

C'est déjà fini ?

Vos PJ ont donc massacré, pactisé avec ou capturé le gros méchant, libéré, tué ou continué à exploiter les gobs, et on peut être prévenu le seigneur. Peut-être se doutent-ils du rôle de Lisa qu'ils n'ont probablement pas pu appréhender, ou de l'endroit où se trouve le blé soit disant volé. Laissez leur penser que c'est fini, qu'ils ont fait ce qu'il y avait à faire et qu'il ne reste plus que des points de détail que vous allez rapidement expédier avant de leur donner leur XP. S'ils contactent le seigneur, ce dernier leur propose d'aller donner une leçon aux villageois en capturant les plus influents d'entre eux et en récupérant les récoltes, leur promettant 100 po chacun s'ils acceptent de conseiller ses hommes sur les personnes à arrêter et de les guider à travers le village. Quoi qu'il en soit, s'ils ont encore quelque chose à y faire (pour retrouver Lisa, pour se venger du maire, accompagnés des hommes du seigneur), laissez-les retourner au village. S'ils n'y retournent pas, faites les passer à proximité.

Gark n'a qu'un œil revient et il n'est pas content :

Lorsque les joueurs arrivent près du village, que ce soit pour y aller ou juste pour passer devant, la nuit commence à tomber. Ils aperçoivent néanmoins (faites leur faire un de détection juste pour qu'ils croient que, sinon, ils seraient passés à côté. En fait, quel que soit leur jet ils verront : on ne tient pas à ce qu'ils passent à côté de cette partie du scénario) une bande de gobelins, probablement des éclaireurs, remontant vers les collines vers ce qui semble être une sorte de petit campement (en effet, un gobelin a réussi à s'échapper de la mine il y a quelques jours et a demandé de l'aide à Gark qui avait prit sa retraite. Devant la situation et l'usurpation de son nom, il a accepté d'agir). Apparemment, personne ne les a remarqués dans le village (en tout cas, il n'a pas l'air d'être en état d'alerte). Vos joueurs se trouvent donc face à un dilemme : vont-ils aider des habitants qui les ont roulés et qui ont voulu les tuer ? Voici un panel, probablement non exhaustif (les joueurs sont tellement imprévisibles), de ce qu'ils peuvent faire (s'ils sont venus avec les hommes du seigneur, ils feront ce que les PJ demandent, ayant reçu l'ordre de leur obéir) :

- Rien, c'est à dire passer son chemin ou assister de loin au carnage. S'ils regardent, ils auront le plaisir de voir les gobs mettre le feu aux maisons, tirant sur les habitants surpris qui sortent, avant de se ruer, épée au poing dans les chaumières, massacrant hommes, femmes et enfants. Lisa aura le temps de lancer quelques sorts avant de se faire tuer sous le nombre. Plankett, s'il est toujours vivant, soutiendra le plus longtemps possible les villageois avec ses sorts, soignant les blessés et encourageant les combattants, mais mourra en essayant de défendre un groupe d'enfants. S'ensuivra un magnifique combat sur la place du village entre le maire et Gark n'a qu'un œil, combat qui s'achèvera sur la victoire du chef gobelin. On pourra finir sur l'image de Gark riant sur une place ensanglantée par les corps d'innocents, au milieu d'un village en flamme. Si vos PJ sont d'alignement bon, ils vont en prendre pour leur grade question XP (et je n'ose même pas imaginer si un paladin fait partie du groupe).
- Essayer d'aller parlementer avec Gark : si vos PJ n'ont pas sauvé les gobs dans la mine, Gark les écoutera froidement, puis leur dira que ces gens ont utilisé son nom

pour commettre des méfaits et ont opprimé le peuple goblin, faisant même tuer plusieurs de ses membres. Par conséquent, il ne voit pas pourquoi il les épargnerait. Il acceptera de renoncer à un massacre si son peuple est dédommagé : il exige donc la tête du maire, de son fils et 10000 po. Si le maire apprend ces conditions, il acceptera pour sauver son village (il regrette que les événements soient allés si loin et fait passer la sécurité de son village avant sa propre vie), mais si son fils est encore vivant, il demandera à ce qu'il soit épargné (si les joueurs font part de cela à Gark, il acceptera cette demande contre un combat singulier à mort contre le plus fort des joueurs, le joueur en question ayant peu de chance de s'en sortir. Hé oui, il n'est pas facile d'être bon à D&D). Quant aux po, les villageois, grâce aux bénéfices de la mine, réussiront à réunir la somme. S'il obtient ce qu'il désire, Gark et ses hommes rebroussement chemin et s'en vont. Sinon, ils attaquent le village et tous ceux qui se mettront sur leur route.

