

# La liberté ou la mort

(Un scénario pour personnages de 1<sup>er</sup> niveau, avec les règles de DD3)

**Note préliminaire :** *Ce scénario permet une introduction plutôt inhabituelle des personnages. Leur condition peut être quelque peu déstabilisante, aussi, des joueurs débutants pourrait éprouver quelques difficultés. S'ils réfléchissent trop aux conséquences de leur actes cela peut être tout aussi désastreux.*

## Contexte :

La cité maritime d'Oblivia est dirigée d'une main de fer, depuis 8 ans, par **Korl Heinrack**. Cet homme ambitieux est devenu le Premier Citoyen de la ville peu de temps avant la fin de la guerre contre le Royaume. Grâce à ses idées en faveur du retrait de la cité d'un conflit qui épuisait ses ressources, il est parvenu, par la force du peuple, à renverser son prédécesseur, **Giscorl Pickbur**, artisan de l'alliance des Cités Libres pour la guerre. A peine sa nouvelle position acquise, Korl Heinrack a rapidement placé ses proches aux postes importants de la ville. Grâce aux importantes ressources minières de la ville, il est parvenu à redresser la Cité en fournissant massivement ses voisins, qui continuaient la guerre, en armement et navires dont sa ville n'avait plus besoin désormais. Les troubles ont commencé à réapparaître une fois la guerre finie. L'activité s'étant énormément orientée vers un commerce de guerre, les débouchés se sont vite réduits. Il aura fallu une révolte sévèrement réprimée pour faire, définitivement, basculer le régime dans la tyrannie.

Depuis l'activité de la ville ne s'est jamais relevée et ne cesse de périlcliter, les cités voisines ayant fait comprendre que les dirigeants d'Oblivia avaient suffisamment profité de la guerre pour satisfaire leurs ambitions.

Maintenant, la police politique est partout, à la recherche de complots et le marché noir est très développé. La ville ne cesse de s'effondrer sur elle-même alors que Korl Heinrack assure sa position en dispensant ses largesses aux membres influents de la cité. Pour l'heure, de grandes festivités se préparent pour célébrer les 8 ans de règnes de celui qui se fait appeler le Prince d'Oblivia.

L'un de ceux-ci est **Okthor Verdanian**. Cet homme d'une quarantaine d'années dirige les Arènes de la ville. C'est un proche de Korl Heinrack qui l'a autorisé à mettre en place sa propre milice qui lui sert à assurer la sécurité des arènes et de son domicile. Okthor est un gros « consommateur » d'esclaves. Outre les individus assurant le service dans sa demeure, il est sans cesse à la recherche de gladiateurs pour ses spectacles. A l'heure actuelle, les Cités Libres ne pratiquent quasiment plus l'esclavage et les soldats capturés pendant la guerre ont tous pu regagner leurs contrées. Mais à Oblivia, qui n'a pas participé aux négociations de la fin de la guerre, la situation est restée très différente et la ville est devenue une plaque tournante du trafic d'esclaves, tandis que les milices privées s'imposaient lentement au sein de la cité au détriment de l'armée régulière qui n'assure plus désormais que la sécurité extérieure.

Les personnages sont des esclaves d'Okthor rattachés au service de sa maison selon leurs affinités. Ils pourront se retrouver aux arènes (guerriers), dans les jardins (druide) ou encore attaché au service d'Hector l'alchimiste de la maison (magiciens)...

## Acte I - Une journée comme les autres

Le soleil est déjà haut dans le ciel mais la chaleur et moins étouffantes que ces derniers jours. Pourtant, la journée commence bien mal, une fois encore. Tous les esclaves sont réunis dans la grande cour et devant eux se dresse la haute silhouette de **Karl Valdemort** le maître des esclaves de la maison. L'homme est grand, musculeux et a le crâne rasé à l'exception d'une longue mèche de cheveux en arrière. La scène ne signifie qu'une

chose, certains n'ont pas servit la maison comme il le faut et ils vont être punis. C'est alors qu'il désigne un homme imposant :

« Toi ! Ignore-tu que les esclaves ne peuvent pas porter d'armes en dehors de l'arène » Deux gardes s'approche de lui et l'emmène jusqu'à une potence dressée au milieu de la cour. Il les suit, l'air résigné. Ils l'attachent et lui découvrent le dos découvrant de profondes cicatrices.

« Ta faute t'aurait normalement valu 10 coups de fouets, mais je vois que tu n'en es pas à la première, tu en auras donc 5 de plus ! » A ces mots, l'homme se raidit et le fouet claque aussitôt. Quand il a terminé, les gardes le détachent et quelques esclaves viennent l'aider à marcher.

