

Scénario pour Premiers Ages : L'enlèvement

Ce scénario est prévu pour un groupe de 4 à 6 personnages débutants. Il est jouable en une séance de 6 heures de jeu.

Intrigue

Un proche d'un PJ, ou bien le PJ d'un personnage absent lors de la séance, se fait enlever par Nydedrich, un magicien de l'Ecole de la Main Noire qui compte le sacrifier lors d'une cérémonie rituelle pour invoquer un démon. Boesean, un des mercenaires l'ayant aidé à capturer la personne, revendique l'enlèvement dans le but de se faire de l'argent facile.

Principaux événements

1ère partie:

Le proche de l'un des joueurs disparaît. Peu après, il reçoit une lettre de demande de rançon, signée de la guilde de la Dague Rouge.

Au terme d'une enquête, les aventuriers pensent savoir qui a organisé tout cela: Boesean, un brigand. Après l'avoir capturé, ils l'interrogent, et s'aperçoivent que le réel coupable est en fait un prêtre démoniaque, beaucoup plus puissant que Boesean. Ils partent à sa recherche.

2ème partie:

Les aventuriers se rendent dans une vallée au sud de la ville. Ils découvrent le repère du magicien, en viennent à bout, et sauvent la personne enlevée.

1ère PARTIE

Introduction : La lettre.

Au petit matin, un coursier d'Agenfell trouve l'un des aventuriers (sur son lieu de travail ou à l'auberge dans laquelle il se trouve), et lui remet un objet ayant appartenu à X ainsi que cette lettre :

" Si tu veux revoir X vivant, rends-toi derrière le Théâtre, pendant le concert des "Crocs", et apportes Y blanches.

Signé : *la guilde de la Dague Rouge* "

"X" est le nom de la personne enlevée, et "Y" est légèrement plus que la somme d'argent que les aventuriers peuvent se procurer. Ainsi, s'ils veulent payer, ils devront vendre une partie de leur équipement (ou faire des bons jets de Pickpocket).

La ville d'Anakerd.

Alors que les aventuriers se promènent dans la ville, ils peuvent voir un colporteur devant une charrette bourrée d'objets divers et variés:

"Holà messires, je vois que vous êtes des aventuriers... Je suis Ednar le colporteur, venu tout droit des cités libres pour votre plus grand plaisir. Je pense posséder des biens qui pourraient vous intéresser..."

Ednar possède beaucoup d'objets et de potions soi-disant magiques, mais peu le sont réellement. Il y a des talismans contre les Marchemorts, des amulettes pour écarter le mauvais œil... Le prix de ces objets est celui d'un objet normal x5 (ex: un talisman magique en onyx coûtera 50 blanches). L'objet est réellement magique sur 17+ sur un D20: il a à ce moment-là des propriétés mineures (ex: +1 aux JdP contre les sorts de Magie Noire de cercle 1 à 3).

Enquête dans la ville

A moins que les joueurs ne soient disposés à payer la somme demandée par la guilde de la Dague Rouge, ils devraient enquêter à son sujet. Voici les différentes informations que les aventuriers peuvent récolter, suivant les lieux (il n'y a aucune information dans les lieux non cités):

L'ordre des Chevaliers Dragons. Ils suggèrent aux aventuriers d'aller à la milice de la ville pour avoir plus d'informations: les problèmes internes de la ville ne sont pas de leur ressort.

La milice de la ville. Les soldats présents ont vaguement entendu parler de la guilde de la Dague Rouge: ils savent que c'est une organisation assez récente (du moins à Anakerd), et qu'elle sévit surtout dans le quartier marchand et dans la Nouvelle Anakerd. Jusqu'à maintenant, cette organisation n'avait commis que des délits mineurs (vol à la tire, cambriolages...), et les soldats sont vraiment étonnés du kidnapping, qui n'est pas dans leurs habitudes. Les miliciens font de leur mieux pour aider les aventuriers (à moins qu'ils ne se soient fait "remarquer", évidemment), et peuvent même leur prêter main-forte pour la suite du scénario (attention: ce qui se passe en dehors de la ville ne les concerne pas. Ils ne se déplaceront donc pas dans le repère du prêtre démoniaque).

