Règlements de compte

SCÉNARIO D&D 3

Ce scénario se déroule à Haldorf, dans le pays de Fall. Il s'adresse à un groupe de personnages débutants de niveau 1 ou 2 et à des joueurs de tous niveaux.

À la suite d'une bagarre dans une taverne, les PJs se sont retrouvés dans en prison pour quelques jours. Mais un certain Ladvender vient les en faire sortir immédiatement en échange de leur aide.

Table des matières

PRÉFACE 4

Présentation 5

L'histoire 5

Déroulement 6

« Option » et « Campagne » 6

Dernières recommandations 7

ACTE I 8
CONTRAINTS ET FORCÉS

Scène 1 : Une banale bagarre de taverne 9

Scène 2 : Une visite inattendue 13

Scène 3 : remonter la piste de Helder 17

Scène 4 : la confrontation avec Helder 19

ACTE II 20
LA VENGEANCE DE HELFER

Scène 1 : La récompense 20

Scène 2 : L'embuscade des Sekers 22
Scène 3 : Retrouver Helder 24
Scène 4 : L'assaut de la maison de Helder 25

ACTE ALTERNATIF 28
LE GRAND BLUFF

Scène 1 : chez le vrai Ladvender 29
Scène 2 : L'embuscade 30
Scène 3 : quelques informations 30
Scène 4 : L'assaut de la maison d'Helder 31
Scène 5 : la confrontation avec Terens 32

ANNEXES 34

Les Mercenaires ivres 34
Helder 34
Les Sekers 35
Terens 35
Ladvender 35

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 2ème édition, voire même de la 1ère 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 - Lisa Fix
•Additionnelles : Askorahn - 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

Présentation

Ce scénario se destine à un groupe de Personnages débutants de niveau 1-2. le scénario est court et n'est pas difficile, mais il se veut plus comme une introduction à de futures aventures et au lancement d'une nouvelle campagne. Il permet entre autre à des Personnages ne se connaissant pas de se rencontrer et de coopérer bon gré mal gré pour se sortir du pétrin.

Aucune classe ou race particulière n'est vraiment requise pour faire jouer ce scénario, même si au moins un bon combattant dans le groupe serait sûrement très utile. Pour le reste, aucun pré-requis, compétence ou don n'est vraiment indispensable pour mener à bien le scénario. L'Acte II est plutôt à tendance « musclée » alors que l'Acte I fera la part belle au Roleplaying. 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 : le scénario prévoit une alternative si vous jouez le scénario seul ou dans le cadre d'une campagne. De plus, n'hésitez pas à modifier le scénario pour qu'il convienne à votre monde de campagne.

L'histoire

À la suite d'une bagarre dans une taverne, les PJs se sont retrouvés dans une prison pour quelques jours. Mais un certain Ladvender vient les en faire sortir immédiatement en échange de leur aide : ils doivent passer à tabac quelqu'un ! Naturellement, quelques péripéties surviendront...

Déroulement

Le scénario *Règlements de compte* 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 évènements 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 PJs 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 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 PJs tentent quelques choses mettant en péril la suite du scénario.

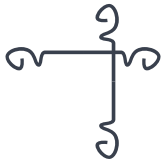
D'autres paragraphes, appelés « Campagne », sont là pour vous aider et vous guider si vous décidez de faire jouer la « Campagne d'Haldorf ». Ils vous permettent notamment de faire des liens entre les différents scénarios de la campagne à l'aide le plus souvent de PNJ ou de lieux.

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 PJ 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.

Acte I

Contraints et forcés

Après une rixe dans une auberge, les PJs se retrouvent en prison, lorsque le dirigeant d'une petite Halger leur propose de les faire sortir et en plus de leur confier un travail apparemment facile et bien rémunéré.