« Toi ! Le vieil édenté, s'écrit-il alors en désignant un vieux nain partageant la cellule des personnages, tu m'as menti hier soir. Cela te vaudra 5 coups de fouet » La scène se répète alors malgré les gémissements du vieillard. La punition sera arrêtée par l'intervention du maître des lieux Okthor arguant qu'un esclave mort ne lui sert à rien, au grand déplaisir de Karl.

Les esclaves devront ensuite rejoindre leur affectation. Les tâches qu'ils seront amenés à effectuer pourront être choisies parmi les suivantes.

- Préparation des jardins,

- Nettoyage d'un des murs extérieurs des arènes qui a été peint d'inscriptions révolutionnaires des Faucons Pourpres,
- Dépoussiérage de la bibliothèque,
- Servir de cobaye à l'alchimiste,
- Nettoyage des cages des animaux aux arènes,
- Porter des commandes de fournitures,
- Préparation des spectacles pour les jeux,
- ...

Ces activités auront pour but de familiariser les joueurs avec leur environnement et la situation locale. Au cours de la journée, ils pourront remarquer qu'ils sont observés par des personnes qu'ils ne connaissent pas. Elles dureront toute la journée jusqu'à ce qu'on vienne chercher les PJ pour qu'ils s'occupent du carrosse d'Okthor qui doit passer la soirée chez le « Prince ».

## Acte II - Etrange rencontre

---

La résidence de Korl Heinrack se trouve en bordure du plus grand parc de la ville. Alors qu'ils seront en train d'attendre le retour de leur maître devant la résidence, ils apercevront un homme leur faisant signe de le rejoindre dans les buissons du parc. S'ils ne le rejoignent pas il retentera les contacter le lendemain ; là s'ils rechignent encore, c'est que leur condition les satisfait alors pourquoi chercher à continuer. Sinon, ils se retrouveront devant un homme mince au crane chauve et vêtu d'une ample cape noire qui refusera de donner son identité. Il veut leur demander de remettre un message à un esclave, enfermé dans les geôles des

arènes, devant servir lors des jeux. S'ils veulent quelque chose en échange, il fera selon leur demande mais il se retranchera généralement derrière l'argument selon lequel « cet homme peut quelque chose pour vous ».

Le message sera verbal pour éviter toute fuite et sera le suivant. « L'oiseau quitte le nid quand le coucou fait reluire son plumage ». Il leur donnera ensuite une description de l'homme (blond, cheveux bouclés, tunique verte).

Il les quittera ensuite en leur disant qu'il les recontactera pour la réponse. Il leur restera à regagner le carrosse et attendre le retour d'Okthor.

## Acte III – Quelques explications

---

**Victor Fernesta** est le fils d'un modeste marchand d'Oblivia dont l'activité pâtit de la situation actuelle de la ville, mais qui est un des rares à avoir pu conserver des contacts dans les autres Cités Libre. Mais Victor est surtout le chef du principal mouvement de rébellion dans la ville : les Faucons Pourpres. Très peu de personnes connaissent le véritable chef du mouvement, mais celui-ci n'en est pas moins très développé et s'apprête à provoquer le soulèvement de la ville lors des festivités à venir.

Victor était parti rencontrer un groupe de partisans en dehors de la ville quand il s'est fait capturer par des vendeurs d'esclaves. Il n'a pu faire valoir son statut de citoyen d'Oblivia sans amener des soupçons sur sa présence au sein d'un groupe de bandits. A la recherche d'esclave pour le jubilé de Korl, le groupe a rapidement attiré l'attention

d'Okthor qui les a tous achetés et enfermés dans les geôles des arènes.

**Wolfram Arnsung** est le premier conseiller de Victor, s'est surtout un homme qui a senti que le vent pourrait tourner à Oblivia et qui ne veut pas laisser passer l'occasion de satisfaire sa soif de pouvoir. Depuis qu'il a découvert où se trouve son chef, il s'est persuadé qu'il serait très bien à la place de Premier Citoyen si la révolte est couronnée de succès. Cependant, il est suffisamment lucide pour savoir que seul le chef des Faucons Rouges possède le charisme pour mener à bien la révolte. Il ne peut donc prendre le risque de le dénoncer aux autorités sans risquer de briser l'élan révolutionnaire. Il a donc décidé de trouver quelques individus pour mettre en confiance son chef en captivité et le rassurer quant à sa prochaine évasion. Des individus chargés du nettoyage des

géoles correspondant parfaitement à ses exigences, il se décide à prendre contact avec des esclaves d'Okthor.

