



5

La rafle

Scenario pour joueurs de
niveau 1 à 3.



Introduction

La contrée de Sin Haie est agitée de trouble sociaux, le gouverneur Mu-Fle dirige une contrée divisée. Comment parviendra t'il à rétablir la paix?

Les aventuriers vont arriver au milieu de toute cette cohue et le gouverneur va se retourner contre eux. Qu'a-t-il bien pu se passer pour qu'il en veuille aux aventuriers ?

Synopsis

Le Gouverneur Mu-Fle a eu un enfant il y a longtemps avec une jeune femme de passage. Il fit un don financier à la mère de l'enfant pour qu'elle parte de sa vie.

Cet enfant, une jeune fille qui arrive vers ses 18 ans et qui a voit sa mère, rester amoureuse du gouverneur gâcher sa vie dans l'alcool, la drogue et la prostitution.

La mère, Tali-Fi, perdit la raison et n'a que de courts moments de lucidités. Sa fille fût est témoin de sa déchéance et à récemment commencé sa vengeance.

Cela fait un moment que celle sabote la citée, ponts de corde coupés, sacs de provision éventrés, gardes assommés, elle essaie également d'atteindre le gouverneur mais sans succès.

Ses actions ont semé la discorde et du chaos, la foule étant en colère contre le gouverneur par son incapacité à s'occuper des voyous qui saccagent leur belle ville.

Dans de chaos les PJ seront pris dans une rafle ou la jeune fille sera également prise.

Comment se sortiront-ils de là ?

La région

La ville de Mundo est la capitale de la région, elle est dans une faille de de 10 km de long et plus d'un kilomètre de large, profonde de 50m.

Au sein de celle-ci se trouvent la population à la fois citadine et agricole, cultivant sur les flancs de la faille en terrasse.

Au fond de la faille serpente un fleuve assurant l'approvisionnement en eau et une route sûre pour les caravanes.

Autour de la ville on trouve de nombreux village sur la route.

Au nord la faille la surface est entourée de foret de bambous dangereuses, connues pour être le territoire des terribles et cruels homme tigres.

Les actions

La milice recherche Mung-Fi sans savoir son nom, on la surnomme « la renarde » car elle est petite, rusée et masquée, elle se cache derrière un masque de tissus, une écharpe ordinaire, et disparaît après un mauvais coup, elle a fait perdre beaucoup d'argent au gouverneur et divise la ville.

1. Capture.

Depuis un moment c'est le chaos, les attentats se perpétue sans que personne n'attrape le terroriste. Personne ne sait qui il est réellement et ce sont les indications du traite Chin-Lu.

Il savent que c'est une jeune fille, une renarde ou un esprit, l'aventure commence avec une rafle de la milice persuadé d'avoir piégé la renarde. Oui ils l'ont mais la confondront avec un des PJ.

Une fois identifiée la fille devra se débrouiller pour trouver un moyen de s'échapper, survivre en ville.

La fille court et gêne les PJ, les bousculant, elle allait s'enfuit mais on lui a fait un croc en jambe, les gardes ne sachant pas qui est le coupable capture le groupe d'aventurier et les quelques personnes alentours.

Les aventuriers peuvent soit fuir soit se laisser capturer. Ils comprendront que combattre la milice, puissante et nombreuse n'est pas une bonne idée.

Si la capture s'avère difficile faites intervenir un magicien qui les paralyse/endort.

Une négociation ou une parole des autres personnes raflés peut avoir lieu « **pas de panique, ils vérifient et nous relâchent, ils cherchent la renarde.** »

Tout le monde va dormir en prison, essentiellement composé de cages de bambous.

Une fois arrêtés les PJ remarqueront la gamine et son aura surnaturelle, elle se fauilera hors de la nasse et disparaîtra en ville.

2. Enquête

Le lendemain le contrôle vérifie les PJ et s'il y a une fille parmi eux, en particulier rousse elle sera suspecte. Une longue persuasion DC18 permettra de convaincre le responsable de la garde que cela ne peut pas être-elle.

« **Je vous offre 100 dragons d'or si vous mettez la main dessus, c'est une belle somme ici** ». Au PJ d'accepter ou pas. Le Dragon d'or vaut une pièce d'or.

Si les PJ acceptent le contrat, l'information tombera dans l'oreille de la renarde d'une façon ou d'une autre (20% de chance cumulative par jour). La retrouver dans ce cas sera difficile car elle évitera les PJ.

Une recherche dans les bars : investigation DC15 leur apprendra les infos suivantes de personnes ayant pas mal bues.