Scène 1 : Une banale bagarre de taverne

Situation

L'histoire commence à la taverne de *l'Orque Ménestrel*, dans le quartier de Milsom, à Haldorf. Tenue depuis de nombreuses années par une famille de demi-Orques mélomanes, on trouve à l'auberge toutes sortes d'individus, la faune locale mais aussi des voyageurs peu fortunés, attirés par la quantité reconnue des victuailles servies aux repas. Les patrons, eux-mêmes dotés d'un féroce appétit, on la réputation de servir les repas les plus copieux de la capitale (ce qui ne veut cependant pas dire les meilleurs de la ville, loin de là). Les tenanciers apprécient également les musiciens de toute race et de toute origine, et leur permettent d'égayer les soirées de la taverne. Mais le brassage ethnique et l'alcool aidant, des rixes se produisent parfois à *l'Orque Ménestrel*, et le mobilier de la salle principale s'en ressent parfois.

Vers quatre heures du matin, les derniers clients complètement saouls sont mis dehors sans ménagement, à moins d'être des habitués, auquel cas ils sont placés dans la petite écurie attenante pour leur permettre de décuver.

Les PJs, se connaissant ou pas, se trouvent à la taverne depuis une heure lorsqu'une dispute éclate entre des clients. Ou bien peut-être que certains d'entre eux, visiblement ivres, prendront à partie l'un des PJs. L'essentiel n'est pas dans la querelle elle-même, mais dans ses conséquences : impliqués ou non dans la bagarre, les PJs sont au mauvais endroit au mauvais moment et sont embarqués à la caserne la plus proche et mis au frais le temps de dégriser et de ruminer sur le manque de jugement des soldats falliens...

Veillez, avant de lancer la bagarre, à bien décrire la taverne et l'atmosphère afin de mettre les PJs dans l'ambiance.

La rixe

Voici un exemple de ce que pourrait donner le début de la bagarre :

Ambiance musicale proposée : Thème de *l'Orque Ménestrel* : *Ben-Hur*, Piste 34 : *Arrius'Party*.

La soirée bat déjà son plein à l'Orque Ménestrel ; quelques musiciens Gnomes entonnent des airs lancinants pendant que les clients attablés mangent et boivent beaucoup. Les plâtrés servies ici sont monumentales, et bien que la qualité ne soit pas toujours au rendez-vous, vous vous retrouvez avec des assiettes bien remplies. Le plat du jour est la soupe aux lentilles, et pendant que vous dînez, d'autres clients jouent à divers jeux de cartes ou discutent entre eux, une choppe de bière à la main. L'atmosphère est un peu enfumée et la salle bruyante ; la clientèle est hétéroclite et semble se composée d'habitués comme de voyageurs, à en juger par les styles différents des convives.

Laissez les PJs faire un peu de roleplay et décrivez si besoin quelques clients de l'auberge avant de poursuivre. Sélectionnez le PJ ayant l'apparence la plus chétive, ou celui qui vous semble être le plus susceptible, puis enchaînez la suite :

Un groupe de costauds, peut-être des mercenaires, se dirigent vers toi. Ils ont visiblement l'air éméchés et poussent de gros éclats de rires tout en se donnant de grandes tapes dans le dos. L'un d'eux te dévisage puis de pouffer de rire, avant de déclarer : « hé, les gars, z'avez vu celui-là ? Avec sa dégaine, il a pas peur du ridicule, hein ? »

Rajoutez-en afin de faire sortir votre PJ de ses gonds (en général, ce n'est pas trop difficile), et utilisez l'apparence de votre PJ pour que les mercenaires éméchés s'en servent contre lui. Les autres PJs interviendront sûrement. Si ce n'est pas le cas, ils seront quand même arrêtés par la Milice avec d'autres clients innocents pour faire un exemple.

Gérer un combat dans l'auberge

Essayez de dissuader vos PJs de sortir leurs armes ; il s'agit d'une rixe face à des ivrognes, il semble inutile de sortir les lames. Si les PJs sortent néanmoins leurs armes, les mercenaires ivres, se sentant agressés, feront de même. Essayez cependant d'éviter toute mort, ce qui pourrait logiquement compliquer ultérieurement la tâche de Ladvender pour faire sortir les PJs de prison.