Les miliciens suspectent deux prisonniers (dans des cellules séparées) d'être des membres de la guilde de la Dague Rouge. Si ces derniers sont interrogés de manière habile, ils révéleront l'emplacement du QG de la guilde.

"A la Gorgone Etripée". Rumeurs (tirer au D6 chaque fois qu'un personnage cherche à connaître les dernières rumeurs):

- 1) Il y a des mouvements scaldes à l'est, menés par Ulvar le Rouge.
- 2) Le célèbre groupe de musique "Les Crocs" est en tournée dans tout l'Empire. La popularité du groupe vient des trois sœurs musiciennes maldrings, qui ont une beauté et un charisme à la hauteur de leur incroyable talent musical.
- 3) Une secte secrète de nécromanciens serait à l'origine de l'étrange maladie affectant les dragons de la Marche.
- 4) Les missionnaires estanistes ont conclu un marché avec la Fraternité des Sans-Noms.
- 5) Des disciples de l'école de la Main Noire se trouvent dans la ville. Ils attirent le Mauvais Œil sur les honnêtes gens. Méfiez-vous !
- 6) Des choses étranges se passent au sud-est de la ville. Des gens ont mystérieusement disparus, il y aurait des bruits étranges lors de la pleine lune, etc...

Si les aventuriers restent longtemps dans l'auberge, une bagarre éclate, prenant à parti un ou plusieurs aventuriers ("sale poisson" dit à un Kissrang, ou "vermine estaniste" dit à un chevalier de Thulé). S'ils participent à la bagarre, la milice de la ville ne tardera pas à arriver, et les jettera en prison, ce qui leur fera perdre un temps précieux (le soldat de garde en prison est néanmoins corruptible, pour un tarif de 5 blanches par personne. Les aventuriers peuvent négocier à la baisse, mais il n'acceptera pas en-dessous de 3 blanches par personne).

La nouvelle Anakerd. La population locale est plutôt taciturne: les aventuriers auront du mal à avoir des informations et devront bien surveiller leurs bourses, surtout s'il y a parmi eux des représentants de l'ordre ou des nobles. Si les aventuriers se débrouillent bien (et font de bons jets de dés), ils pourront apprendre où se situe le QG de la guilde de la Dague Rouge: c'est une petite maison crasseuse, un peu à l'écart des autres. A l'intérieur se trouvent quelques voleurs et Boesean, en train de fêter leur future richesse.

Le rendez-vous.

A l'heure du rendez-vous, les rues sont désertes. La présence du célèbre groupe de musique "Les Crocs" au Théâtre a en effet attiré la majeure partie de la population. Les aventuriers peuvent d'ailleurs entendre des chants entraînants et les cris enthousiastes de la foule.

Boesean et ses acolytes se sont rendus sur les lieux à l'avance. Boesean est resté à découvert, mais les autres voleurs se sont cachés, de manière à pouvoir assommer et voler l'aventurier qui se rendra sur les lieux. Boesean refusera de négocier tant que l'aventurier ne sera pas seul. Dès que ce dernier est seul, il dit :

"Allez p'tite tête, montre-moi l'fric! Haha, on roule pas Boesean aussi facilement, hé, qu'est-ce que tu croyais? Et fais pas le malin, hein: si t'as pas l'fric, ton pote est mort, pigé?"

S'ensuit une brève lutte, qui peut avoir deux conséquences:

- Les voleurs assomment le PJ et s'en vont (retour au début du chapitre)
- Les aventuriers arrivent à capturer un ou plusieurs voleurs, auquel cas l'un d'entre eux crache le morceau: X a en fait été enlevé par un sorcier, aidé de la guilde de la Dague Rouge. Boesean a réussi à subtiliser un objet personnel de la victime, et c'est de là qu'est venue son idée de faire une demande de rançon. Tout ce qu'il sait sur le sorcier, c'est qu'il est parti seul avec la victime en direction du sud-est. Si les aventuriers ont bien fait attention aux rumeurs, ils savent qu'il se passe par là-bas des choses pas très nettes. Le sorcier est en effet un magicien de l'Ecole de la Main Noire, et il a installé son repaire au sud-est de la ville, dans une caverne.

2ème PARTIE

Recherche du repaire du sorcier.

