



ENTRE BRIGANDS ET RIPOUX



SCÉNARIO D&D 3

Ce scénario se déroule dans la ville Haldorf, dans le pays de Fall. Il s'adresse à un groupe de personnages débutants de niveau 1-3 et à des joueurs de tous niveaux.

Les PJs sont recrutés par la Milice pour tendre une embuscade à un brigand sévissant dans le quartier de Fistral. Mais les PJs ne sont pas au bout de leurs surprises, car des éléments inattendus les attendent...

AD06



TABLE DES MATIÈRES

PRÉFACE **4**

Présentation **5**

L'histoire **5**

Déroulement **6**

PRÉLUDE **8**

UNE HISTOIRE DE CORRUPTION

Le lieutenant Burt **8**

J - 200 : Et le lieutenant devint ripou... **9**

J - 100 : Mais l'imprévu arriva... **9**

J - 50 : Puis les choses se compliquèrent... **10**

J - 10 : Et la hiérarchie s'en mêla **10**

ACTE I

12

MISSION POUR LA MILICE

Scène 1 : les PJs entrent en scène	12
Scène 2 : À la caserne	15
Scène 3 : Préparatifs du faux convoi	17
Scène 4 : Le piège	18

ACTE II

20

RÉVÉLATIONS

Scène 1 : Darla intervient	21
Scène 2 : Rencontrer/libérer Arson	22
Scène 3 : Faire éclater l'affaire	24
Scène 4 : Audience avec le capitaine Lubble	24
Scène finale : La mort de Burt	26

ANNEXES

28

Les Hommes du Vengeur	28
Les Soldats	28
Arson	29
Le Lieutenant Burt	30
Terens	30

PRÉFACE



Bienvenue à tous, vous qui vous apprêtez à lire ces quelques lignes. Je me nomme Uron, et je suis l'auteur de ce modeste scénario. Conçu pour le Monde Extrêmia, dont je suis l'un des créateurs, ce scénario n'en reste pas moins aisément adaptable pour d'autres Mondes de jeu. Toutes les Caractéristiques données sont celles de la troisième édition de D&D®, un produit Wizards of the Coast™ ; Mais avec quelques ajustements, il vous sera possible de jouer cette aventure avec les règles de la 2^{ème} édition, voire même de la 1^{ère} édition, pour les plus nostalgiques. J'espère simplement que cette aventure vous plaira, que vous soyez joueur ou Meneur de jeu. Attention, les sections suivantes sont exclusivement réservées aux Maîtres de Donjon.

URON

Crédits :

Auteur : Uron

Illustrations :

•Couverture : Askorahn

•Additionnelles : Artflow (AI)

Fonts : Marcellus par Astigmatic - Bebas Neue par Ryoichi Tsunekawa - Be Vietnam par Lam Bao -Open sans condensed

Maquette et conception graphique : Emmanuel Tauste (emmanuel.tauste@gmail.com)

Présentation

Ce scénario se destine à un groupe de personnages débutants de niveau 2-3. Le scénario est court et n'est pas difficile, mais il se veut plus comme une introduction à de futures aventures. Si vous jouez la campagne de Fall, rien ne vous empêche de faire jouer ce scénario à la suite de l'aventure *Règlements de compte*.

Aucune classe ou race particulière n'est vraiment requise pour faire jouer ce scénario, même si au moins un combattant serait appréciable. Pour le reste, aucun pré-requis, compétence ou don n'est vraiment indispensable pour mener à bien l'aventure. L'Acte I est plutôt à tendance « musclée » alors que l'Acte II fera la part belle à l'enquête et à l'interprétation. Ce scénario est particulièrement adapté au pays de Fall dans le monde d'Extrêmia ; l'action se déroule à Haldorf, la capitale. Cependant, si vous n'utilisez pas le monde d'Extrêmia, n'y voyez pas un handicap et n'hésitez pas à modifier le scénario pour qu'il convienne à votre monde de campagne.

L'histoire

Les PJ's sont recrutés par la Milice pour tendre une embuscade à un brigand sévissant dans le quartier de Fistral. Mais les PJ's ne sont pas au bout de leurs surprises, car des éléments inattendus les attendent, au premier rang desquels un officier de la milice loin d'être blanc comme neige...

Déroulement

Le scénario *Entre brigands et ripoux* est découpé en actes, eux-mêmes divisés en scènes, ceci dans le but de faciliter le travail du MJ lorsque celui-ci décide de faire une coupure afin de calculer les Points d'Expérience gagnés par les Personnages ou pour décider de la fin d'une séance de jeu. La trame des événements présentée dans le scénario est celle qui apparaît la plus logique, mais n'hésitez pas à la modifier et ne la suivez pas à la lettre, surtout si vos PJ's décident de prendre une direction plutôt qu'une autre. Vous aurez toujours la possibilité de replacer une scène plus tard et avec un minimum d'improvisation, vous pourrez facilement modifier certains éléments de l'aventure.

« Option » et « Campagne »

Vous trouverez parfois des paragraphes notés « Option ». Ces paragraphes sont là pour vous aider si les PJ's ne se comportent pas tout à fait comme la trame du scénario le suggère. Ces options peuvent éviter la linéarité de l'aventure ou vous permettront de trouver une parade si les PJ's tentent quelques choses mettant en péril la suite du scénario.

