

Une bourse très convoitée.

Il est souvent difficile d'intégrer les PJ dans une campagne. Aussi, ce scénario est une introduction à une campagne plus longue.

En quelques mots :

Les PJ se trouvent dans une taverne (un grand classique) et ne se connaissent pas encore. Ils vont découvrir tout un tas de PNJ aux compétences et caractéristiques particulières. Des PNJ qu'ils pourront rencontrer plus tard dans cette campagne.

Mais pour l'heure, il va falloir venir en aide à un paysan et son ami, aux prises avec un groupe de mercenaires.

L'histoire pour le MJ :

La Couronne du Nord n'existe plus depuis des années. Elle aurait été perdue lors de la grande bataille des seigneuries. Et s'il n'y a pas de porteur, il n'y a pas de roi pour gouverner sur le Royaumes du Nord.

Ainsi, ces royaumes sont gérés individuellement par chaque seigneurie qui impose sa loi sur ses terres.

Mais voilà, des recherches ont été menées pour savoir ce qui avait pu advenir de cette couronne et les premiers indices semblent faire leur apparition.

En effet, le seigneur Valder a reçu une missive lui demandant de retrouver un individu dans la cité d'Aërnys car il aurait des informations sur la localisation de la couronne.

Afin de passer inaperçu, il se déguise, accompagné de son meilleur garde du corps. Ils s'arrêtent à l'auberge du dernier village-étape avant la grande cité.

Introduction des PJ :

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Vous venez d'arriver individuellement à Baltos, un village de fermiers se trouvant dans une grande plaine. Au loin, vous pouvez apercevoir Aërnys, la grande cité où vous vous rendez pour vos propres raisons (marchandage, retrouver un ami, de la famille...). Mais la nuit tombant, vous vous arrêtez dans l'auberge étape.

Une agréable odeur provenant de la cheminée vous invite à entrer à la Tourte Aux Champignons.

Laissez les PJ s'installer chacun leur tour dans l'auberge. Lorsqu'ils seront installés, car ils seront les premiers à arriver, décrivez chaque scène et voyez s'ils désirent faire quelque chose.

C'est le moment pour chaque nouveau PJ entrant dans l'auberge de se présenter (physiquement, donner son allure, sa présentation)

Scène 1 : Kolfin, l'aubergiste

Kolfin est un gros homme au visage rond et à la barbe en bataille. Son crâne commence à se dégarnir. Il porte une chemise à lacets blanche, un peu jaunie par les aliments. Sa bedaine sort de son pantalon. Il n'en est pas pour autant antipathique.

Au contraire, il proposera aussi aux PJ des mets plutôt fins, aux goûts très savoureux. Comme de la caille aux carottes, du lapin farci aux tomates et aux herbes mais évidemment, il proposera sa spécialité : La Tourte Aux Champignons.

En boisson, il proposera de la cervoise du seigneur Peltor, le seigneur local. Il proposera du vin d'Algrond, la région la plus au sud des Royaumes donnant d'excellents raisins. Il peut servir de l'eau mais sous condition qu'on lui prenne à manger.

Scène 2 : Tili, bardesse

Alors que les PJ se restaurent et ont peut-être commencé à sympathiser, la porte de l'auberge s'ouvre.

Une jeune gnome vient d'entrer. Elle se dirige vers les escaliers et à chaque pas qu'elle fait, des petits grelots s'agitent proposant ainsi un pas rythmé. Elle va à l'étage et redescend aussitôt portant cette fois-ci un instrument à corde dans les mains, qu'elle vient poser sur une table libre. Elle salue chaque PJ de la tête tout en prenant une grosse boîte en bois se trouvant sur le côté de la cheminée.

Elle pose cette dernière au côté des escaliers puis monte dessus. Elle sort un tambourin qui se trouvait sous ses vêtements et commence à fredonner quelques chansons.