Veillez surtout à faire ressentir la situation à vos PJs : ils se battent dans une taverne, décrivez donc le mobilier, l'odeur de la bière renversée sur le sol, le bruit des chaises se cassant ou s'entrechoquant, les encouragements ou les insultes des autres clients, etc. Pour rendre le combat plus amusant et plus vivant, faites combattre des PJs debout sur une table, une empoignade se termine sur le comptoir, des tabourets volent et certains clients cassent les pieds des chaises pour s'en faire des matraques !

Faites surtout que vos joueurs s'amusent et qu'ils se prennent au jeu, et qu'ils ne se rendent pas compte de l'arrivée de la Milice ; pris sur le fait, les PJ auront d'autant plus difficile de nier qu'ils troublaient l'ordre public...

Option : Débuter autrement

Si l'option « vous êtes dans une auberge » ne vous satisfait guère car trop classique, vous pouvez décider que vos PJs se trouvent déjà en prison. À ce moment-là, éclipsez la scène à *l'Orque Ménestrel* et passez directement à la scène 2.

Si vos PJ ne se connaissent pas, il peut même être idéal de mixer les deux situations : certains des PJs sont pris dans le coup de filet à *l'Orque Ménestrel*, mais d'autres sont déjà en prison pour une autre affaire (à vous de voir laquelle). Tous les PJs se retrouvent donc en cellule pour la scène 2.

Une autre option consiste à opposer des PJs dans l'auberge. L'un d'eux est certain de reconnaître en un des autres personnages le « ruffian lui ayant volé sa bourse » et l'explication commence entre les deux PJs lorsqu'un client hèle la patrouille la plus proche, qui intervient. Et hop ! Tout le monde au panier à salade, les autres PJs proches de la scène se retrouvant embarqués également, malgré leurs protestations.

Enfin, une autre possibilité s'offre à vous : Ladvender peut avoir préalablement repéré les PJ, mais sait qu'il a peu de chances de les convaincre de travailler pour lui : Il peut donc avoir engagé des petites frappes locales pour aller chercher des noises aux PJ à *l'Orque Ménestrel*, pendant que Ladvender se charge lui-même de prévenir la Milice... et hop, le tour est joué, le lendemain, il rend visite aux PJ en cellule !

Option : Gérer l'arrestation des PJ

Laissez une chance aux PJ ingénieux d'échapper à l'arrestation s'ils font preuve de bonnes initiatives... si l'un des PJ parvient à s'enfuir, laissez-le courir... il sera contacté par Ladvender le lendemain. Ce dernier lui expliquera qu'il cherche des hommes de main pas très regardants pour une mission courte et bien rémunérée, et le PJ pourra ensuite accompagner Ladvender à la prison chercher les autres. À ce moment-là, veillez à augmenter la prime du PJ par rapport à celle des autres (les autres gagnant leur liberté en plus).

Si les PJ se débattent durant leur arrestation ou cherchent à s'évader de la prison, à vous de voir ce qu'il advient d'eux. Ladvender va peut-être tomber nez à nez avec un fuyard et lui proposer de le cacher. Une fois que le PJ lui aura conté son histoire, Ladvender décide de lui proposer un travail et va chercher les autres dès le lendemain.

Scène 2 : Une visite inattendue

La prison

Les PJs sont donc conduits en cellule. Ils sont trois ou quatre par cellules, parfois regroupés ou mélangés avec d'autres détenus et d'autres clients de *l'Orque Ménestrel*, arrêtés eux aussi. Si les PJs ne se connaissent vraiment pas et n'en sont pas venus aux mains entre eux à la taverne, ils peuvent idéalement se retrouver tous dans la même cellule.

La prison est assez sécurisée, avec de nombreux soldats effectuant des patrouilles dans les couloirs. Les geôles se trouvent en sous-sol, et aucune fenêtre ne donne sur l'extérieur. La seule façon de sortir est de prendre l'escalier menant au rez-de-chaussée de la caserne.