Si vos PJ ont sauvé les gobs dans la mine, Gark les reconnaîtra à leur arrivée et leur exprimera la reconnaissance du peuple goblin. Il leur demandera ce qu'il peut faire pour eux. Devant leur souhait qu'il n'attaque pas le village, il aura l'air triste, expliquant qu'il préférerait ne pas faire ce carnage mais qu'il n'a pas le choix, vu la façon dont son peuple a été traité par ces humains. Si les joueurs insistent ou lui disent que s'il veut passer il faudra les tuer, il propose une solution de rechange : 2000 po qui serviront à indemniser les familles qui ont subies des préjudices, et un duel contre le fils du maire, l'organisateur de tout cela (si le fils du maire est mort, Gark proposera un duel contre le maire, qui acceptera et perdra). Si Plankett est vivant, il accepte, quel que soit son état physique. Mais son père s'arrange alors pour le neutraliser, y allant à sa place et expliquant à Gark qu'il est le seul responsable de cette affaire. Gark acceptera ce duel et tuera le maire. Pour les 2000 po, le maire les fournira. Une fois tout cela fini, Gark et ses hommes s'en iront, Gark remettant en souvenir au joueur qui a le plus fait preuve de courage lors de la délivrance des gobs dans la mine son anneau. De plus, Lisa, qui a été élue nouveau maire, remercie les PJ de leur aide et leur donne la récompense de 500 po promise au début pour le groupe qui vaincrait les gobs. Les joueurs seront toujours bien reçus à Valjoyeux.

- Alerter le village et s'en aller : dans ce cas, le village aura le temps de s'organiser quelque peu. Le maire fera fuir les enfants, les femmes et les vieux, et armera les hommes. Mais, devant le nombre des gobelins, les villageois perdront de justesse. Le maire se fera tuer par Gark, mais Plankett et Lisa réussiront à fuir avec quelques hommes. Les gobelins pilleront le village et partiront.
- Alerter le village et combattre Gark : c'est la solution la plus dangereuse pour les joueurs. Laissez aux PJ le soin d'organiser la défense du village, sachant qu'ils ne disposent que de peu de temps. Le maire fera évacuer enfants, femmes et vieux. Les joueurs bénéficieront dans leur entreprise de l'aide de leur anciens ennemis (Plankett, Lisa, le maire, le nouveau shérif ...). De plus, s'ils sont venus avec les soldats du seigneur, ces hommes les aideront. Faites ensuite attaquer les gobs. Ils sont 4 fois plus nombreux que les défenseurs (3 fois si les PJ sont accompagnés des hommes du souverain). Décider de l'issue du combat en fonction de la qualité du système de défense, de l'utilisation plus ou moins judicieuse des sorts (rappelons que Lisa et Plankett sont 2 lanceurs de sorts assez efficaces), des combats entre les joueurs et les gobs, et surtout du sort de Gark (qui aura tendance à essayer d'éliminer les personnes, et notamment les guerriers, qui tuent le plus de gobs). Si les joueurs prennent le dessus ou tuent Gark, les gobs fuiront. Sinon, laissez une chance aux PJ et à une partie des habitants de s'enfuir. Dans tous les cas (d'autant plus si les villageois ont gagné), les survivants seront reconnaissants envers les joueurs, Plankett, Lisa et le maire (du moins ceux d'entre eux qui sont encore vivants) s'excusant de leurs actes. Si les

villageois ont gagné, le maire remettra aux aventuriers une récompense de 2000 po et au guerrier le plus valeureux sa vieille épée magique, ni lui ni son fils n'en ayant désormais besoin. A partir de ce jour, les PJ seront toujours bien accueillis dans ce village, où ils pourront être logés et nourris gratuitement. Si Valjoyeux a été détruit, les habitants s'en vont à la grande ville pour refaire leur vie.