En interrogeant des habitants d'Anakerd ou des campagnes environnantes, les aventuriers n'auront pas trop de mal à savoir que depuis quelques mois, des paysans disparaissent mystérieusement. Les paysans sont heureux de voir que de valeureux guerriers vont peut-être mettre fin à leurs tourments, et font donc de leur mieux pour les aider et les guider. Le comte Uledriwan Tardonith aurait dû envoyer depuis un bon moment déjà un détachement de soldats pour leur venir en aide, mais il a décidé que ces problèmes étaient d'importance secondaire.

Un membre de l'Ecole de la Main Noire peut se renseigner au sujet du sorcier, en allant dans la boutique "Chez Zariak" (voir annexes). Il apprendra alors avec précision la localisation de son repère.

Les aventuriers peuvent se procurer sans trop de problèmes une carte d'Anakerd et des alentours. Dans le sud-est de la carte (là où les disparitions ont été signalées) se trouve un fleuve dont une partie du cours est souterraine, deux petits villages (Toulneaux et Minève), ainsi qu'une forêt (la forêt du Cerf).

Les aventuriers pourront vite se rendre compte que seuls deux endroits peuvent abriter le sorcier: la forêt, ou la caverne. S'ils vont dans la forêt, ils ne trouveront rien de spécial, à part peut-être un ours, ou des plantes médicinales...

Sans la carte, les indications des paysans permettent quand même de trouver le repère du sorcier, mais cette méthode prend néanmoins plus de temps.

Exploration de la caverne.

Normalement, les aventuriers devraient arriver à l'entrée de la caverne à la tombée de la nuit, le lendemain du concert des "Crocs".

Une succube se trouve dans l'une des salles, enchaînée au mur. Nydedrich l'a invoquée il y a trois mois de cela, mais ce fut un désastre total: elle a réussi à sortir du cercle de confinement et a tué les deux apprentis de Nydedrich avant que celui-ci ne puisse la mettre hors d'état de nuire. N'étant pas du genre à se décourager pour si peu, le sorcier a bien l'intention de réussir à invoquer une autre succube, plus obéissante. Et la cérémonie d'invocation est en train d'avoir lieu; elle atteindra son point culminant à minuit.

La succube enchaînée, du nom de Landra, se fera bien évidemment passer pour une pauvre femme sans défenses, et se jettera au cou d'un des joueurs. Puis elle leur dit qu'elle sait où se trouve la personne qu'ils cherchent, et qu'ils doivent se dépêcher s'ils veulent la sauver: en effet, le rituel est bientôt à son terme, et X est sur le point de se faire assassiner pour le sacrifice rituel nécessaire à l'invocation de la succube.

La libération

Le sorcier se trouve dans une grande salle. Il y a une paille dans un recoin, deux coffres contenant des objets divers (couvertures, nourriture...), un bureau sur lequel se trouvent beaucoup de parchemins, une étagère contenant des dizaines de livres dédiés à la Loi de Garjioul, et surtout, au centre de la salle, un cercle de confinement, ainsi qu'un altar sacrificiel sur lequel se trouve X. Il y a maintenant deux solutions:

Si Landra n'est pas avec les aventuriers:

En voyant les aventuriers arriver, Nydedrich ne se décourage pas, espérant réussir à invoquer la succube. Si les aventuriers n'arrivent pas à le déconcentrer en 5 rounds, X est tué sous leurs yeux, l'invocation est réussie, et au 8^e round, la succube invoquée les attaque. Après le combat, si X est toujours en vie, il dit aux aventuriers qu'une succube se trouve enchaînée.

Si Landra est avec les aventuriers:

La concentration de Nydedrich est immédiatement brisée. Pris de panique, il s'écrie "*Pauvres fous, comment avez-vous osés la libérer?*"

Ils voient alors un sourire se dessiner sur les lèvres de Landra, qui répond :

"Vermine, tu vas me payer ces 3 mois d'emprisonnement !" Puis, en s'adressant aux aventuriers de manière très autoritaire : *"Je me charge de lui. Occupez-vous des autres, et surtout ne me déconcentrez pas !"* Le duel entre le sorcier et la succube est alors rapidement réglé (5 rounds), et la succube n'est après cela que légèrement blessée (elle a perdu 10 PdM, et 6 PdS).