Les cellules ont de gros murs épais et les portes en chêne sont très solides. Une ouverture munie de barreaux robustes permet de vérifier l'activité des prisonniers.

Laissez les PJs ruminer un peu en prison et faire éventuellement connaissance. Une bonne phase de roleplay, laissant à chacun la possibilité de se présenter et de faire voir sa personnalité, semble être une bonne entrée en matière, surtout si certains des PJs étaient déjà en prison avant la rixe à *l'Orque Ménestrel*.

La visite de Ladvender

Ladvender est le dirigeant d'une petite Halger. Une Halger est une sorte d'agence privée mais assermentée d'aventuriers, pouvant effectuer des missions pour le gouvernement, les marchands ou les notables de Fall. Ladvender vient de se voir confier une nouvelle mission par l'un de ses bons clients, Dempsey. Ce dernier a déjà fait appel à Ladvender pour des missions relatives à son commerce (il est négociant en vin) mais il a besoin de la Halger pour une mission d'un tout autre ordre : un *dom juan* de pacotille, soi-disant artiste, a prit la vertu de sa fille ainsi qu'une coquette somme d'argent avant de disparaître. Dempsey veut donc sa vengeance et a contacté Ladvender en expliquant que cette affaire ne souffrait d'aucun délai.

Ladvender

Or, Ladvender est actuellement à court d'employés : la plupart de ses hommes sont déjà en mission pour convoyer une marchandise à destination de Carfax dans les Terres du Nord et lui-même est déjà engagé sur une autre affaire. Ne pouvant décemment pas mettre une annonce pour recruter des aventuriers pour casser la gueule à une petite frappe, il a décidé d'agir plus discrètement et de choisir des personnes emprisonnées pour un délit mineur et les aider à sortir en échange de leur aide. Le capitaine des gardes le la prison où sont les PJ lui doit justement un service...

Ambiance musicale proposée : Thème de Ladvender : *From dusk till dawn*, Piste : *Dark Night* (les treize premières secondes).

Alors que vous vous morfondez dans votre cellule depuis quelques heures, à maudire les ivrognes de l'Orque Ménestrel, une tête se présente à l'ouverture donnant sur le couloir. Malgré les barreaux, vous reconnaissez le visage du capitaine des gardes. Celui-ci vous dévisage un instant puis s'exclame, « eh, les terreurs, vous avez de la visite ». La porte s'ouvre presque aussitôt, et vous pouvez distinguer la présence du capitaine et de quelques soldats, ainsi que d'un autre personnage, un humain vêtu d'une chemise de mailles et l'épée au côté. Une cape de fourrure un peu usée est jetée sur ses épaules. Le capitaine des gardes le fait pénétrer dans la pièce, puis il sort et ferme la porte. Vous entendez les pas des soldats s'éloigner, alors que le capitaine semble rester dans les environs.

Dans la cellule, vous distinguez désormais mieux le visage du mystérieux personnage. C'est un homme d'une bonne quarantaine d'années, de bonne taille ; ses cheveux poivre et sel sont repoussés en arrière et tombent dans son cou. Ses yeux sont clairs et sa peau est légèrement mâte. Il possède une paire d'oreilles bien ronde mais relativement grande, et lorsqu'il sourit, comme c'est le cas actuellement, il à l'air d'un bon petit diable ayant préparé une bonne farce.

Ses yeux pétillants semblent vous jauger un moment, puis il s'adresse enfin à vous : « Je me nomme Ladvender. Vous avez peut-être entendu parlé de moi ? Non ? Hum. Enfin ce n'est pas grave. Pour me présenter un peu, sachez que je dirige une petite Halger. Oui, les affaires ne vont pas trop mal, merci, et Lucrine veille sur moi ! (Lucrine est la déesse du commerce).