Les XP :

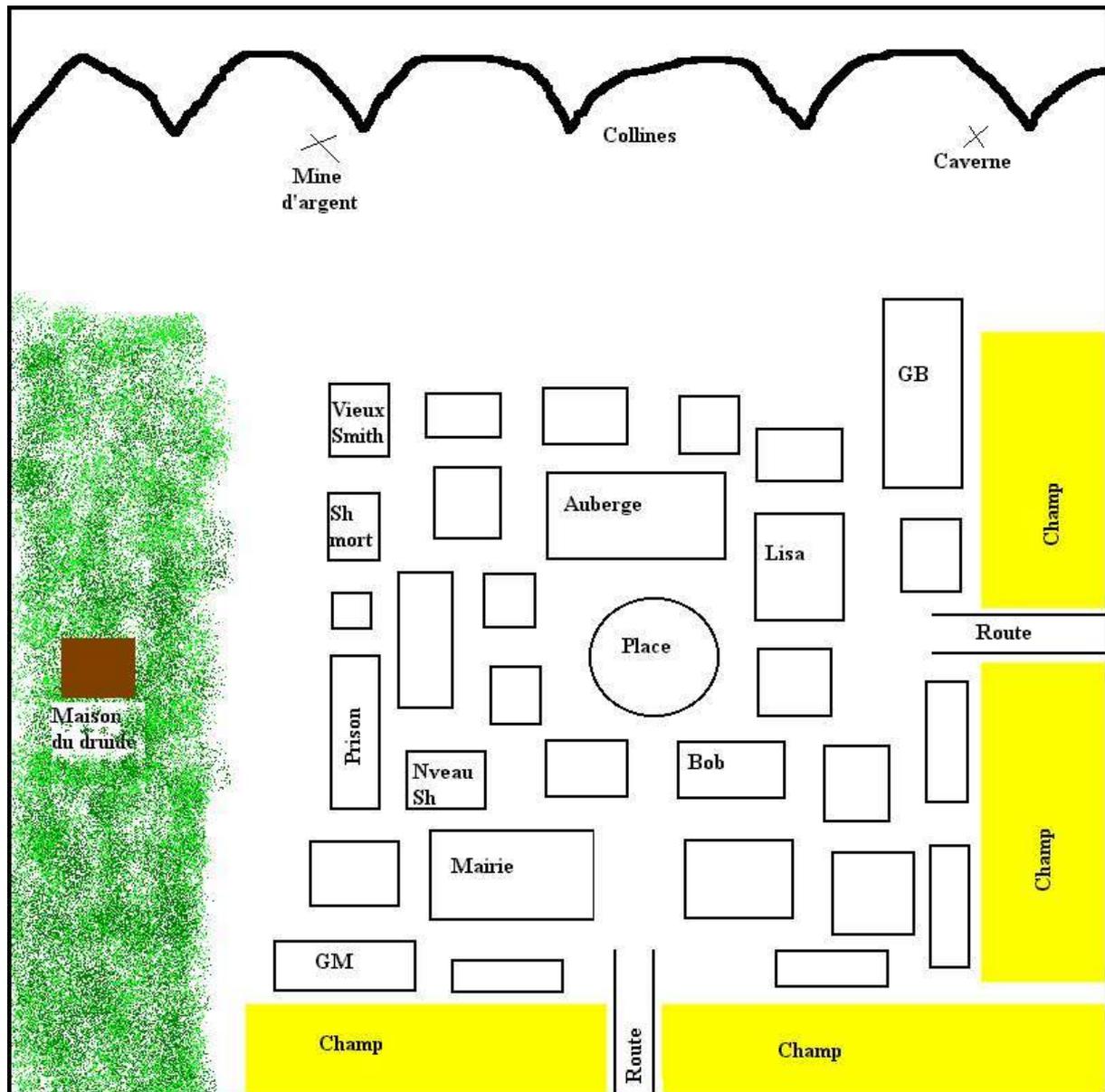
Je me contenterai de donner quelques conseils mais aucun chiffre, l'attribution des XP étant pour moi quelque chose ne pouvant se faire qu'au cas par cas, selon le déroulement du scénario et l'attitude des différents PJ.