« **C'est pas une fille mais un animal qui se transforme** »

« **Le tyran Mu-Fle aime trop les femmes mais n'a jamais été violent avec** »

« **Mu-Fle est un homme bon, autoritaire mais bon, il n'a jamais fait trop de mal au peuple, après il lève des impôts et fait pendre un rival de temps en temps mais ça c'est de la politique, ça ne nous concerne pas** ».

« **La ville est prospère sous Mu-Fle, on l'aime bien mais je ne lui donnerais pas ma fille à marier** »

« **Une gamine brune met la pagaille dans toute la ville** »

« **Elle est rousse tout le monde sait ça** »

« **Une des anciennes maitresses de Mu-Fle est devenue folle, on la trouve au Lotus pourpre** »

« **Après une passion avec le seigneur Mu-Fle une de ses amantes est devenue folle, heureusement pour elle que le patron du Lotus Pourpre est un homme généreux** »

« **Les gardes on l'arbalète sensible depuis quelques mois** »

« **Elle a vraiment crée le chaos cette renarde et personne ne sait ce qu'elle veut** »

« **Le lotus pourpre est dirigé par Xi-Lo** »

Les pistes devraient remonter au Lotus pourpre et à son patron.

3. le Lotus Pourpre

C'est un établissement assez étendu et assez calme. La plupart des clients viennent jouer au go ou au majong. On y boit du thé et de la bière de qualité. Il est dans les bas quartiers de la ville et la milice n'y met pas les pieds, elle n'y est pas la bienvenue.

la pièce principal donne vers des appartements appartenant à des prostitués, l'endroit n'est cependant pas sordide et rien ne les retiens ici. La plupart ont finie dans ce métier pour des raisons de dettes ou de parcours de vie prisées comme pour Taly-Fi la mère de la renarde.

Un rideau discret va vers une fumerie d'opium. Il est possible d'acheter des doses pour 1 dragon d'or la pipe. Fumer l'opium n'est socialement pas bien vu mais n'est pas interdit.

Si on interroge Xi-Lo, le tenancier, sur Tali-Fi, la mère de la renarde, il explique « **elle a eu une vie compliquée, depuis je l'héberge et même si elle n'a pas payé son loyer depuis longtemps je ne peux pas la laisser dehors, ce ne serait pas humain** ».

Il rajoute : « **Elle a une fille, de jolis cheveux bruns, elle aide à la cuisine, rien de plus** ». Il se doute qu'elle a quelque chose à voir avec tout cela mais ne parlera pas, même sous la torture.

les aventuriers se rendrons compte qu'il ne veut pas en dire trop, mais que c'est parce qu'il ne semble pas sûr de lui ou de ses informations.

Il porte une amulette anti charme personne, il expliquera que c'est pour ne pas se faire escroquer par certains clients en robes et pratiquant la magie.

4. la renarde

A force de fouiller les PJ vont mettre la main dessus, elle croisera leur chemin plusieurs fois, ne serait-ce que lors d'un sabotage dont ils seront témoins.

« **Je ne vous suivrais que quand ma vengeance sera accomplie** ».

« **Laissez-moi passer ou je fais un malheur** ».

Elle ne se laissera pas prendre facilement et jouez au chat et à la souris avec les aventuriers.

5. la récompense

Une fois entre leur main la rouquine ne peut plus se sauver. Une audience avec Mu-Fle leur est accordé, il a deux garde avec lui.

Il donne la récompense de 100 po et demande à exécuter la gamine.

« **Prenez cet or vous l'avez bien mérité, gardes, gardes, tranchez la tête à cette terroriste.** » sans aucune intervention, le garde la décapite.

Mu-Fle remercie les PJ et fait empaler la tête sur une pique, la ville, une partie du moins, l'acclame. Entretemps la mère de la renarde se sera suicidée.

On raccompagne les PJ hors de la maison du gouverneur.

Si les PJ s'interposent ils comprennent vite que Mu-Fle et ses deux gardes loyaux seront des adversaires coriaces qui se battons jusqu'à la mort. Si Mu-Fle meurt le reste de la garde ne pourchassera pas les PJ.

Le seconde de Mu-Fle un certain Chang-Fle, son neveu, prends sa place et dit au revoir aux PJ.

La fille, elle, sera juste bannie de la ville. Ce qu'elle fera avec plaisir. Une fois Mu-Fle mort Taly-fi reprends sa forme d'Animal et disparaît dans la nature avec sa fille. Abandonnant toute les deux le monde des humains.

Si les PJ réussissent à convaincre le nouveau tyran d'épargner la jeune fille alors il acceptera qu'elle reprenne un rôle dans la cité et d'amnistier ses crimes. Mais elle aprtira quand même dans le monde des humains.