Lorsque les familles seront présentes, elle commencera à raconter quelques histoires dont notamment celle de la Bataille des Rois du Nord.

Tili se présentera et demandera aux PJ s'ils veulent une chanson/histoire particulière.

Scène 3 : Les familles Tritfur et Reginald

Une nouvelle entrée survient et quelque peu bruyante.

Un grand homme entre, accompagné de sa femme aux cheveux roux et de leurs deux enfants d'une dizaine d'année et qui semble avoir le même âge. Leur emboitant le pas, un autre homme, plus petit, aux cheveux frisés, également accompagné de sa femme blonde portant un bébé dans les bras. Il semble que ce soit des fermiers du village, venus assister au spectacle.

Ils veulent s'attabler près de la cheminée et demanderont poliment à un PJ qui s'y trouve s'il veut bien leur laisser la place. Les femmes feront des yeux de biche pour qu'il ait pitié.

Ils ne sont en aucun cas dans la mesure de déboursier de l'argent pour s'installer à cette endroit. Ils déplaceront alors des tables, bruyamment, pour se retrouver ensemble et regarder le spectacle.

Scène 4 : Les mercenaires

Un groupe de cinq individus font irruption à leur tour dans l'auberge. Peut être utiliser si un PJ décide d'aller se coucher.

Cinq individus entrent maintenant dans l'auberge. Vous remarquez immédiatement que ces derniers sont armés et ne s'en cachent pas. Ils entrent en rigolant, sans même prêter attention ni respecter le travail de Tili.

Parmi eux, il y a un homme avec un embonpoint, portant une hache et un casque sur la tête. Un autre porte un marteau et ressemble beaucoup à son acolyte. Le troisième entrant, porte un arc, est blond aux cheveux long. Ses traits fins pourrait le confondre avec une femme, s'il ne portait pas une barbe. Le suivant est un demi-orque aux cheveux long et brun, une épée courte sur le côté gauche. Il fume la pipe et scrute chaque personne présente dans la pièce. Le dernier est nettement plus impressionnant. Un homme de plus de deux mètres, devant baissé la tête pour entrer, entre à son tour. Il porte une lance, un arc et une épée sur le côté droit. Son visage est marqué par des traces de sang.

Dans la mesure du possible ils s'isoleront sur la table au sud ouest de la pièce.

Si un PJ est à cet endroit et refuse de bouger, le demi-orque proposera de jouer la place à un jeu de fléchettes (Voir jeu)

Sur un jet de perception réussi (DD12), un PJ pourra entendre une partie de la conversation.

Ils sont à la recherche d'un homme et normalement, il devrait passer dans les jours qui viennent à Baltos.

Si le résultat est particulièrement réussi (DD15), le PJ découvre que c'est la bourse de l'homme qui les intéresse car il s'agirait d'un noble.

Sur un DD18, le PJ entend une brève description de l'homme recherché (voir plus bas : Les paysans)

Jeu : Dix plus Dix Moins

Sur un plateau de 90 cases de couleur noir et blanc en alternance, se trouve des chiffres de 0 à 9. Les joueurs lancent à tour de rôle des fléchettes. Si celle-ci tombe sur une case blanche, le résultat est positif. S'il s'agit d'une case noire, le résultat est négatif. Dès qu'un des participants arrive à +10 ou à -10, il gagne la partie.

Techniquement dans le jeu. Lancer 1d10. Son résultat sera la valeur. Lancer 1d6. Si le résultat est paire, la valeur du d10 est positif. S'il est impaire, la valeur est négative.

Modification des jets.

Les participants sont plus ou moins habiles. Aussi, ils peuvent tenter de modifier le résultat. En réussissant un test de DEX (résultat en dessous de la valeur DEX du participant), le participant peut au choix :

- ajouter 1 au résultat du d10
- retirer 1 au résultat du d10
- Modifier la valeur du d6

En cas d'échec critique (résultat naturel de 20), l'adversaire choisit parmi les choix proposés plus haut.