Epilogue

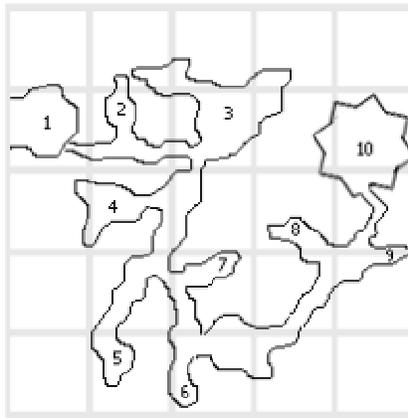
Quelle que soit l'issue, si les aventuriers libèrent Landra, elle sera assez reconnaissante pour ne pas les attaquer. Après la mort de Nydedrich, elle ira à Anakerd, qui lui servira de base pour chercher des magiciens pratiquant la démonologie et les exterminer. Si les aventuriers restent dans la région, ils pourront entendre des rumeurs de magiciens, prêtres et notables mourant dans de mystérieuses conditions.

De plus, Landra a un sens de l'honneur particulier, et le fait que de pauvres mortels l'aient délivrée la gêne énormément. Si les aventuriers se trouvent en mauvaise posture dans un scénario ultérieur, elle pourra peut-être leur sauver la mise...

D'un autre côté, on ne s'attaque pas impunément à l'Ecole de la Main Noire; les aventuriers sont désormais fichés, et ils devront s'attendre à des tentatives d'assassinat aux moments les plus inattendus.

Annexe 1 : La caverne

La caverne a été creusée dans du calcaire par la Draveja, une rivière : les aventuriers ont donc la plupart du temps les pieds dans l'eau (un petit ruisseau de quelques centimètres de profondeur, pas de quoi se noyer). La salle aménagée par le prêtre démoniaque est sèche: ses bouquins n'auraient pas pu supporter l'humidité.



La caverne est bien aérée: les joueurs ne risquent donc pas de s'asphyxier. Mais par contre, les coups de vents peuvent éteindre les torches dans des moments critiques...

1 case = 25m.

1/ Entrée de la grotte. Assez large et haute à l'entrée, sa taille se rétrécit vite, et il est facile de passer à côté du couloir menant au reste de la caverne sans le voir.

2/ 2 damnés se trouvent dans cette salle. Si les aventuriers battent en retraite, ils ne les poursuivront pas: leur but est juste d'éloigner les visiteurs indésirables.

3/ C'est le "grenier" du sorcier: il stocke ici sa "matière première". Les aventuriers y découvrent avec horreur une vingtaine de cadavres empilés, que ce soient des animaux ou des humanoïdes. Les corps sont embaumés de façon étrange. Il n'y a bien sûr aucun objet de valeur sur ces cadavres.

4/ Il y a de 2 à 5 oubliés et un enragé. Ils ne sont pas contrôlés par le nécromant, et sont en état de stase: ils ne se réveillent que si quelqu'un entre dans la salle.

5/ Il y a un oublié et deux enragés, également en stase.

6/ C'est là que se trouve Landra.

7/ Il y a de 2 à 5 enragés en stase. Un vent glacé souffle dans cette salle, pouvant éteindre les torches.

8/ Dans un coin de cette salle se trouvent les objets de valeur des malheureuses victimes du sorcier. Ce dernier va périodiquement voir des voleurs d'Anakerd pour leur revendre ces objets en échange d'argent ou d'objets ésotériques interdits. La valeur des objets est approximativement de 200 Blanches, et il y a également l'équipement complet de X.

9/ Il y a au fond de la salle un trou dans le sol (pas assez grand pour qu'un humanoïde puisse s'y glisser), dans lequel l'eau s'engouffre. On peut l'entendre, quelques mètres plus bas, chuter sur des rochers. Il y a dans cette salle un léger courant d'air.

10/ Cette énorme salle, fermée par la seule porte de la caverne, est le lieu de culte de Nydedrich. Le sorcier s'y trouve, ainsi que deux apprentis, deux putréfiés et un familier démoniaque.

Annexe 2 : Les PNJs

Membres de la guilde de la Dague Rouge

Hybrides de niveau 1.