Une fois que Victor aura été libéré, des assassins seront chargés de l'éliminer, après que Wolfram aura lancé la révolte en se faisant passer pour le chef des Faucons Pourpres.

## Acte IV - Le message

---

A partir de ce moment, les joueurs vont devoir se débrouiller pour trouver le destinataire du message et le lui remettre. A eux de mettre à profit leur emploi du temps pour entrer en contact avec Victor.

Pour les aider au moins l'un d'entre eux sera affecté au nettoyage des cellules dans la journée. Victor leur donnera sa réponse dans les termes suivants «Quand le coucou étend ses ailes, il est temps pour lui de quitter le nid »

En fin de journée, un prêtre de Wee Jas (mort) les accostera leurs demandant de les aider à porter des sacs. Il s'agit en fait de Wolfram, venu s'enquérir de leur résultat. Après un instant de réflexion, il leur demandera de l'aider à libérer l'homme. S'ils insistent, il leur révélera son nom. Pour les convaincre, il pourra leur révéler que de « grands changements se préparent » et que « la cité va connaître une nouvelle ère ». Dans la mesure, où

leur aide lui est indispensable, il est prêt à de grosses concessions quitte à leur dire ce qu'ils veulent entendre.

Il est également possible qu'il les aiguille sur le meilleur moment selon lui pour procéder à son évasion, à savoir lors du jubilé quand les esclaves seront conduits à la préparation. Il leur révélera également l'existence d'un ancien tunnel qui servait autrefois à ramener ou évacuer des créatures directement du port. Il dira que son entrée se trouve au niveau inférieur de la ménagerie, au fond d'un long couloir barré d'une grille. Ce tunnel n'a jamais existé et le couloir donne, en fait, sur une salle inutilisée qui servait autrefois à entreposer des décors utilisés lors des spectacles. Un certain nombre encombre encore la pièce. Cette manœuvre n'a pour but que d'isoler le groupe pour que ses assassins puissent tranquillement faire leur besogne.

## Acte V – Le Jubilé

---

Le jour du jubilé, les personnages vont se trouver affectés à la ménagerie où ils seront chargés d'apprêter des waggii, des sortes de gros félins ressemblants à des tigres au pelage verdâtre. Là, ils vont devoir les affubler de diverses pièces d'armures et excroissances pour les rendre encore plus effrayant. Deux gardes surveillent distraitemment la pièce et quelques autres esclaves participent à la préparation des animaux sous les hurlements du maître de la ménagerie.

Le festival commencera en début d'après-midi après l'arrivée, triomphale, de Korl. Des artistes du cirque montrant divers numéros feront patienter la foule en attendant le début du spectacle que tous sont venus voir.

- Un duel entre deux des plus grands gladiateurs de la cité doit ouvrir les festivités
- Il sera suivi d'une course de chars.

- Puis un combat à mort entre un groupe d'esclave et de sauvages waggii.
- Et enfin, un petit groupe de gladiateurs va affronter une terrible Ankheg (grosse).

Victor se trouve dans le groupe d'esclaves (15) qui doit affronter le waggii. Ceux-ci vont être conduit en salle de préparation pendant la course de char. Ils seront encadrés par 4 gardes et un sergent. Ils y seront, l'un après l'autre, sommairement équipés et isolés dans une cellule débouchant sur l'arène.

Ce sera aux joueurs de voir quand ils décideront de passer à l'action. Il est à noter qu'une grande partie de la ville à rejoint les arènes pour le spectacle et en raison de la présence du « Prince » de nombreux gardes ont pris position tout autour alors que la sécurité à l'intérieur est assurée par les gardes d'Okthor.

## Acte VI – Trahison

---

Il est probable que les joueurs vont rejoindre le couloir indiqué par Wolfram et arriver dans la pièce commencer à chercher l'entrée du sous-terrain. Ils seront alors assaillis par 4 individus qui vont immédiatement essayer de tuer Victor. Un sergent de la garde, partisan de ce dernier pourra intervenir si nécessaire. Après le combat, les

joueurs auront juste le temps d'inspecter les individus avant d'entendre un groupe de garde arriver. Ils vont devoir très vite trouver une solution et celle qui se présentera à eux ne sera pas la plus enviable. Un caniveau, plein d'urine est d'excréments, longe le couloir menant à la salle et débouche sur une grille d'où monte une odeur

particulièrement désagréable (DC20). Celle-ci donne sur un collecteur débouchant dans les égouts de la ville. Le garde s'il est intervenu restera pour masquer leur fuite ou bien couvrir leurs arrières.