Tout d'abord, récompensez l'intelligence plutôt que la force : le jeu de rôles n'aurait aucun intérêt s'il n'était qu'une somme de combats, or c'est souvent les gros bills qui gagnent le plus d'expérience, au détriment de ceux qui font vraiment avancer le scénario. Je vous conseille donc de récompenser ceux qui ont eu de bonnes idées et qui se sont servis de leur cerveau plutôt que de leurs muscles.

Ensuite, attribuez les XP en fonction de la façon dont chaque joueur interprétait son personnage, cette distribution ne pouvant se faire qu'au cas par cas (et tant pis pour ceux qui râlent). Certes D&D n'est pas le meilleur jeu pour ce genre de récompense, mais il y a tout de même un alignement. Ainsi, des personnages mauvais ne perdraient pas d'expérience à laisser massacrer le village, alors que des perso bons seraient largement pénalisés s'ils avaient laissé une telle chose se produire. Des perso neutres pourraient même aider les gobs à massacrer les villageois, considérant cela comme un juste retour des choses (je n'ai pas mis cette possibilité dans le chapitre précédent, mais si cela devait arriver, considérez que les villageois n'ont aucune chance).

Enfin, même si cela est difficile, essayez de rester objectif : même si un PJ vous a fait chier pendant tout le scénario ou qu'il a accumulé les boulettes, ses intentions méritent peut-être une récompense. Il faut essayer de comprendre pourquoi il a fait telle action et pas seulement juger sur les conséquences (je sais, c'est plus facile à dire qu'à appliquer. Mais bon, on peut toujours essayer).

Annexes :



Notes sur le plan :

Comme vous pouvez vous en douter, ce plan a été fait en 5 minutes sous Paint. Il sert juste de repère si vous en avez besoin. La caverne et la mine d'argent sont à environ une demi-heure de marche du village. Par contre, la forêt est à quelques minutes à pied (je sais, c'est pas vachement flagrant sur mon plan).

GM : Grange du Maire ; GB : Grange Brûlée ; Sh : Shérif.

Le village et ses joyeux habitants :

NB : je ne suis pas encore complètement familiarisé avec la troisième édition (tous les scénarios que j'ai faits jusqu'à présent avec cette édition étant soit de moi, soit des adaptations d'autres jdr (comme Nightprowler ou Cthulhu), les scénarios porte-monstre-trésor, qui constituent 80 % des scénarios D&D, me gavant). Par conséquent, je n'ai mis pour les PNJ

que les attributs que j'estimais indispensables (par exemple, je n'ai pas mis le Facteur de Puissance (à quoi ça sert dans un scénario tout fait ?), la vitesse de déplacement (si vous la voulez vraiment, vous pouvez la calculer vous-même), et une partie des compétences (qu'est-ce qu'on n'en a à foutre de savoir le score de natation de Plankett ?)). De plus, j'espère que mes PNJ ne seront pas trop forts ou trop faibles pour vos joueurs, car je dois avouer que, bien souvent quand je suis maître, je n'ai pas les caractéristiques des PNJ, adaptant ces caractéristiques aux situations et aux PJ, mon but étant que mes joueurs en chient, mais que, si possible, ils ne meurent pas. J'ai même poussé le zèle jusqu'à faire un ou deux scénarios de D&D sans aucun combat (pourquoi toujours recourir à la violence quand on peut faire autrement), ce qui est difficile mais pas impossible dans ce scénario. Notons que j'ai déjà rajouté le bonus de caractéristique et soustrait les pénalités d'armure pour les compétences. Enfin, par pitié, évitez dans ce scénario le manichéisme primaire : chaque personnage, les habitants comme Gark et ses hommes, ont leur raison d'agir et ce qu'ils font ne leur semble pas mauvais. Il n'y a donc ni bons, ni méchants, juste des gens qui peuvent avoir des principes différents des PJ, mais pas des monstres pour autant. Au fait, excepté Lisa, sa sœur (demi-elfes) et sa mère (elfe) (ainsi que certains aventuriers), il n'y a à Valjoyeux que des humains.