Une persuasion DC18 sera nécessaire. Il ne cherche que la paix sociale en plus du pouvoir.

Chu - lee

C'est le traître de service.

Pour lui la fille doit être stoppée, ce n'est pas une question d'honneur mais plutôt d'argent, et éventuellement un poste dans l'administration locale.

Et puis être un délateur est sa raison de vivre. Il est discret, paraît être un homme bien, de confiance. A tort bien évidemment.

Cet homme n'a aucun amour propre ni loyauté, il vendra ses renseignements à toutes les parties pour un peu d'or et jamais ne se mettra en danger.

Allignement : neutre mauvais.

Il à l'air honnête et sympathique et tous le prennent pour une personne sympathique. Il restera toujours pas loin des PJ pour aider ou trahir, au mieux disant.

Sa lâcheté et son instinct de survie l'empêche de faire un combat équitable.



Chu - Lee	
Classe armure	14
Points de vie	10
Bonus	+2
Corps à corps	+4
Dommage arme	1D4+4
Distance	+4
Dommage arme	1D4+4
JP Sagesse	+0
JP Vigueur	+0
JP Dextérité	+4
Discretion	+6
Espionner	+6
Force	10
Dextérité	15 +2
Constitution	11 +0
Intelligence	14 +2
Sagesse	8 -1
Charisme	16 +3

Mung - Fi

C'est la renarde. personne ne connaît son visage et ses activités contre le seigneur Mu-Fle. Elle a un bô court en bambou au corps à corps et des shuriken à distance. Elle évitera le combat dès que possible. Elle ne cherchera jamais à tuer.

Son pouvoir s'active deux fois par jour et lui permet de devenir une renarde, rendant toute traque impossible ou presque à part pour un ranger.

Elle possède un avantage en discrétion. Elle a des cheveux roux 1 h après sa transformation, ceux-ci redeviennent brun progressivement.

Elle est obsédée par la mort de Mu-Fle mais n'est pas capable de le tuer directement, son alignement l'en empêche.

Elle se méfie des PJ, à la fin, quand son but sera accompli elle partira sous forme animale dans les bois, quittant le monde des humains définitivement.

Allignement : Chaotique neutre à chaotique bonne.



Mung - Fi	
Classe armure	15
Points de vie	16
Bonus	+3
Corps à corps	+8
Dommage arme	1D6+5
Distance	+8
Dommage arme	1D4+5
JP Sagesse	+0
JP Vigueur	+0
JP Dextérité	+4
Discrétion	+9
Espionner	+4
Force	10
Dextérité	20 +5
Constitution	12 +1
Intelligence	14 +2
Sagesse	10
Charisme	16 +3

Elle a décidé de se venger de celui-ci et voudrait le voir mourir, elle est totalement irresponsable et idéaliste, elle ne sait pas que sa mère n'était pas totalement humaine mais était une anima, une femme animal changeante.

Petit à petit le pouvoir animal va apparaître et la jeune fille va devenir de plus en plus « renarde ».

Certains gardes prétendent avoir vu une queue ou des oreilles rousses, ce qui est vrai mais elles disparaissent après une journée.

La jeune femme a une agilité exceptionnelle. Elle n'arrêtera qu'à la mort du tyran Mu-Fle

Ses actions poussent le pouvoir du renard qui est en elle à se manifester de plus en plus souvent.

Taly - Fi

Taly - Fi est la mère de Mung Fi. Elle est fumeuse d'opium et joueuse, elle survie en vendant ses charmes dans l'établissement de Xi-Lo. Elle a quelques économies (15 dragons d'or) et une réserve d'opium (10 doses, 10 dragons d'or) en plus de ses vêtements de soie (10 dragons d'or). Elle n'as plus sa tête à cause de son addiction à l'opium. Le sort qu'a utilisé Mu-Fle sur elle est devenu permanent et la rend folle. Seule la mort de Mu-Fle la liberera de ce charme. Elle réalisera alors que son amour pour lui est aussi absurde que stérile.

Elle ne peut avoir de discours cohérent longtemps, rarement plus d'une phrase ou réponses par jour.