Voilà, la raison de ma présence ici est simple : le capitaine des gardes me doit un petit service, et j'ai donc la possibilité de vous faire libérer immédiatement, et même de vous donner une petite somme d'argent si vous acceptez un petit travail. Oh non, rien de bien méchant, je vous rassure ! Simplement, je suis un peu débordé en ce moment et je manque de main d'oeuvre. Et cette mission est comment dire... un peu particulière, voilà. Disons que c'est pour dépanner un bon client, mais que cela n'est pas trop courant. Vous souhaitez que je poursuive, je présume ? »

Après un moment de pause pour voir la réaction des PJs, Ladvender poursuit :

L'un de mes clients, un marchand important pour qui j'organise le convoyage de marchandises et la surveillance de ses entrepôts, souhaiterait que je m'occupe d'une affaire très personnelle : sa fille cadette a récemment été victime d'un vaurien du nom de Helder. Ce dernier, qui se prétend artiste, lui a pris sa vertu ainsi qu'une certaine somme d'argent après l'avoir séduite. Bien sûr, il a disparu bien vite une fois son méfait accompli ! Mon client souhaiterait que je retrouve ce malandrin et que, comment dire... que je lui fasse passer un sale quart d'heure. Je n'ai bien sûr pas le temps de courir après ce misérable, voilà pourquoi j'ai pensé vous proposer l'affaire. A ce qu'on m'a dit, vous seriez d'un naturel bagarreur : c'est exactement ce que je cherche. Il vous faudra retrouver ce Helder et le passer à tabac, mais surtout, ne le tuez pas, je ne veux pas être mêlé à une affaire de meurtre. Je vous verserai à chacun la somme de 40 Ewlis une fois le travail accompli. Helder porte un médaillon en forme de rose, vous me le ramènerez en guise de preuve. Et comme avance sur le travail, je vous fait sortir gratuitement et immédiatement d'ici. Ça vous intéresse ?

Si les PJs acceptent, Ladvender se fend d'une description sommaire de Helder. Il avoue ne pas savoir vraiment où chercher, mais leur conseille de commencer par Fistral, le quartier des artisans et des artistes. Une fois tous les détails en la possession des PJ, Ladvender les fait libérer et leur donne l'adresse de son bureau, avant de leur souhaiter bonne chance.

Option : et si les PJ refusent ?

Rien ne force les PJs à accepter de travailler pour Ladvender... mais ils croupiront alors quelques jours en prison. Ladvender essayera tout d'abord de les convaincre, quitte à proposer une somme légèrement plus importante (pas plus de 50 Ewlis par personne). Si les PJs refusent toujours, laissez-les mariner un peu... Ladvender repassera à la prison le lendemain avec la même offre, espérant qu'une nuit de sommeil les fera changer d'avis. Si ce n'est pas le cas, il ne repassera plus, mais si les PJs venaient à le rencontrer par la suite, il pourrait cependant leur proposer un autre emploi.

Scène 3 : remonter la piste de Helder

En préambule

Retrouver Helder ne sera pas des plus simples. Helder est un filou de la pire espèce qui n'aime rien de moins que séduire les progénitures des riches marchands ou hommes influents dans le but de leur escroquer un peu d'argent, et si possible de les mettre dans son lit.

Helder vit à Fistral. Il est un peu connu dans le quartier, surtout autour des deux établissements qu'il fréquente fréquemment : *L'Écume des Jours*, une taverne agréable où se retrouve de nombreux artistes ; Helder aimant à se décrire comme « poète et troubadour » il fréquente assidûment l'endroit. L'autre taverne où se rend souvent Helder est *La Mouette*, une toute petite taverne d'apparence tranquille, mais qui est en réalité une couverture pour les Sekers, qui se réunissent dans les caves.