L'aubergiste : un gros bonhomme rougeaud et sympathique, toujours prêt à aider les aventuriers (du moins en apparence : il ne dira sur l'affaire que la "version officielle"). Il aime bien attiser la concurrence entre les groupes d'aventuriers, et véhiculera toutes les sales rumeurs concernant telle ou telle équipe. Il a la cinquantaine et vit à l'auberge, la seule du village, avec sa femme et son fils.

Le maire : c'est un brave type qui fait passer le bien-être de ses habitants avant tout. Au début, il voulait juste rouler un peu le seigneur au profit des villageois, mais l'affaire lui a échappé et a pris une ampleur qu'il n'imaginait pas. Il s'en veut pour le meurtre du druide et du shérif mais ne dira rien car son fils est au centre de tout, et il adore son fils qu'il protégera à tout prix. C'est un ancien soldat, ce qui explique ses capacités et son équipement. Il vit à la mairie avec son fils (sa femme est morte il y a quelques années).

50 ans, Guerrier 7 ; pv 65 ; Init +6 (dex + science de l'initiative) ; CA 12 sans armure, 19 sinon ; Att +13/+8 (1d8+5+2/19-20/x2) ; AL N ; JS Réf +4, Vig +8, Vol +3 ; For 17, Dex 15, Con 16, Int 12, Sag 12, Cha 16.

Compétences et dons : bluff +6, détection +3, diplomatie +6, intimidation +6, perception auditive +3, premiers secours +3, psychologie +3 ; botte secrète, spécialisation martiale (épée longue), science de l'initiative, arme de prédilection (épée longue), attaque en puissance.

Possessions : cotte de mailles, écu acier, épée longue +2.

Bob : jeune homme d'une vingtaine d'années, il est apprenti forgeron et vit chez ses parents, de braves agriculteurs. Il est amoureux de Lisa, même s'il sait que ce n'est pas réciproque et que leur liaison ne durera que tant que les aventuriers seront dans le village. Il ne dira jamais rien de compromettant à propos de Lisa ou de Plankett (qu'il admire).

Lisa : petite-fille d'une assez puissante sorcière elfe, elle a grandi en apprenant la magie, au grand désespoir de ses parents qui voulait en faire une brave fille simple, bien intégrée à la société humaine, comme la grande sœur de Lisa. Depuis la mort de sa grand-mère, elle s'ennuie fermement. Aussi, quand Plankett (avec qui elle sort car c'est le moins prévisible de ce village) lui a parlé du plan de son père le maire, elle a tout de suite voulu y participer. Pensez donc, enfin un peu d'animation. C'est une superbe jeune femme lunatique qui est prête à faire n'importe quoi pourvu que cela la sorte de sa routine. A priori, elle ne dira rien sur l'affaire, à moins qu'elle n'y trouve un intérêt (un très bel objet magique par exemple). Elle apprécie Plankett mais, contrairement à lui, ne compte pas passer sa vie dans ce village. Elle vit dans une maison avec ses parents, de riches commerçants (anciens aventuriers), sa sœur s'étant mariée et ne vivant plus avec elle.

23 ans, Demi-elfe, Magicienne 6 ; pv 30 ; Init +3 (dex) ; CA 18 ; Att +5 (1d4+2/19-20/x2) ; AL CN ; JS Réf +5, Vig +4, Vol +9 ; For 11, Dex 16, Con 14, Int 18, Sag 08, Cha 17.

Compétences et dons : bluff +5, concentration +13, connaissance des sorts +13, détection +2, perception auditive +2, premiers secours +1 ; école renforcée (évocation), efficacité des sorts accrue, extension d'effet, incantation rapide.

Possessions : bâton de guérison, bracelets d'armure (+5), dague +2.

Sorts connus (école de prédilection : évocation ; écoles interdites : abjuration et illusion) (entre parenthèses les sorts appris (4+1/4+1/4+1/3+1)) (ttes/9/4/4) : 0 – ttes (*détection de la magie* (x2), *illumination* (x1), *lecture de la magie* (x1), *rayon de givre* (x1)) ; 1 – *charme-personne* (x1), *compréhension des langages*, *décharge électrique*, *identification* (x1), *mains brûlantes*, *pattes d'araignée*, *projectile magique* (x2), *serviteur invisible*, *sommeil* (x1) ; 2 – *détection de pensées* (x2), *effroi* (x1), *flèche acide de Melf* (x1), *sphère de feu* (x1) ; 3 – *boule de feu* (x1), *éclair* (x1), *état gazeux* (x1), *flèches enflammées* (x1).