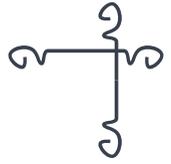
D'autres paragraphes, appelés « Campagne », sont là pour vous aider et vous guider si vous décidez de faire jouer la « Campagne d'Haldorf ». Ils vous permettent notamment de faire des liens entre les différents scénarios de la campagne à l'aide le plus souvent de PNJ ou de lieux.

La campagne d'Haldorf se compose pour l'instant de cinq scénarios :

- *Règlements de Compte* (niv 1-2)
- *Entre Brigands et Ripoux* (niv 2-3)
- *Jeu de mains, jeu de Vilains* (niv 3-4)
- *A qui profite le crime ?* (niv 4-5)
- *Vengeance Mortelle* (niv 4-6)
- *Trésor, Pirates et Crustacés* (niv 6-8)

Le fil rouge de la campagne est la ville d'Haldorf, où se déroulent tous les scénarios. Les scénarios se relient les uns aux autres par des organisations et des personnages récurrents, mais la trame de fond est assez large pour vous permettre de jouer les scénarios indépendamment, et même d'en supprimer certains.

Dernières recommandations



Si vous utilisez le Monde d'Extrêmia comme monde de campagne, n'hésitez pas à lire les informations sur Fall et sa capitale pour de plus amples informations sur les lieux et les personnages présentés ou évoqués dans ce scénario. Si jouer dans Fall vous intéresse, sachez que d'autres scénarios pouvant être joués à la suite de celui-ci et seront disponibles très bientôt.

N'hésitez pas, dans la mesure du possible, à utiliser de la musique d'ambiance à l'aide des Bandes Originales de *Last of the Mohicans*, *Dracula*, *Ben Hur*, *Princess Mononoke* ou d'autres musiques de même type pour mettre vos PJs dans l'ambiance.

Notez également que ce scénario comporte quelques combats délicats. Il est recommandé au MJ de s'assurer que son groupe de PJs comporte suffisamment de ressources pour venir à bout des adversaires, mais le MJ comme les PJs ne doivent pas oublier qu'une fuite n'est pas toujours déshonorante et peut parfois s'avérer salutaire. Je vous encourage fortement à adapter le scénario à votre groupe de PJs. N'hésitez pas à éliminer purement et simplement un combat si vos PJs vous semblent trop affaiblis pour l'emporter.

En tant que MJ, vous serez amené au cours du scénario à interpréter quelques PNJ importants. Il vous faudra mettre l'accent sur leurs différentes personnalités et ne pas les oublier durant les phases d'interactions avec les PJs. Voilà pourquoi il est recommandé de faire jouer ce scénario à un groupe de joueurs n'excédant pas plus de cinq voire six éléments.

PRÉLUDE



UNE HISTOIRE DE CORRUPTION



Cette partie explique les tenants et les aboutissants de l'intrigue. Elle ne fait pas entrer en scène les PJ (ces derniers interviennent à partir du jour J) mais permet au MJ de situer l'action et de mieux cerner les lieux, les protagonistes et les enjeux se cachant sous le scénario.

Le lieutenant Burt

Burt est lieutenant dans l'Armée Fallienne. Autrefois dans la marine, il fut un jour pris dans une violente tempête et à depuis la phobie de la mer. La carrière de ce prometteur sergent de marine fut donc gelée et Burt dû se résoudre à rester sur la terre ferme. Bien que passé lieutenant, Burt est devenu un homme acariâtre, solitaire, se morfondant dans une petite vie monotone. Il sombra peu à peu dans l'alcool et le jeu clandestin. La vie de la petite caserne dont il a la charge, dans le quartier de Fistral, ne l'intéressait guère plus.



J -200 : Et le lieutenant devint ripou...

Mais un jour, dans une taverne louche où il s'était rendu pour jouer, Burt fut abordé par un homme mystérieux, svelte et charismatique, répondant au nom de Terens. Ce dernier est un roublard de grand talent travaillant secrètement pour le compte d'un haut dignitaire Fallien.

Terens proposa au lieutenant Burt de fermer les yeux sur un petit trafic mené dans son secteur : en échange d'une confortable somme mensuelle, Burt doit ignorer les marchandises de contrebande qui sont acheminées discrètement depuis les entrepôts du port jusqu'à une maison particulière d'une rue sombre du quartier de Fistral.

J -100 : Mais l'imprévu arriva...

Tout alla pour le mieux pendant un temps. Malheureusement pour Burt, il s'avéra qu'un de ses soldats, un certain Rold, vivait avec son jeune frère en face de la maison dans laquelle se déroulait le mystérieux entreposage. Intrigué par le va-et-vient, Rold décida d'aller prévenir son lieutenant. Mis au courant, Burt demanda à Rold de taire cette affaire le temps d'y voir plus clair et lui demanda de le mener à la maison.

Une fois sûr que Rold avait en effet mis le doigt sur le trafic que lui-même couvrait, Burt poignarda Rold près de chez lui. Mais son jeune frère, Arson, fut témoin de la scène. Malgré sa colère, Arson craint pour sa vie et s'enfuit de sa maison. Burt le vit partir mais ne parvint pas à le rattraper. Il comprit qu'il s'agissait du frère de Rold. Il saccagea la maison des deux frères mais pris bien garde à ne pas attirer les soupçons sur cette partie du quartier. Il disposa le corps d'Arson dans la maison et maquilla son crime pour faire croire à un règlement de compte entre les deux frères. Puis il paya un mendiant du nom de Cermer afin que ce dernier serve de faux témoin et relate la fuite d'Arson.