Les Sekers et La Griffe Brune sont deux guildes de voleurs implantées dans le quartier. Toutes deux sont spécialisées dans le racket et l'extorsion de fond. Les Sekers versent aussi dans les cambriolages alors que la Griffe Brune s'est depuis longtemps tournée vers les tire-laines pour diversifier ses activités. Depuis maintenant des années, les Sekers et la Griffe Brune se livrent une guerre sans merci dans le quartier, mais de manière silencieuse afin d'éviter l'implication de l'Armée, quitte à verser quelques pot-de-vin s'il le faut. Les Sekers forment l'organisation criminelle la plus puissante de la ville. Constituée de voleurs expérimentés, la guilde, qui compte une bonne cinquantaine d'individus, lorgne sur le Quartier de Milsom pour étendre son pouvoir. De son côté, La Griffe Brune est la guilde qui compte le plus de membres, plus de cent, affirment certains. La Griffe Brune aimerait quant à elle développer ses activités dans le centre ville ou dans le Quartier d'Ageltarn.

Les tavernes

Il y a fort à parier que les PJs débuteront leurs recherches par les tavernes. C'est en effet l'un des lieux où l'on peut collecter le plus d'informations sur des individus vivant à Fistral. Veillez à noyer les deux établissements précités au milieu d'autres de votre cru afin de ne pas trop faciliter la tâche des PJs. Après quelques auberges infructueuses, ils finiront par apprendre que Helder vient souvent à l'*Écume des Jours* (les serveuses de la taverne savent se montrer bavardes si on les paye un peu pour ça). Si elles sont bien rémunérées, certaines ajouteront que Helder fréquente aussi *la Mouette*.

À *la Mouette*, en revanche, personne n'avouera connaître Helder, ce qui pourrait mettre la puce à l'oreille des PJs. Le tavernier pourra cependant arguer qu'il ne connaît pas par coeur le nom de tous ses clients.

Chez Wodal

En apprenant que Helder est musicien, les PJs auront peut-être envie de pousser un peu cette voie-là. En posant les bonnes questions (et en distribuant quelques pots-de-vin) ils pourront apprendre que Helder joue du luth, et qu'il en possède un magnifique, qu'il a acheté à prix d'or chez Wodal, un luthier réputé dont l'échoppe est dans le quartier.

En rendant visite à Wodal, les PJs pourront peut-être apprendre de l'artisan le lieu de la résidence de Helder. C'est le seul endroit où les PJs pourront apprendre avec exactitude l'adresse de Helder, car Wodal lui a apporté en personne son luth il y a quelques semaines. Cependant, Wodal est un artisan réputé, il ne communiquera pas comme cela l'adresse de Helder, ni contre un pot de vin. Il faudra plutôt la jouer serré en expliquant être à la recherche de Helder pour lui proposer un travail, échanger quelques morceaux de son répertoire avec lui ou bien vouloir voir de plus près « ce fameux luth dont tout le monde parle ». Avec un tel argument, Wodal sera flatté et donnera l'adresse de Helder sans sourciller.

Option : donner du fil à retordre à vos PJs

La partie enquête peut être prolongée à l'envie si vous souhaitez que vos PJs aient plus de difficultés pour trouver la trace de Helder. Quelques péripéties possibles pour rallonger les recherches de vos PJs :

- Dès le début, ils sont mal orientés et commencent à remonter la piste d'un homonyme. Ce Helder ne correspondra pas vraiment à la description que les PJs ont, mais si ces derniers partent bille en tête qu'ils ont trouvé la bonne personne, il y a des chances que le *quiproquo* ne se termine que grâce à l'intervention d'un passant qui ne comprendra pas ce que les PJs peuvent vouloir à ce pauvre barbier du quartier...

- Un groupe de membres de la Griffe Brune entend les PJs se renseigner à propos d'Helder. Ces derniers ne le connaissent pas, mais peuvent aborder les PJs en leur faisant croire que c'est le cas. Ils peuvent ensuite feindre de conduire les PJs à Helder et les mènent en réalité dans une embuscade dans une ruelle sombre afin de les détrousser...