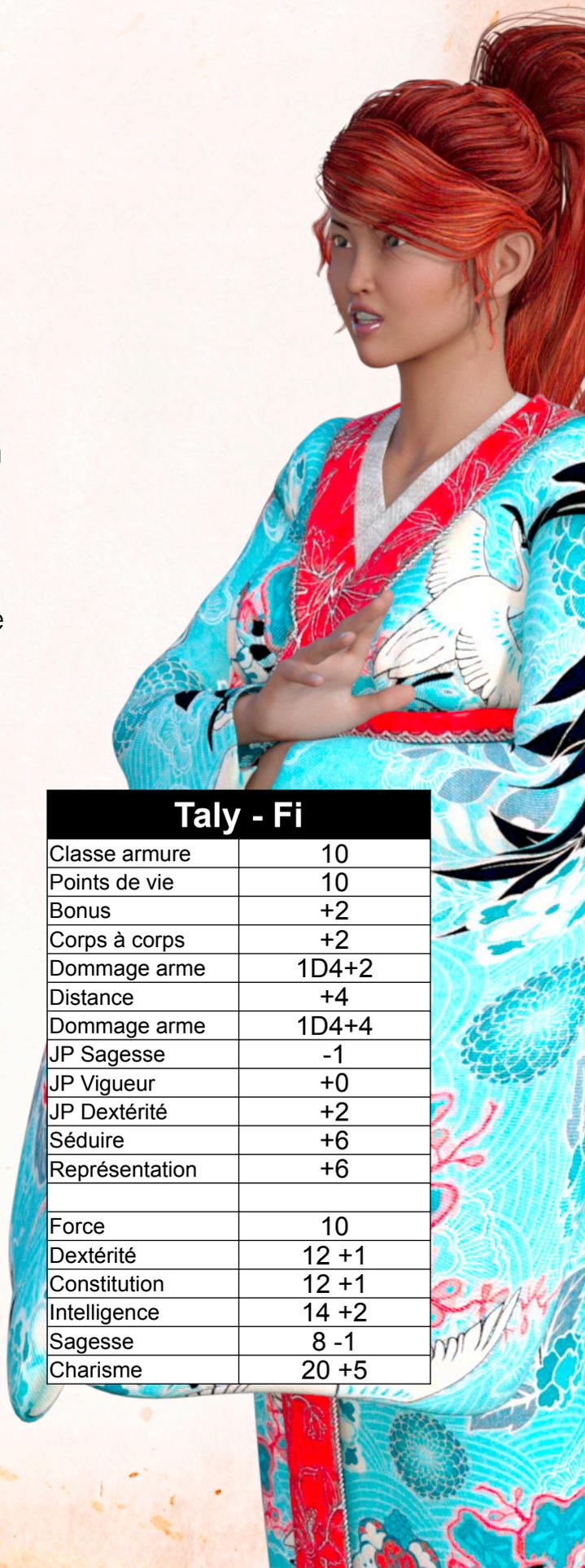
Elle est une Anima sa chevelure est rousse, chose exceptionnelle dans cette région, son totem est aussi le renard.

Le sort utilisé sur elle est toujours actif la rendant totalement dépendante de cet homme.

Les contre sorts ne marchent pas à cause de sa nature surnaturelle.

Tant qu'elle est sous l'emprise de l'opium elle a désavantage sur tous ses jets.

A la mort de Mu-Fle, elle partira dans le monde des esprits de la nature sous sa forme réelle, une grande renarde rousse.



Taly - Fi

Classe armure	10
Points de vie	10
Bonus	+2
Corps à corps	+2
Domage arme	1D4+2
Distance	+4
Domage arme	1D4+4
JP Sagesse	-1
JP Vigueur	+0
JP Dextérité	+2
Séduire	+6
Représentation	+6
Force	10
Dextérité	12 +1
Constitution	12 +1
Intelligence	14 +2
Sagesse	8 -1
Charisme	20 +5

Xi - Lo

C'est un peu par hasard qu'il est devenu tenancier de bordel, un accident le fait boiter et il ne peut pas exercer un autre métier.

Cet ancien mercenaire est un expert des armes et ses blessures le trahissent.

Depuis il est rangé et exerce le métier d'aubergiste un peu rebel.

Il héberge la douce Taly Fi sans lui demander quoi que ce soit, il n'a pas le cœur de la mettre à la porte.

Il la laisse vivre de ses charmes et fumer tant qu'elle veut, bien qu'il déplore son état et il aimerait la sauver.

Il n'est pas amoureux mais ne supporte pas l'injustice qui lui est faite, pour préserver sa situation il ne va pas chercher à nuire à Mu-Fle mais ne cache pas qu'il le déteste.

Il emploie de temps en temps sa fille qui sert au bar ou fait la plonge, c'est la que les autres aventuriers pourront la croiser. Elle n'aura pas de temps pour eux.

Il a un cuir léger et une épée courte. Sous le comptoir est cachée une arbalette de poing.

Alignement : Neutre bon.