Burt fit boucler le quartier pendant trois jours, résolu l'affaire en concluant évidemment à la culpabilité d'Arson et mit sa tête à prix. Il pu ainsi continuer à couvrir le trafic.

J -50 : Puis les choses se compliquèrent...

Ne sachant où aller, Arson se réfugia chez sa petite amie, Darla, serveuse à *La fine lame*, une petite taverne principalement fréquentée par les soldats du quartier de Fistral. Tout le monde ignore la relation entre Darla et Arson, aussi celui-ci ne risque rien chez elle, loin de la taverne et des soldats. Darla en revanche, peut aisément obtenir des informations de la part de soldats trop éméchés.

Grâce aux informations de Darla, Arson décida alors de réunir quelques petites frappes locales, pour perpétrer quelques attaques de soldats ou de collecteurs d'impôts dans le but de forcer le lieutenant Burt à sortir de sa caserne et à venir régler le problème lui-même. Et il faut bien avouer qu'Arson et sa petite bande se révélèrent assez efficace. Arson commence à se faire une petite réputation dans Fistral, où il est connu sous le nom du Vengeur (nom que lui-même se donne). Les racontars locaux et ceux qui ont été détroussés par lui peuvent aussi témoigner du fait que le Vengeur ne manque pas une occasion pour dénoncer l'incapacité du lieutenant Burt à faire régner l'ordre dans son secteur...

J -10 : Et la hiérarchie s'en mêla

Quelques jours avant l'entrée en scène des PJs, l'état-major des garnisons de la ville commence à prendre très au sérieux cette histoire de Vengeur. Etant donné que le Vengeur discrédite directement l'action de l'Armée, il est décidé en haut lieu de tendre un piège au Vengeur. Ayant peur que le Vengeur ne possède des contacts au sein même de l'Armée (ce qui pourtant n'est pas le cas), l'Etat-major décide que des personnes extérieures à l'armée doivent participer à l'embuscade ; et c'est ainsi que les PJs vont entrer en scène.

Campagne : la nature du trafic

Si vous jouez l'intégralité de la campagne de Fall, il peut vous être utile de savoir que le trafic couvert par le lieutenant Burt n'est qu'une partie d'une organisation bien plus large et bien plus complexe : des marchandises de contrebande (principalement de l'alcool) sont acheminée par des pirates dans la Baie d'Haldorf ; ces marchandises sont ensuite déchargées de nuit dans le quartier de Watenlath (quartier du port) avec la complicité de quelques dockers et d'un membre de la capitainerie du port. Puis l'organisation criminelle des Sekers s'occupe ensuite du transit des marchandises vers un lieu plus sûr que les entrepôts : une maison tranquille du quartier de Fistral, à l'abri des regards indiscrets... L'ensemble de l'opération est orchestré par Terens, pour le compte de son mystérieux employeur... Ce dernier espère en effet troquer des marchandises de contrebande contre des appuis politiques... Mais il s'agit là d'une autre histoire. L'ensemble du plan de Terens et de son employeur seront développés plus en avant dans d'autres scénarios de la campagne.



ACTE I



MISSION POUR LA MILICE



Cet Acte va permettre aux PJs de rentrer de plein pied dans l'histoire. Mais ce qui n'est au départ qu'une simple embuscade orchestrée par l'Armée peut se révéler bien plus complexe...

Scène 1 : Les PJs entrent en scène

Les PJs sont contactés par l'Armée. Le capitaine Lubble, qui est en charge de l'opération, convoque les PJs au quartier général de l'Armée à Haldorf, dans le quartier de Millowgan. Le capitaine Lubble a pu entendre parler des faits d'armes précédents des PJs et les avoir sélectionné parce qu'ils sont peu connus en ville.

Un messenger militaire rencontre les PJs à leur lieu de résidence. Ces derniers se voient remettre une convocation officielle leur demandant de se rendre au plus vite au quartier général de l'Armée. La convocation ne précise pas le motif.

Ambiance musicale proposée :
Ben Hur, Piste 1 : Ouverture

Le quartier général de l'Armée est un imposant bâtiment de pierre blanche dont les murs d'enceinte doivent bien faire deux mètres d'épaisseur. Des tours crénelées dominent la structure, rendu moins austère par sa couleur blanche, qui lui permet de se fondre mieux dans le paysage du quartier. Une demi-douzaine de soldats montent la garde à l'entrée, tandis que d'autres patientent dans des guérites. Des soldats déambulent également sur le chemin de ronde alors que des vigiles scrutent les environs depuis les tours. Après de nombreux contrôles, où vos convocations sont minutieusement examinées, notamment par un magicien, vous êtes conduits par deux soldats dans les couloirs de l'un des nombreux bâtiments du complexe. Votre route s'achève dans un large bureau dans lequel se trouve un officier. Celui-ci disparaît en partie derrière l'amoncellement de paperasseries prenant place sur son bureau de chêne.

Les deux soldats introduisent alors les PJs, puis l'officier leur donne congé. Une fois seul avec les PJs, il les invite à s'asseoir face à lui.