Si un PJ veut tenter de gagner de l'argent, le groupe est prêt à jouer mais il ne dépensera pas plus de 5 PA. Si les mercenaires perdent, ils en voudront plus tard au PJ qui les a plumés. (Voir scène finale)

Scène 5 : L'ivrogne

Entrant par la porte donnant sur les latrines extérieures, un homme se dirige vers le comptoir en titubant. Il tient à la main une carafe.

A l'approche de celui-ci, si un PJ est installé au comptoir, l'ivrogne simulera une chute en passant près de lui, lâchant son pichet qui se cassera au sol. Il se relèvera d'une surprenante rapidité et accusera le PJ de lui avoir fait un croche-pied et demandera réparation. A savoir, obtenir une boisson gracieusement.

Scène 6 : Les Paysans (Seigneur Valder)

Deux nouveaux paysans entrent dans l'auberge. Le premier est vêtu d'une longue cape à capuche, probablement de passage pour se rendre à Aërnys pour vendre leur récolte. Derrière lui, un géant d'environ deux mètres, également vêtu d'une longue cape. Ce dernier se dirige directement vers l'aubergiste, tandis que le second attend au pied de l'escalier.

Sur un jet de Perception DD15, un PJ pourra remarquer que les hommes portent un fourreau et une épée courte, sous leurs capes et que celles-ci luisent.

Sur un jet de perception DD18, un PJ pourra remarquer que le premier homme porte une bague en or.

Il s'agit là du Seigneur Valder et de son protecteur. Si on cherche à leur parler, il se fera appelé Dereval. En les interrogeant, ils prétendront qu'ils se rendent à Aërnys pour récupérer des marchandises.

Important : Essayez de mettre la puce à l'oreille des PJ que ces deux individus ne sont pas qui ils semblent être. L'objectif est qu'il prenne parti à un moment ou à un autre dans la scène finale.

Par exemple, un PJ qui se trouve au comptoir remarque que le plus grand paie la chambre en sortant une bourse assez conséquente. Etrange pour des paysans !!!

Un test d'INT DD 15, permettra à un PJ de savoir qu'il s'agit du seigneur Valder. Il l'a peut-être déjà croisé à une autre occasion ou il se rappelle d'un descriptif fait lors d'une histoire racontée par de nombreux bardes.

Si un PJ le souhaite, il aura la confirmation de la description par Tili.

Scène 7 : Le capuchonné

Tout d'un coup, alors que votre attention est portée sur Tili et ses chansons, vous remarquez la présence d'un homme assis au comptoir. Vous n'aviez pas remarqué son arrivée. Il se trouvait peut-être déjà dans l'auberge.

L'individu porte une cape rouge à capuche qu'il laisse sur sa tête, empêchant ainsi de voir son visage. Son regard est porté vers la pinte qui se trouve devant lui.

Ce solitaire est Teralys, un ensorceleur. Il s'agit d'un PNJ que les personnages rencontreront plus tard, dans la campagne.

Il se sert de ses pouvoirs d'Injonction, pour que quiconque l'approche s'en aille. Lui suggérant d'aller s'asseoir.

Il utilisera murmure dans le vent pour envoyer un message inaudible des autres à son interlocuteur.

Enfin, il utilisera 6é sens dans tous les cas pour anticiper ce que va faire un PJ ou un PNJ.

Teralys ne restera pas longtemps. Il ne dormira pas sur place et s'en ira aussi discrètement qu'il est arrivé.

Scène 8 : Les miliciens

Vous entendez frapper à la porte. Celle-ci s'ouvre aussitôt et vous voyez trois miliciens entrer. Ceux-ci portent un casque, une armure matelassée aux armoiries de Baltos : un faucon tenant une souris dans ses serres sur un fond représentant un arbre aux feuilles rouges. Ils n'ont guère mieux que des gourdins pour arme même s'ils portent une dague à la ceinture.