Force: 13	Agilité: 15	Constitution: 12	Rapidité: 15	PdS: 25	PdM: -
Intelligence: 9	Volonté: 10	Aura: 10	Perception: 15	PdB: 6	CA: 2

Dague : 12 (9/0)

Défense : 12

Discrétion : 12

Survie en cité : 12

Pickpocket : 14

Apprentis de l'Ecole de la Main Noire

Force: 12	Agilité: 9	Constitution: 10	Rapidité: 11	PdS: 17	PdM: -
Intelligence: 14	Volonté: 12	Aura: 9	Perception: 11	PdB: 4	CA: 0

Lettrés lanceurs de sorts de niveau 1.

Sorts: Tous les sorts de Nécromancie, Magie Noire et Démonologie du premier cercle.

Dague: 12 (5/-1)

Défense: 8

Loi de Garjioul: 13

Boesean, voleur des bas-fonds

Hybride de niveau 3

Description: Boesean est habillé entièrement en noir, avec une capuche pour cacher ses yeux. Il est complètement paranoïaque, et sursaute au moindre bruit (c'est peut-être grâce à cela qu'il est

toujours en vie). Il est de taille moyenne, plutôt maigre, le visage long, et un nez aquilin. Si les aventuriers arrivent à voir ses yeux, ils sont cernés (Boesean se réveille *vraiment* au moindre bruit). Il a en permanence un petit rire sur les lèvres, comme s'il y avait quelque chose de drôle qu'il est le seul à savoir.

Force: 10	Agilité: 16	Constitution: 10	Rapidité: 17	PdS: 26	PdM: -
Intelligence: 13	Volonté: 7	Aura: 11	Perception: 16	PdB: 5	CA: 2

Dague : 14 (11/-1)

Défense : 12

Discrétion : 16

Survie en cité : 12

Baratin : 14

Pickpocket : 14

Sens du danger : 19

Landra, la fille des enfers

Démon de rang 4

Description: Quand les aventuriers la trouvent, Landra est couverte de plaies, et ses vêtements sont en lambeaux: Nydedrich a en effet passé ces dernières semaines à torturer Landra pour lui extorquer des informations sur elle-même, et les démons en règle générale. Mais malgré cela, Landra est très séduisante, et elle fera son possible pour que les aventuriers ne découvrent pas sa vraie nature et la délivrent.

C'est une brune avec de superbes yeux de biche de couleur doré, et elle a un port de princesse, même enchaînée, même vêtue de haillons. Elle a un caractère très indépendant, et très hautain: elle déteste par-dessus tout que quelqu'un la prenne de haut.

En combat, elle utilise de préférence un Chant d'apaisement, ou le sort d'Interdiction.

Force: 12	Agilité: 15	Constitution: 15	Rapidité: 18	PdS: 50	PdM: 25
Intelligence: 15	Volonté: 20	Aura: 24	Perception: 15	PdB: 7	CA: 4

Lorsque les aventuriers la trouvent, elle n'a que 35PdS et 6PdB.

Dague: 15 (15/+0)

Séduction: 24

Charisme: 24

Danse: 15

Défense: 21

Assassinat: 15

Discrétion: 21

Danse de combat: 18

Poison: 15

Mysticisme: 20

Connaissance des démons: 19

Sorts: Tous les sorts d'Arts dramatiques et Magie Noire jusqu'au cercle 5.

Nydedrich, sorcier de l'Ecole de la Main Noire

Lettré lanceur de sorts de niveau 5

Description: Nydedrich est maigre, assez grand, et il a de longs cheveux noirs. Il porte une longue robe noire rituelle, et il a trois amulettes autour du cou, dont un symbole du Hurlant, et un symbole de l'école de la Main Noire.

En combat, il utilise les sorts Interdiction, Folie ou Réveiller la Souffrance.

Force: 8	Agilité: 11	Constitution: 11	Rapidité: 14	PdS: 26	PdM: 26
Intelligence: 18	Volonté: 20	Aura: 17	Perception: 13	PdB: 4	CA: 1

Equipement: Poignard rituel du Hurlant (+2 aux dégâts); ceinture de protection (+1 à la CA).

Sorts: Tous les sorts de Démonologie, Nécromancie et Magie Noire jusqu'au cercle 5, ainsi que Torturer un démon (6).

Dague : 11 (8/+1)

Défense : 10

Rituel : 18

Loi de Garjioul : 21

Interrogation/torture : 15

Connaissance des Démons : 14

Oubliés, enragés, putréfiés, damnés, familier démoniaque

Voir bestiaire.