- A force de poser des questions, un tavernier un peu soupçonneux pourrait signaler les agissements des PJs à la milice. Les soldats viendraient alors interroger les PJs sur les raisons les motivant à trouver Helder, voire à les surveiller quelques temps, ce qui entraverait la liberté de mouvement des PJs.

Scène 4 : la confrontation avec Helder

Le moment venu, les PJs seront confrontés à Helder et devront tenter de se saisir de lui afin de remplir leur contrat.

Tendre une souricière dans une taverne

Il paraîtrait logique que les PJs attendent plusieurs soirs de suite à une taverne que Helder se montre. En assaillant Helder dans l'*Écume des Jours*, les PJs sèmeront en même temps une sacrée pagaille. La milice sera prévenue rapidement et il faudra que les PJs remplissent leur sale besogne au plus vite tout en fuyant rapidement pour ne pas se retrouver une fois de plus en prison.

À la taverne de *la Mouette*, la situation sera bien plus délicate, car si les PJs sautent sur Helder alors que celui-ci est à l'intérieur de *la Mouette*, les clients lui viendront en aide, la plupart le connaissant bien... les PJs pourraient bien finir salement amochés, laissés dans un ruisseau ou contraints de fuir. Il serait alors bien plus difficile de s'occuper de Helder, ce dernier se tenant ensuite sur ses gardes.

La solution la plus logique consiste cependant à suivre Helder lorsqu'il quittera une des tavernes. Mais attention, Helder est habitué à être prudent et si les PJs ne prennent pas leurs précautions, Helder remarquera la filature et tentera de prendre la fuite au plus vite.

Attendre Helder chez lui

Les PJs ayant appris le lieu de résidence de Helder peuvent très bien l'attendre près de chez lui. C'est certainement la solution la moins risquée, car Helder ne se méfiera pas trop une fois provhe de chez lui, et les PJs pourraient bien le prendre par surprise.

Quelle que soit la manière dont les PJs attaquent Helder, essayez de mettre en scène un combat haletant, Helder, tentant de fuir, utilisant tous ses talents pour échapper à ses agresseurs, etc.

Option : et si... Helder s'enfuit ?

Les PJs auront alors perdu une belle occasion et Helder se terrera pendant deux ou trois jours. Les PJs devront donc retenter leur chance en étant cette fois-ci plus vigilants. Helder pourrait également éviter de se déplacer seul et requérir aux services de deux gardes du corps si vous le jugez nécessaire.

Acte II

La vengeance de Helfer

Scène 1 : La récompense

Il y a fort à parier que les PJs iront ensuite chercher leur récompense. Une fois dans Fistral, retrouver le bureau de Ladvender n'est pas trop difficile ; nombreux sont les passants pouvant indiquer la direction de la rue dans laquelle il est établi. Les PJs parviennent bientôt devant une maison à deux étages. L'accès se fait par l'escalier externe menant au premier. Au-dessus de la robuste porte de bois, une enseigne de fer indique que le commerce de Ladvender est une Halger ayant les certificats officiels à Haldorf.

Ambiance musicale proposée : *1492 Christophe Colomb*, Piste : *City of Isabel*.

Vous frappez à la porte et dans les secondes qui suivent, cette dernière s'ouvre sur une femme d'âge mûr aux cheveux gris montés en chignon. De sa voix chevrotante, elle s'enquière de la raison de votre visite : « Bienvenue à la Halger Ladvender. Puis-je connaître la raison de votre visite ? ». Une fois la situation expliquée, la vieille femme vous fait pénétrer dans le bâtiment. Vous vous retrouvez dans une sorte de large salle meublée par plusieurs vieux bureaux recouverts de paperasseries en parchemin, mais aussi de vieux fauteuils entourant une table basse de bois. À l'extrême droite de la pièce, un escalier en colimaçon permet certainement d'accéder à l'étage supérieur et au rez-de-chaussée. La salle dans laquelle vous vous trouvez donne accès à une autre pièce, située vers le fond, et dont la porte est ouverte, vous laissant deviner un large bureau à l'intérieur. Ladvender en sort presque aussitôt, son visage illuminé par un large sourire. « Mes amis, fait-il, à votre attention, j'espère que vous m'apporter de bonnes nouvelles concernant notre affaire ! Venez dans mon bureau ! Merci, Girne » fait-il à l'attention de sa vieille assistante.