Bienvenue au quartier général de l'Armée. Je suis le capitaine Lubble. Vous vous demandez certainement pourquoi vous êtes ici : la raison est la suivante : vous avez été désigné pour participer à une mission pour le compte de l'Armée. Bien évidemment, votre participation à cette mission sera rémunérée, et son succès vous octroiera une prime confortable. Bien sûr, je fais également appel à votre sens du patriotisme pour cette mission... cette opération étant des plus secrète, je suis forcé de vous demander votre accord officiel avant de vous expliquer en quoi elle consiste... êtes-vous d'accord ?

Si les PJs acceptent, Lubble leur expliquera donc que le Lieutenant Burt, qui dirige une des casernes de Fistral, à besoin d'une aide extérieure pour une mission spéciale. Il refusera d'en dire plus mais leur garanti que le risque est limité (« rien dont vous ne pouvez venir à bout ») et la prime garantie par l'Armée. Puis ils leur dit comment se rendre à la Caserne de Fistral.

Campagne : Le Capitaine Lubble

Le Capitaine Lubble est un homme d'environ 35 ans. C'est un homme intègre et loyal. Intelligent et travailleur, il est très apprécié de ses hommes et possède de réelles capacités de meneur. On lui promet un bel avenir dans l'Armée. De haute stature, il porte des cheveux blonds et longs dans le cou ainsi que des favoris épais.

Veillez à préserver ce personnage : si tout se déroule bien, il sera promu Commandant à la suite de cette aventure et réapparaîtra dans d'autres scénariis de la campagne notamment *À qui profite le crime*.

Option : D'autres moyens de commencer l'aventure

Si le contact direct entre l'armée et les PJs ne vous convient pas, vous pouvez décider que les PJs sont recommandés par une tierce personne. Si les PJs ont déjà eu maille à partir avec la milice de Haldorf, vous pouvez aussi décider que le capitaine Lubble fait pression sur eux, et qu'ils n'ont donc pas le choix pour cette mission...

Campagne : Utiliser le personnage de Ladvender

Si vous faites jouer la campagne de Fall dans son intégralité, il serait judicieux que ce soit Ladvender qui introduise les PJs pour cette mission (voir le scénario précédent, *Règlements de compte*, pour ce qui touche le personnage de Ladvender).

Scène 2 : À la caserne

Ambiance Musicale proposée:
Last of the Mohicans, Piste 14 : *the British arrival*.

Les PJ sont ensuite libres d'aller s'équiper avant de se rendre à la caserne qui leur a été indiquée. Il s'agit d'une caserne de taille modeste, surtout en comparaison avec le quartier général de l'Armée. La caserne est cependant haute de deux étages. De forme rectangulaire, le toit est recouvert de tuiles, mais des meurtrières sont là pour rappeler que des soldats peuvent discrètement observer les rues alentours. Presque en face de la caserne, de l'autre côté de la rue, on trouve le troquet de *La fine lame*, où les soldats aiment à venir pendant leurs temps de repos.

Lorsque les PJ pénètrent dans la caserne, il leur faut demander à voir le lieutenant Burt. Ce dernier les recevra dans son bureau. Ce dernier possède également une seconde entrée, une lourde porte de fer menant dans une cour intérieure de la caserne, non loin de l'écurie, vu les hennissements qu'on peut entendre en tendant l'oreille (Perception Auditive DD15). Burt leur proposera un verre d'alcool afin de les mettre à l'aise.



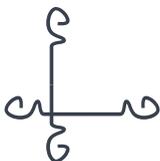
« Bien, fait le lieutenant de sa voix grave. Vous êtes là pour participer à la capture de celui qui se fait appeler le Vengeur. Autant vous le dire tout de suite : je ne sais pas pourquoi la hiérarchie vous envoie, car je suis sûr que mes hommes et moi aurions très bien pu le capturer nous-mêmes. Quoiqu'il en soit, je ne remet pas en cause les ordres, et dès demain, nous préparerons le faux convoi. J'ai déjà fait courir le bruit qu'un collecteur d'impôts passer dans la partie nord de Fistral après-demain. Je suis sûr que le Vengeur mordra à l'hameçon. D'ici là, vous avez quartier libre. Rompez. »

Il est évident que Burt ne cache pas son antipathie à l'égard des PJs... cependant, il répondra à leurs questions, exagérant le danger représenté par le Vengeur. Il ne signalera pas que les forfaits du Vengeur ont toujours été exempts du moindre crime de sang. Cependant, si on le lui demande, Burt sera bien obligé de reconnaître qu'il n'y a jamais eu de morts lors des assauts du Vengeur. « *Pour l'instant...* », s'empressera-t-il d'ajouter sur un ton ironique.

Les PJs sont libres de vaquer à d'autres occupations durant l'après-midi. Ce temps mort peut même vous permettre de laisser vos PJs aller se renforcer un peu (achats d'armes), faire du shopping divers ou simplement découvrir la ville ou tout du moins le quartier. Une autre possibilité consiste à les faire visiter la taverne de *La Fine Lame*, et peut-être même faire connaissance avec Darla la serveuse.

Option : Meubler l'après-midi

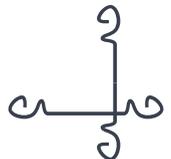
Si vous ne savez pas trop quoi organiser pour cette après-midi pour vos PJs et si vous souhaitez leur faire faire quelque chose d'inhabituel, vous pouvez les faire assister ou participer à une partie de Walton, le jeu national de Fall. Les règles de ce jeu et son fonctionnement sont détaillées dans le Manuel de Fall.