Le groupe va alors se retrouver dans un boyau d'un mètre de hauteur sur le bord duquel cours une étroite margelle glissante. Il y règne une odeur affreuse et une faible lumière filtre par la grille donnant sur la pièce au-dessus. Quelques rats s'enfuient à leur approche. Le boyau est un cul de sac qu'ils vont devoir suivre. Celui-ci débouche sur un collecteur de plus gros diamètre dont seule la margelle émerge du liquide sombre et nauséabond. Les égouts sont un inextricable entrelacs de canaux plus ou moins inondés, et, ou barrés de lourde grilles, dont ils vont devoir se dépêtrer pour parvenir à en sortir. Il y règne une obscurité quasi totale seulement rompue par quelques rais de lumière provenant de rares ouvertures donnant sur la rue. Même s'ils localisent une sortie, il ne leur sera pas aisé de sortir. L'insurrection a été lancée par Wolfram et les rues de la partie haute de la ville (celle des résidents les plus aisés, autour des arènes) connaissent une certaine agitation. Des combats ont déjà commencé et il y a des gardes pleins les rues (à la surprise de Victor qui pensait que l'insurrection ne serait lancée qu'après son retour). L'idéal sera pour eux de parvenir de l'autre côté de l'enceinte en suivant la légère pente, certains nom de rue sont également inscrit à proximité des grilles de sortie mais sans lumière ils ne pourront les apercevoir. A un endroit un plus éclairé, Victor finira par reconnaître un nom qui lui est familier et il

orientera alors le groupe vers un passage qu'il pense déboucher sous des bains. Le passage débouche en effet sur une vaste salle pleine d'eau (5mx120m avec un plafond à 2m et profondeur de 2m) beaucoup plus propre que le reste du dédale avec une margelle étroites courant le long des bords. Des conduites dépassent du plafond d'où s'écoule un peu d'eau. De l'autre côté se trouve une échelle métallique débouchant sur une trappe.

Alors qu'ils traverseront pour rejoindre cette dernière, une voie familière se fera entendre derrière eux : « On ne m'a donc pas menti ! » Ils auront alors la désagréable surprise de voir, débouchant du passage, Karl revêtu d'une armure noire cloutée, un sourire mauvais aux lèvres. « Vous êtes des traîtres et vous ne méritez que la mort chiens d'esclaves. » Il s'avance alors sur une margelle en direction du groupe le fouet levé près à frapper. Les possibilités de fuite étant restreinte, le combat devrait alors s'engager sur la margelle glissante. Au milieu du combat un grondement se fera entendre et tout à coup de l'eau commencera à se déverser par les tuyaux du plafond. En même temps un siphon va s'ouvrir dans le fond de la piscine pour évacuer l'eau directement vers la mer. Si les combattants tombent à l'eau ils auront fort à faire pour ne pas faire entraîner, ce qui signifierait une mort assurée. Dans tous les cas Karl tombera à l'eau que se soit en glissant ou par un coup mortel et il se fera entraîner...Après avoir récupéré leurs esprits, il ne restera plus qu'au groupe à sortir par la trappe qui débouche sur une petite pièce des bains de la ville.

## Acte VII – La victoire ou la mort

---

Victor décidera alors de rejoindre la maison d'un de ces compagnons pour connaître le déroulement des combats. Celui-ci expliquera que la majorité des combats se déroulent dans la ville haute entre les insurgés et les milices privées. L'armée s'est jusqu'alors contenté de fermer les portes et semble hésiter à intervenir. Leur intervention pouvant être décisive, Victor va alors décider de voir le commandant des forces armées d'Oblivia, **Magtahir**, pour le convaincre de se rallier à eux. Après avoir rédigé un message d'introduction dans lequel il dévoile son identité, à destination de celui-ci, il va demander au personnage s'ils veulent bien l'accompagner. Il ne leur en voudra pas s'ils déclinent sa proposition, mais l'avenir de la cité (et peut être le leur) repose en partie sur ce choix (voir ce qui suit).

Le général, plutôt surpris, les recevra dans son bureau quelques minutes après avoir reçu le message. Là, Victor va tenter de le convaincre de

ne pas intervenir dans un conflit qu'il juge purement politique.