Le vieux Smith : il faisait parti des rares amis du shérif décédé et de ce fait n'avait pas été convié à la réunion organisée par le maire (au cours de laquelle toute l'affaire s'est décidée). Néanmoins, étant moins sénile qu'on ne le croit et ayant toujours une oreille qui traîne, il a rapidement tout compris. Il attend donc un groupe d'aventuriers à qui il pourrait faire confiance pour tout leur révéler et qu'ils aillent trouver le seigneur. C'est un vieux monsieur un peu sourd, plutôt porté sur la bouteille, et que l'on peut trouver presque tout le temps à l'auberge. Bourru en apparence, c'est un grand bavard lorsqu'on le connaît un peu, racontant toujours les mêmes histoires, du temps de sa jeunesse où la vie était meilleure (le baratin classique du vieux un peu sénile). Il ne rentre chez lui, une petite maison où il habite seul, que pour dormir (ou cuver si vous préférez).

Le nouveau shérif : c'est un homme d'une trentaine d'années fier de sa promotion et assez méprisant. Il n'apprécie que peu les aventuriers qu'il considère comme de la racaille mais leur donnera tout de même les informations qu'ils désirent (Plankett lui a demandé de faire cela afin que ces déclarations donnent plus de poids à la "version officielle"). Il vit dans une belle maison avec sa femme et un jeune garçon.

Plankett : C'est un jeune homme prétentieux et plutôt brusque. Il a suivi dans sa jeunesse l'enseignement du prêtre du village, un prêtre d'un dieu de la guérison, mais s'est rapidement tourné vers le dieu de la chance (mettez le Dieu qui, dans votre monde de campagne, correspond à ce domaine). Il n'a pas un mauvais fond mais serait prêt à tout pour gagner de l'argent pour Valjoyeux. S'il arrivait le moindre problème au village, il ferait tout pour le défendre et protéger ses habitants. Il n'apprécie pas beaucoup son père à qui il en veut de n'avoir pas été là pendant sa jeunesse. Il aime vraiment Lisa et fera tout pour la défendre. Il vit à la mairie avec son père.

22 ans, Prêtre 5 ; pv 48 ; Init +6 (dex + science de l'initiative) ; CA 18 ; Att +6 (1d8+3/x2) ; AL CN ; JS Réf +3, Vig +7, Vol +7 ; For 12, Dex 15, Con 16, Int 12, Sag 17, Cha 15.

Compétences et dons : bluff +4, concentration +7, connaissance des sorts +7, déplacement silencieux +0, détection +4, discrétion +0, perception auditive +4, premiers secours +7 ; esquive, expertise du combat, science de l'initiative.

Possessions : chemise de mailles, rondache acier, masse d'arme lourde +1.

Sorts préparés (domaine de la Chance, domaine de la Guérison, 5/4+1/3+1/2+1) : 0 – *assistance divine*, *blessure superficielle* x2, *lumière*, *soins superficiels* ; 1 – *anathème*, *bénédiction*, *sanctuaire*, *soins légers* x2 ; 2 – *alignement indétectable*, *discours captivant*, *immobilisation de personne*, *soins modérés* ; 3 – *blessure grave*, *prière*, *soins importants*.

L'habitant moyen : l'habitant moyen est au courant de l'affaire (du moins dans ses grandes lignes), mais ne dira rien excepté la "version officielle". Il a chez lui une planque où se trouve du blé. Il est plutôt content de l'arrivée des aventuriers qui apportent de l'animation et de

l'argent, et répondra à leurs questions, du moins tant qu'elles n'abordent pas des sujets fâcheux.

Les sbires de Plankett :

NB : ce ne sont que des humains.

Les gardes (prison ou mine) : ils suivent aveuglément leurs chefs, Plankett et le contremaître en chef, et iront jusqu'à mourir pour eux. Mais si leurs patrons venaient à être tués ou neutralisés, ils fuiraient sans demander leur reste.

Guerrier 1 ; pv 12 ; Init +1 ; CA 15 ou 14 ; Att +4 (1d8+2/19-20/x2) ; AL N ; JS Réf +1, Vig +4, Vol +0.