Scène 3 : Préparatifs du faux convoi

Les PJs pourront ensuite s'atteler à la préparation du faux convoi. Ce dernier se compose d'une sorte de diligence officielle dans lequel prend normalement place le collecteur d'impôts. Ce dernier est normalement accompagné d'un cocher et de quatre soldats à cheval. Les PJs sont libres de penser à tous les pièges et autres astuces qu'ils veulent mettre en place pour permettre la capture du Vengeur. Encouragez-les à mettre au point des plans, à modifier la diligence, à se déguiser en soldats, etc. Ils peuvent utiliser jusqu'à quatre soldats de la caserne, qu'ils pourront eux-mêmes choisir juste avant le départ de la diligence. Ainsi, le dira Burt, « *Pas de risques d'une taupe dans l'expédition* ». Le Lieutenant Burt ne sera pas de la partie, mais suivra de loin la diligence avec un groupe de soldats. Bien sûr, il n'en dira rien aux PJs, ni même à sa hiérarchie. Cependant, s'ils étaient contraint d'intervenir pour sauver la mise des PJs, ces derniers pourraient se demander pourquoi Burt ne leur a pas dit qu'il surveillait leurs arrières... Aurait-il quelque autre raison dans la capture du Vengeur ?

La scène de la préparation du faux convoi est une scène difficile à mettre en place. Il est difficile de vous donner des conseils car son organisation dépend principalement des décisions et des plans des joueurs. Veillez surtout à rendre la scène ludique : poussez vos joueurs à faire un plan de la diligence, à vous expliquer leur positionnement, à vous donner les sorts utilisés, etc.



Scène 4 : Le piège

Le lendemain matin, les PJs peuvent enfin faire partir le faux convoi dans les rue de Fistral.

Le convoi va sillonner les roues de Fistral pendant trois heures sans le moindre heurt. Les passants ont inconsciemment tendance à s'écarter de la diligence, et tous ont l'air de penser qu'il s'agit de la diligence d'un véritable collecteur. Puis en toute fin de matinée, alors que le petit convoi sera engagé dans une ruelle dépourvue de traverses, un petit groupe d'hommes sortira de derrière des tonneaux entassés dans la ruelle, pendant que deux d'entre eux surgiront sur les toits. Des jets de Détection opposés à la Discrétion des Brigands (bénéficiant de +2 de circonstance dû au camouflage) permettront aux PJs de repérer les hommes du Vengeur juste avant l'attaque, ce qui leur permettra d'agir pendant le round de surprise.

Ambiance musicale proposée :
The Mask of Zorro, Piste 6 : *Tornado in the Barracks*.

Au déclenchement de l'assaut, l'un des bandits, tout de noir vêtu, encouragera ses compagnons. Puis, avant d'attaquer à son tour, il criera à l'attention du convoi :

« *Point de salut pour les corrompus ! A bas les traîtres !
Vive le Peuple !* »

Mettez en scène le combat en gardant à l'esprit que la ruelle n'est pas très large, surtout aux abords de la diligence qui occupe les trois-quarts de la largeur. Au cours du combat, le Vengeur, tout en agissant, pourra entamer le dialogue avec les PJs. Réalisant qu'il est tombé dans un piège, le Vengeur se battra vaillamment, mais criera à l'attention des PJs :

« *L'armée est gangrenée par les cafards !* »

Les hommes du Vengeur, peu habitué à une telle résistance, rendront les armes assez vite. Le Vengeur tentera de s'échapper, certainement poursuivi par les PJs. Une petite course-poursuite dans les ruelles du quartier ne peut pas leur faire de mal...

Une fois démasqué, le Vengeur se révélera être un homme d'une petite vingtaine d'années. Il se murera dans un profond silence et ne répondra pas aux railleries éventuelles des Soldats ou des PJs. Lui et ses hommes ayant survécu seront ensuite conduits à la caserne pour y être questionnés par Burt en personne.

Option : le Vengeur parvient à s'échapper

Si le Vengeur parvient à s'échapper, vous pouvez considérer que ce dernier sera malchanceux. Dans sa fuite, le Vengeur tombera nez à nez avec le Lieutenant Burt et ses hommes. Il sera alors fait immobilisé et Burt s'attribuera le mérite de sa capture. Si vous préférez que le Vengeur parvienne à s'échapper, peut-être les PJs pourront-ils remonter sa trace jusqu'à sa planque, une petite cave mal éclairée dans le quartier de Rindale. Si le Vengeur a été blessé, les traces de sang sur le sol et des jets de Fouille DD15 pourront permettre aux PJs de pourchasser le jeune homme.

Option : Si le Vengeur est tué

C'est un problème, mais ce n'est pas catastrophique : si le Vengeur a trouvé la mort dans l'affrontement, modifiez un peu la suite du scénario : Darla tentera maladroitement de se venger en tuant le PJs responsable de sa mort, mais elle s'effondrera et racontera tout ce qu'elle sait aux PJs. Il vous suffira d'ignorer la scène 2 de l'Acte II et de modifier légèrement la suite du scénario pour permettre quand même aux PJs de poursuivre l'aventure.

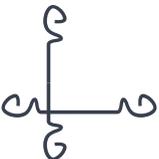
ACTE II



RÉVÉLATIONS



Cet acte est vous demandera une plus grande part d'improvisation que le précédent : en effet, des actions des PJs dépendront en grande partie le déroulement de cette seconde partie du scénario.