Si des personnages ne se préoccupent pas trop de la discussion, ils apercevront une silhouette qui ne leur est pas inconnue pénétrer dans un bureau en contrebas ; il s'agit de Wolfram. Il est venu discuter de l'évolution de leur plan avec un de ses complices le commandant **Radburn**. Le général n'ayant pas décidé l'intervention de l'armée de l'armée, leur plan prend du retard et risque d'échouer. Prévoyant, celui-ci avait mis à la disposition de Wolfram un groupe de soldats qui se sont fait passer pour de simples citoyens, pour pénétrer dans le colisé, et dont la tâche va être de tuer un maximum de personnalités « gênantes » pour la suite de leur projet. Ces hommes de confiance sont de véritables tueurs qui ne se posent pas de questions et qui n'attendent plus que le signal de leur chef. A peine quelques minutes après son arrivée, il ressortira pour aller le leur délivrer.

Il existe différents moyens d'empêcher l'envoi du signal. Les personnages pourront suivre Wolfram

jusqu'à la tour de garde du port au sommet de laquelle l'attend une boîte contenant du feu alchimique (une préparation explosive dégageant une forte lumière que l'on peut colorer). Il sera possible également d'alerter le général et de démasquer Radburn qui, avec un peu de persuasion, ne mettra pas longtemps à cracher ce qu'il sait. Quel que soit le moyen employé, il leur faudra empêcher l'émission du signal car sa réussite

plongera la ville dans un effroyable chaos après l'assassinat de la plupart des dirigeants. Bien sûr, si Wolfram n'est pas démasqué, il va rapidement se poser en chef des Faucons Pourpres et en libérateur de la ville après que Victor aura mystérieusement disparu (finalement rattrapé par ses assassins) et que le général convaincu d'avoir fomenté l'assassinat aura été exécuté.

## Epilogue

Si la ville est libérée du joug de Korl, Victor va rapidement proposer une nouvelle élection pour nommer le nouveau Premier Citoyen de la ville. En attendant, il sera choisi pour assurer l'intérim et sa première décision sera la libération de tous les prisonniers issus de la guerre et la révision des conditions d'esclavage dans la ville. Les personnages, qui l'ont aidé, vont alors se retrouver dans une position particulièrement favorable, mais peut être que l'appel du pays va alors se faire sentir et qu'ils désireront rentrer chez eux...

## Intervenants :

Les profils définis ci-après ne sont donnés qu'à titre indicatif, chaque MJ pouvant les adapter selon sa vision.

### ❖ Karl Valdemort

Guerrier de niveau 2, FOR 16, INT 11, SAG 12, DEX 15, CON 14, CHA 9

Corps à corps +5 (hache et fouet), CA 15 (cuir clouté + dex), Dons : Fouet + Ambidextrie + Combat à deux armes + Pistage, Compétences : Intimidation 3, Saut 4

### ❖ Wolfram Arnsung

Rogue de niveau 2, FOR 10, INT 14, SAG 13, DEX 16, CON 12, CHA 11

Corps à corps +1 (rapière), CA 15 (cuir + dex), Dons : Esquive + Alertness, Compétences : Dissimulation 8, Déplacement silencieux 8, Bluffer 5, Déguisement 5, Sens motive 6.

### ❖ Victor Fernesta

Barde de niveau 1, FOR 12, INT 14, SAG 12, DEX 12, CON 13, CHA 15

Corps à corps +1 (?), CA 11 (dex), Dons : Esquive + épée longue, Compétences : Diplomatie 6, écouter 4, Bluffer 6

### ❖ Garde

Guerrier de niveau 1, FOR 14, INT 9, SAG 10, DEX 12, CON 14, CHA 10

Corps à corps +3 (épée longue ou lance), CA 14 (cuir + bouclier + dex), Dons : Coup puissant

## Quelques remarques :

J'ai joué ce scénario avec un petit groupe de joueurs (3) qui étaient moyennement expérimentés. J'ai eu peur pendant toute la première moitié du scénario, ensuite cela s'est beaucoup mieux passé. En effet, ils avaient été très impressionnés par le fait d'être emprisonnés depuis si longtemps et s'attendaient à être sévèrement punis à la moindre incartade. Ils n'osaient pas prendre d'initiatives et n'ont même pas cherché à élaborer un plan pour délivrer Victor. Ils ont attendu le dernier moment (un peu avant qu'il soit envoyé dans l'arène) pour se décider à agir.

Tout cela pour dire que le MJ doit faire attention à l'attitude de ses joueurs dans la première moitié du scénario et ne pas hésiter à leur lâcher (discrètement) la bride pour les encourager.

Attention au magicien qui va commencer sans grimoire (logiquement). Un parchemin lui était accessible chez l'alchimiste et je l'avais autorisé à mémoriser normalement des sorts de niveau 0.

Si vous avez besoin de plan allez à cette adresse : <http://perso.club-internet.fr/helmous/>