Xi - Lo	
Classe armure	13
Points de vie	10
Bonus	+4
Corps à corps	+6
Dommage arme	1D6+2
Distance	+5
Dommage arme	1D4+1
JP Sagesse	+0
JP Vigueur	+3
JP Dextérité	+1
Histoire	+2
Détection	+8
Force	14 +2
Dextérité	12 +1
Constitution	12 +1
Intelligence	14 +1
Sagesse	10
Charisme	14 +2

Mu - Fle

Le gouverneur est en ville depuis pres de 60 an, c'est un homme, assez malhonnête et imbu de pouvoir mais qui sait paraître bon.

Il sait cependant gérer la cité et prendre soin de ses administré. Il a apporté une certaine prospérité et ne cherche pas à accabler d'import les gens sous sa juridiction.

Cela le rends quelque peu populaire, sans excès mais rares sont ceux qui veulent sa mort. Sa seule passion est pour les femmes d'un soir à qui il donne une petite somme après.

Il n'a jamais trop eu de soucis avec ses anciennes maîtresses et ne reconnait aucun de ses enfant. Il n'aime pas les enfants.

La seule personne qui s'accroche a lui est cette folle de Taly-fi qui n'a pas le droit de s'approcher de sa personne et qu'il ignore totalement.

Une fois qu'il a consommé avec une femme elle n'existe plus du tout.

Seul deux gardes sont loyaux et fidèles à la mort, les autres suivron le nouveau chefs s'il y a lieu.

Bien sur à son âge il est difficile de charmer de jeunes filels alors il les séduit les femmes à l'aide d'un parchemin de « **Charme-Personne** » déguisé en livre de poèmes.

Une fois l'union consommé il est alors profondément méprisant pour son ex compagne.

Il est méprisant pour les femmes en général.

En ville il est contesté depuis que la renarde sème le chaos, sinon il a des aptrisans qui l'apprécie lui et sa gestion.



Mu-Fle

Classe armure	13
Points de vie	10
Bonus	+4
Corps à corps	+6
Domage arme	1D6+2
Distance	+5
Domage arme	1D4+1
JP Sagesse	+0
JP Vigueur	+3
JP Dextérité	+1
Histoire	+2
Détection	+8
Force	14 +2
Dextérité	12 +1
Constitution	12 +1
Intelligence	14 +1
Sagesse	10
Charisme	14 +2

Gardes d'élite

Ces gardes sont des personnes qui protégeront à mort le lord de la cité et feront toutes les sales besognes.

Bien payés et sans aucune moralité ils se battent à mort pour leur chef Mu-Fle.

Armure de cuir, arc à double courbe, épée longue, bouclier.

Les gardes ne quittent jamais Mu-Fle, se tenant toujours derrière lui et prêt au combat.

Il y a deux gardes uniquement :

Gon-Zo
Izu-Mi

Allignement : loyaux mauvais

Garde fanatiques	
Classe armure	15
Points de vie	39
Bonus	+4
Corps à corps	+7
Dommage arme	1D8+3
Distance	+5
Dommage arme	1D8+1
JP Sagesse	+0
JP Vigueur	+2
JP Dextérité	+1
Intimidation	+6
Détection	+4
Force	16 +3
Dextérité	12 +1
Constitution	14 +2
Intelligence	10
Sagesse	10
Charisme	12 +1



Miliciens

Les gardes sont des personnes qui tiennent plus à leur vie qu'à une mort glorieuse sur le champ de bataille.

Au premier clash un peu dur ils fuiront, si leur chef Mu-Fle meurt il s'en réjouiront.

Vetus d'une armure de cuir, d'un arc, et d'une épée longue ils reste de bon combattants.

Allignement : loyaux neutres



Garde normaux

Classe armure	14
Points de vie	19
Bonus	+2
Corps à corps	+5
Dommage arme	1D8+3
Distance	+3
Dommage arme	1D8+1
JP Sagesse	+0
JP Vigueur	+2
JP Dextérité	+1
Intimidation	+4
Détection	+4
Force	16 +3
Dextérité	12 +1
Constitution	14 +2
Intelligence	10
Sagesse	10
Charisme	12 +1

**Scenario et illustration sont
des création originales faites
par David Feneteau
David@feneteau.com**

Visitez ma galerie ici :



La licence DD5 est ici :

media.wizards.com/2016/downloads/DND/SRD-OGL_V5.1.pdf



DUNGEONS DRAGONS

La rafe est un scenario
pour des joueurs de
niveau 1 à 3 dans une
ville exotique.

Qui est cette mystérieuse
renarde qui en veut à la
vie du gouverneur, un
homme par ailleurs
apprécié.

A insérer dans vos
campagnes de Donjons
et Dragon 5eme édition.



Scan me