Scène 1 : Darla intervient

Quelques temps après la capture du Vengeur, Darla ira trouver les PJs. Ils seront peut-être en train de tremper leurs lèvres dans une bonne mousse à *la Fine Lame*. Sinon, Darla aura appris leur rôle dans la capture de son fiancé en discutant avec les soldats habitués de la taverne.

Darla ira trouver discrètement les PJs et leur demandera une entrevue en privé. Une fois seule avec eux, elle éclatera en sanglots avant de leur raconter son histoire :

« Arson, que vous connaissez sous le nom du Vengeur, est mon fiancé. Oh, bien sûr, il a certes très mal agi, mais il faisait ça pour une bonne raison... Ce sont les circonstances qui l'ont poussées à agir de la sorte ; Il y a quelques semaines, Rold, le frère d'Arson, a découvert une affaire louche. Rold était soldat à la caserne et il aurait découvert un trafic organisé par les Sekers. Il prévint son supérieur, mais celui-ci, certainement impliqué dans le trafic, assassinat Rold. Arson fut témoin de la scène, et il a vu le meurtrier de son frère : il s'agit du lieutenant Burt ! Depuis, il n'a plus confiance dans l'Armée et cherche à se venger lui-même de Burt. Vous savez, Arson n'est pas un mauvais garçon. Oh, s'il vous plaît, faites quelques chose pour lui, je vous en supplie ! »



Darla n'a malheureusement pas grand-chose à offrir aux PJs, si ce n'est son joli sourire. Elle jouera sur la fibre sentimentale des PJs pour qu'ils interviennent.

Option : Les PJs se désintéressent de la situation

Si les PJs ne souhaitent pas intervenir, un PNJ (Ladvender, par exemple) peut leur faire miroiter la perspective d'une récompense substantielle de la part de l'Armée pour avoir débusqué un officier corrompu. Si cet argument fonctionne avec vos PJs, décidez vous-même si l'Armée donnera effectivement une obole aux PJs...

Scène 2 : rencontrer/libérer Arson

Les choix des PJs sont plutôt restreints : s'ils ont décidé d'aider Darla à faire éclater la vérité, tôt ou tard, il faudra bien aller délivrer ou, à défaut interroger Arson. Ce dernier est pour le moment retenu prisonnier dans les geôles de la caserne, au sous-sol.

Ambiance musicale proposée : *Indiana Jones and the Last Crusade*, Piste 3.

Pour entrer en contact avec Arson, les PJs bénéficient de plusieurs solutions :

- 🔪 Jouer sur leur nouveau statut : Ayant participé activement à sa capture, les PJs pourront certainement convaincre les soldats de les laisser voir le prisonnier en tête-à-tête. Des Jets de Bluff opposés à la Psychologie des soldats seront nécessaire. N'hésitez pas à attribuer aux PJs un bonus si leur intervention contre Le Vengeur a été des plus efficace, ou au contraire un malus si c'est Burt qui a finalement attrapé Arson.
- 🔪 Pénétrer discrètement dans les cellules : un petit groupe de soldats montent la garde au niveau des cellules. La plupart des autres prisonniers sont des ivrognes ou des petits chapardeurs. Les soldats jouent à l'Elthire, un jeu de *ciformi* local. Aux PJs d'en profiter... Des jets de Discrétion et de Déplacements Silencieux seront utiles pour ne pas se faire repérer, puis il faudra trouver un moyen d'immobiliser les gardes... En effet, tout crime de sang risquerait plus de les faire passer pour des complices du Vengeur que pour des redresseurs de torts...
- 🔪 Tenter de libérer Arson pendant son transfert au quartier général de l'Armée : c'est faisable, mais plus dangereux ; il y aura en effet de nombreux soldats. Il va falloir jouer serré...
- 🔪 Tout autre plan que les PJs tenteront de mettre en place.

Qu'ils cherchent à libérer Arson ou simplement à l'interroger, ce dernier leur révélera l'histoire suivante :

« Mon frère était soldat à la caserne. Nous vivions tout les deux dans le quartier de Fistral, pas très très loin de la caserne, d'ailleurs. Rold avait déjà remarqué qu'il n'y avait pas de patrouilles près de chez nous, mais ne s'était pas alarmé. Un jour, cependant, il surprit un étrange trafic, presque en face de notre maison. Il alerta alors son supérieur, l'immonde lieutenant Burt. Ce dernier lui demanda de ne pas ébruiter l'affaire et lui donna rendez-vous devant la maison. Maudit soit notre confiance ! Rold a eu tort de ne pas avoir de soupçons sur

cette curieuse façon de faire... Burt se rendit devant chez nous et y rencontra mon frère. Moi, j'étais à l'intérieur, surveillant la rue depuis la fenêtre. Mon frère indiqua la maison devant laquelle il avait remarqué le trafic. Burt en profita pour le poignarder dans le dos... le fourbe ! Libérez moi, que je lui règle son compte ! Ah.... Je suis sorti immédiatement lorsque j'ai vu mon frère se faire tuer par cette nuit d'orage... mais Burt était armé, je ne pouvais rien faire, j'ai dû fuir... heureusement, j'ai pu le semer. »

Interrogé sur la nature du trafic, Arson déclarera qu'il s'agirait de marchandises de contrebande, type alcools étrangers, et qu'un tel trafic, discret et organisé, ne peut impliquer qu'une organisation criminelle de bonne taille, capable de se payer les services d'un lieutenant de l'Armée. Car pour Arson, il est clair que Burt est mêlé de près ou de loin au trafic.