Compétences et dons : détection +2, discrétion +2, perception auditive +2 ; arme de prédilection (épée longue).

Possession : armure de cuir cloutée, rondache en acier (sauf pour les gardes qui surveillent les gobs en 5), épée longue.

Le contremaître en chef : ami fidèle de Plankett, il suit ses ordres sans discuter et fait tout pour l'aider au mieux.

Guerrier 3 ; pv 30 ; Init +2 ; CA 17 ; Att +6 (1d12+3/x3) ; AL N ; JS Réf +3, Vig +5, Vol +2.

Compétences et dons : détection +6, discrétion +4, perception auditive +6 ; arme de prédilection (épée longue), vigilance.

Possession : cotte de mailles, grande hache.

Les gobelins :

Les vieux et/ou handicapés et les faibles (ceux dans les baraques en permanence) : cf Gobelin dans le Manuel des Monstres mais pv 2 et CA 12.

Le gobelin ouvrier moyen de la mine : cf Gobelin dans le Manuel des Monstres sauf CA 12 (pas d'armure) et arme : pioche (caractéristiques du pic de guerre lourd).

Gark n'a qu'un œil : Gark n'a qu'un œil est un héros gobelin très connu et très apprécié par son peuple. Il a débuté sa carrière dans l'armée et a guerroyé de nombreuses années au côté de ses compatriotes et des armées orcs. C'est d'ailleurs lors d'une grande bataille les opposant à une armée d'humains qu'il a perdu son œil. A la suite de cela, il a décidé de quitter l'armée et s'est fait bandit de grand chemin, spécialisé dans l'attaque des oppresseurs du peuple gobelin, redistribuant une partie de ses rapines à des gobs déshérités (une sorte de Robin des bois gob, excepté qu'il tue ses victimes). Récemment, il a pris sa retraite et s'est marié. Mais en apprenant la façon dont les habitants de Valjoyeux ont traité ses semblables, il a repris les armes et s'est dirigé vers le village avec une partie de ses anciens compagnons de guerre.

?? ans, Guerrier 9 ; pv 70 ; Init +8 (dex + science de l'initiative) ; CA 19 ; Att +14/+9 (2d6+4+2/19-20/x2) ; AL LM ; JS Réf +7, Vig +9, Vol +4 ; For 15, Dex 18, Con 16, Int 14, Sag 12, Cha 14.

Compétences et dons : bluff +5, détection +3, évocation +6, intimidation +6, perception auditive +4 ; botte secrète, spécialisation martiale (épée à deux mains), science de l'initiative, arme de prédilection (épée à deux mains), attaque en puissance, esquive.

Possessions : armure de cuir cloutée, anneau de protection +2, épée à deux mains +2.

Ses gobelins : anciens compagnons de guerre de Gark, ils lui sont totalement dévoués. Mais si Gark venait à être tué, ils repartiraient chez eux au plus vite.

cf Gobelin dans le Manuel des Monstres sauf pv 5 et For 10 (donc Att mêlée +2 et dégâts 1d8).

Remerciements :

Je tiens à remercier Shakespeare pour m'avoir donné le titre du scénario (et pour son œuvre, notamment Hamlet, MacBeth et Le roi Lear), tous les réalisateurs de films américains pour les clichés qui nous servent tant, Ennio Morricone, Yoko Kanno et Joe Hisaichi pour avoir influencé mon humeur par leur musique lors de l'écriture de ce scénario. Et enfin mes joueurs, mes braves joueurs (surtout deux d'entre eux) qui ont fait foirer mon scénario à trois heures du matin en voulant tout brûler, l'un d'entre eux étant un prêtre du feu pyromane, et l'autre étant persuadé, allez savoir pourquoi, que les responsables de toute l'affaire étaient les notables du village. Ils sont morts sans souffrir.

(et je ne parlerai même pas d'un nain prêtre d'une divinité des forêts, qui porte en permanence une cagoule (faut dire qu'il a 4 en charisme), et qui est complètement taré. Il n'était pas présent lors de ce scénario).

Envoyez-moi vos commentaires et vos réactions à jeremie.de.albuquerque@freesbee.fr