Ils s'installent où ils peuvent, restant même debout si nécessaire. Il veulent juste profiter de leur fin de journée en buvant quelques bières et en regardant le spectacle donné par Tili.

Les objectifs de ces scènes :

Pour vous en tant que Meneur de Jeu, vous allez découvrir comment jouent vos joueurs. Laissez-les agir ou non avec ce qu'ils voient.

1- Utilisez ces PNJ pour faire un lien entre les PJ. Par exemple, l'aubergiste discute avec chacun d'entre eux puis les invite à une table/comptoir en leur offrant une boisson. C'est pour eux l'occasion de sympathiser. Vous pouvez aussi suggérer qu'ils fassent route ensemble puisqu'ils vont tous à Aërnys.

2- Les PJ doivent à minima rencontrer leurs futurs adversaires (voir scène finale) et leurs opposants afin de prendre partie et se rappeler facilement qu'ils ont déjà vu les individus de la scène finale.

Chaque scène devrait prendre entre 10 et 15 minutes. En tant que MJ, exploitez au maximum ces PNJ pour créer une ambiance. Ce peut être un vomi du bébé qui crée des cris de rage du papa, les enfants qui jouent trop près de Tili, un plat qui tombe au sol... Faites vivre ces scènes.

Scène finale : Une nuit mouvementée

Lorsque vous aurez exploité au maximum ces scènes et/ou que vous sentez que les PJ sont las et décident d'aller se coucher, lisez leur ce qui suit :

Vous dormez paisiblement en imaginant à quoi peut ressembler Aërnys d'après ce qu'on vous a dit : une immense cité où se rendent les Nordiens désireux de gagner de l'argent et souhaitant avoir une paisible vie, dès lors que l'on respecte les règles de la cité. Vos pensées vont vers l'image que vous vous faites de votre âme sœur. Son visage vous regarde et semble vous crier quelque chose. Le visage semble terrorisé. Vous essayez de tendre l'oreille afin de mieux entendre :

« Au secours ! Au secours ! A l'aide ! » Vous réalisez que la voix que vous entendez n'est pas celle de votre amour et vous vous réveillez en sursaut.

« Au secours ! Aidez-moi ! » La voix n'est pas dans votre rêve. Elle provient du rez-de chaussée. Il semble que quelqu'un ait besoin d'aide.

En se rendant en bas de l'auberge, les PJ découvrent que les paysans (le seigneur Valder et son acolyte) sont aux prises avec les mercenaires. Et ils sont dans une très mauvaise situation à deux contre cinq.

Derrière son comptoir, l'aubergiste assiste à la scène, désespéré. Si les PJ n'interviennent pas spontanément, l'aubergiste leur crie qu'il leur offre la nuit s'il l'aide à faire déguerpir ces malandrins. S'ils ne veulent toujours pas les aider, le seigneur Valder dévoilera son identité et leur proposera de les indemniser avec des Pièces d'Or.

Ce final doit marquer les esprits. Aussi, les PJ vont assister à la mort du seigneur et de son acolyte. A lire au moment le plus opportun :

« Soudain, votre regard croise celui du Seigneur Valder. Il semble terrifié. Puis ses yeux se dirigent vers ses mains. Ces dernières essaient désespérément d'empêcher ses intestins de sortir de son corps. Une plaie béante le vide de son sang. Il s'écroule.

Non loin, son protecteur, allongé au sol, fixe d'un regard vide le plafond. Il baigne dans une mare de sang. »

L'aubergiste propose comme promis de leur offrir la nuit. Il leur propose de se rendre dans la chambre de Valder afin qu'ils soient tranquille. Les PJ découvriront alors un peu de matériel de voyage.

Et après ?

Parmi les affaires de Valder, ils découvrent, une lettre, une bourse et quelques affaires de voyage... Mais là, c'est une autre histoire.

Annexes :