Option : Si les PJs se contentent de questionner Arson

Si les PJs ne préfèrent pas prendre le risque de libérer Arson et se contentent de le questionner, des Soldats rapporteront la visite des PJs à Burt. Ce dernier, prenant peur, organisera un « accident » sur la personne d'Arson. Arson mort, le principal témoin du meurtre de Rold aura disparu. L'enquête ne sera pas terminée pour autant : la mort suspecte d'Arson est une bonne preuve de la culpabilité de Burt. Si les PJs questionnent les soldats affectés à la surveillance des cellules, ces derniers pourraient tout à fait craquer et avouer avoir battu à mort Arson sur ordre de leur lieutenant... Ce qui vous permet ensuite de poursuivre le scénario, même avec un Arson décédé.

Scène 3 : faire éclater l'affaire

Avec ou sans Arson libéré, les PJs pourront tout de même agir pour tenter de faire éclater l'affaire. Une solution est d'aller provoquer directement Burt, mais celui-ci est un épéiste chevronné et il bénéficie de l'appui de ses hommes. Autant donc tenter de faire remonter l'affaire aux oreilles de l'Armée ou via les ragots colportés par la rumeur populaire. Trouver appui auprès de la population locale est un moyen simple de semer le doute sur la réputation de Burt ; les gens du quartier n'aiment pas trop le lieutenant ; certains connaissent aussi les problèmes de boissons de Burt. Darla, enfin, peut facilement faire courir des bruits via la taverne et retourner jusqu'aux propres soldats de Burt. La pression populaire est cependant un moyen plus long et moins efficace de faire tomber Burt. Cependant, selon les actions des PJs, avoir l'aide de la population du quartier peut se révéler déterminant. Quoi qu'il arrive, à un moment ou à un autre, l'état major de l'Armée entendra parler de cette histoire et pourra commencer à mener sa petite enquête.

Scène 4 : Audience avec le capitaine Lubble

Ambiance Musicale proposée :
Lord of the Rings, the Return of the King, Piste 4 : *The White Tree*

Tôt ou tard, muni de preuves ou bien fort du témoignage d'Arson, les PJs risquent fort de demander un entretien au capitaine Lubble. Si les PJs n'y pensent pas par eux-mêmes, Darla leur suggérera. Il faudra cependant convaincre Arson du bien fondé de cette décision, car ce dernier est désormais très sceptique sur l'intégrité de l'Armée, et est persuadé qu'elle fera tout pour blanchir Burt !

Des PJs malins penseront à utiliser la lettre de recommandations fournie au début du scénario, et signée de la main même de Lubble pour obtenir un entretien avec le Capitaine. Dans le cas contraire, des jets de Persuasion seront peut-être nécessaires afin d'accélérer les choses.

Lorsque enfin Lubble pourra les recevoir, il se montrera surpris de leur visite, et plus encore s'ils se trouvent en compagnie d'Arson. Il écoutera cependant avec attention leur histoire. Lorsqu'ils auront terminé, il leur tiendra le discours suivant :

« Chers amis, les accusations que vous portez sont graves. Il est évident que je prends vos commentaires très au sérieux, mais il est également difficile pour moi de croire qu'un des officiers de l'Armée peut être lié à un tel crime, et qui plus est mêlé à un sombre trafic de marchandises de contrebande. Je vais donc me rendre à la caserne et vous allez m'accompagner ».

Lubble sortira ensuite, accompagné des PJs et d'une douzaine de soldats, et se rendra à la caserne du lieutenant Burt.

Option : Les PJs piétinent

Si les PJs ont été malchanceux (Arson est mort) ou maladroits (la libération d'Arson a échoué et ils sont recherchés), et qu'ils n'ont pu voir Lubble, vous pouvez tout de même poursuivre le scénario. Simplement, considérez que Burt a pris peur et prévoit de s'enfuir avant que son petit manège ne soit découvert. Il aura alors fait capturer Darla afin de couvrir sa retraite à l'aide d'un otage, et se préparera au départ lorsque Arson préviendra les PJs de l'enlèvement de Darla. Aux PJs de se rendre alors à la caserne ou aux alentours. Ils pourront sûrement prendre en chasse Burt et ainsi jouer la scène 5. En cas de coup dur, la cavalerie arrivera, Lubble ayant été intrigué du remue-ménage dans le secteur de Burt.

Scène finale : La mort de Burt

Les PJs n'ont plus qu'à se rendre une dernière fois à la caserne en compagnie de Lubble pour voir Burt mis aux arrêts... mais peut-être les PJs se souviendront-ils qu'une porte dérobée dans le bureau de Burt mène directement dans la cour ? N'hésitez pas à leur rappeler afin qu'ils puissent vivre un face à face avec Burt, dans la cour de la caserne ou dans son bureau si ce dernier tentait de fuir

par la fenêtre. Burt se battra avec l'énergie du désespoir. Si besoin, il aura eu le temps de barricader la porte principale menant à son bureau afin de prendre la poudre d'escampette par la porte dérobée... où l'attendront sûrement les PJs. Burt se battra vaillamment, mais pas jusqu'à la mort. Si les PJs ont le dessus, il s'avouera vaincu, tombant à genoux et pleurant sur son sort :

« Oh, pauvre de moi, jamais je n'aurai dû accepter de couvrir ce trafic... »

Il y a fort à parier que les PJs le questionneront à ce sujet... mais une mauvaise surprise les attend : depuis un toit, un tireur embusqué abattra Burt au moment où il allait faire des révélations ! le carreau d'arbalète est empoisonné (de l'extrait de lotus noir, 3d6/3d6). Il y a de fortes chances pour que Burt succombe à ce poison. Le tireur n'est autre que Terens, le grand instigateur de toute cette affaire. Ce dernier prendra la fuite une fois son forfait accompli, non sans avoir toisé du regard les PJs. Ceux-ci sont bien sûr libres de le poursuivre, et vous pouvez tout à fait mettre en place un combat de haut vol sur les toits de la ville.

Campagne : Dialogue avec Terens

Si vous jouez la campagne de Fall, les PJs en seront alors à leur seconde rencontre avec Terens. Lors de la confrontation après l'empoisonnement de Burt, ce dernier déclarera aux PJs, du haut du toit :

« Encore vous ! Il semblerait que vous preniez un malin plaisir à vous trouver sur mon chemin... Mon commanditaire devra apprendre à retenir votre nom, et moi aussi... car m'est avis que ce n'est pas la dernière fois que nos routes se croisent... »

Option : réduire la puissance de Burt

Si vous jugez que Burt, même seul, est un peu trop puissant pour votre groupe de PNJ, retirez lui un niveau ainsi que son équipement magique. Burt restera un adversaire redoutable et crédible (difficile d'imaginer un lieutenant d'un niveau inférieur au 5ème), mais il en sera cependant moins dangereux pour vos PJs.



ANNEXES



Les Hommes du Vengeur

Roublards 1 ; PV : 7, CA : 15 ; Corps à corps +2 ; Distance : +3. Réflexes : +4, Vigueur : +1 , Volonté : +0. Attaque sournoise +1d6, recherche de pièges. Dons : Science de l'initiative, Esquive. Compétences : Acrobatie +4, Détection +4, Déplacements Silencieux +3, Perception Auditive +4, Discrétion +3. Équipement : Cuir clouté, Arc court, Dague, Matraque, Épée courte. 2d8 Ewlis chacun.

Les Soldats

Hommes d'armes 1. PV : 8, CA : 18 ; Corps à corps +2 ; Distance : +1. Réflexes : +, Vigueur : + , Volonté : +. Dons : Arme de prédilection (épée longue). Compétences : Équitation +2, Intimidation +4, Détection +2, Perception Auditive +2. Équipement : Cotte de Mailles, Épée longue, Dague, Écu en bois. 2d6 Ewlis chacun.

Arson

Jeune homme plein de fouge, Arson est de taille moyenne mais semble très agile. Si ses muscles ne sont pas saillants, il est tout de même plutôt robuste pour son âge et bien formé. Des mèches de ses cheveux blonds tombent sur ses yeux d'un bleu azur et sa barbe naissante lui donne un petit air de Brad Pitt. Mais malheureusement pour les PJs féminins intéressées, Arson n'a d'yeux que pour la douce Darla.

Guerrier 2. PV : 20, CA : 20 (surpris 18, contact 14) ; Corps à corps +5 ; Distance : +5. Réflexes : +2, Vigueur : +5, Volonté : +2. Dons : Arme de prédilection (épée longue), Science de l'initiative, Attaque réflexe, Esquive. Compétences : Équitation +6 , Intimidation +2, Détection +3, Perception Auditive +2, Natation -1 (+5 sans armure). Équipement : Crevice, Épée longue de maître, Écu en acier de maître. 36 Ewllis. For : 15, Dex : 14, Con : 12, Int : 11, Sag : 12, Cha : 13.

Le Lieutenant Burt

Agé d'une quarantaine d'années, le lieutenant Burt est le type même du soldat de carrière ayant roulé sa bosse. De haute stature, toujours bien droit (en public : en privé, il est plutôt affalé sur une bouteille de whisky), ses cheveux blond sont coupés courts et sa barbe égalisée avec soins. Malgré sa déchéance, grâce à son style soigné, Burt est parvenu à sauver les apparences.

Guerrier 6. PV : 67, CA : 23 (surpris 22, contact 15) ; Corps à corps +10/+5 ; Distance : +7/+2. Réflexes : +2, Vigueur : +6, Volonté : +2. Dons : Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Science de la bousculade, Combat aveugle, Science du coup de bouclier, Spécialisation (épée longue), Combat monté, Course. Compétences : Équitation +9, Intimidation +7, Détection +4, Perception Auditive +4. Équipement : Harnois +1, Épée longue +1, Écu en acier +1. 423 Ewils. For : 16, Dex : 12, Con : 16. Int : 12, Sag : 12, Cha : 10

Terens

Les PJs ne sont pas de taille à lutter contre Terens, mais ce dernier ne cherchera pas à les tuer, étant donné que les PJs lui sont utiles. Si les PJs décident malgré tout de l'affronter, faites vous plaisir...

Note technique

Les documents présentés sur extremia.org sont mis en page initialement pour une utilisation numérique, tablette et smartphone. Si vous décidez de les imprimer, assurez vous que votre matériel prend en charge la fonction *recto verso* pour une impression en livret au format A5. Cela dans un souci d'économie de papier et de confort de lecture.

Merci de votre compréhension.