Les PJs peuvent ensuite expliquer leurs aventures et prouver que leur contrat à été rempli. Ladvender leur remet alors la somme convenue puis leur demande où il pourra les joindre en cas de besoin, car il pense avoir besoin de main d'oeuvre pour d'autres missions dans un avenir proche. Si les PJs pose des questions sur son commerce, Ladvender explique qu'il emploie de manière permanente huit personnes, mais quand il a beaucoup de travail, il fait appel à des « Lances Libres », comme il les appelle, c'est-à-dire des mercenaires travaillant spontanément sur une mission ou deux mais n'étant pas des employés réguliers. Puis les PJs sont invités à prendre congé lorsqu'un client se présente pour voir Ladvender (certainement un marchand, vu ses vêtements).

Scène 2 : L'embuscade des Sekers

Des conséquences fâcheuses

Plusieurs jours voire quelques semaines après cette première mission, les PJs vont avoir la mauvaise surprise de réaliser que Helder ne les a pas oublié, et qu'il a le bras plus long qu'il n'y paraît... En effet, après son agression, Helder s'est plaint à ses protecteurs, la guilde des Sekers. Les Sekers, vexés d'avoir dû se passer d'un de leurs meilleurs informateurs pendant plusieurs jours, ont mené leur petite enquête sur les PJs grâce aux descriptions qu'Helder leur a donné. En plus, remonter la piste des PJs ne fut pas trop difficile, étant donné que les PJs ont sûrement interrogé de nombreuses personnes, et cela sur le territoire même des Sekers...

L'honneur des Sekers étant également en jeu (un de leur contact s'étant fait tabasser sur leur propre territoire), les chefs de la guilde ont ordonné à plusieurs hommes de donner une sévère correction aux PJs.

L'embuscade

Ambiance musicale proposée : *Princess Mononoke*, Piste 23.

Le lieu de l'embuscade des Sekers est laissé à votre bon vouloir. Ils choisiront d'agir de nuit, si possible dans une rue sombre et lorsque les PJs sont seuls, voire séparés. Le nombre exact d'agresseurs dépendra de vos PJs et de leur force. Prévoyez un combat difficile où les PJs auront bien des difficultés à l'emporter. Les Sekers ne cherchent pas forcément à tuer les PJs, mais au moins à les blesser sévèrement. Si les PJs sont battus, les Sekers, après les avoir frappés au sol, s'en vont non sans dire aux PJs d'arrêter de se mêler de leurs affaires.

Si au contraire, les PJs ont le dessus, les Sekers ne risqueront pas leur vie et tenteront de fuir. Libre aux PJs de les poursuivre dans les rues de la ville. Vous pouvez alors organiser une formidable course-poursuite, sachant que les Sekers survivants tenteront de les emmener dans des lieux plus animés, puis sur un territoire où ils ont des chances d'avoir des alliés (vers l'auberge de *la Mouette*, par exemple).

Si les PJs font des prisonniers, ils pourront notamment leur servir pour les scènes suivantes, mais cela n'est en aucun cas vital.

Option : La milice...

Si vos PJs s'en tirent trop bien ou si vous souhaitez compliquer la situation, une patrouille de soldats peut passer à proximité du lieu du combat et intervenir. Les PJs seront peut-être contraints de fuir eux aussi pour éviter de se retrouver à la case départ, à savoir en prison pour quelques jours le temps pour les soldats d'éclaircir l'affaire. Vous pouvez aussi utiliser l'intervention de la milice au moment où les PJs se lancent à la poursuite de fuyards, ou bien alors qu'ils allaient interroger un éventuel prisonnier.

Scène 3 : Retrouver Helder

Voilà les PJs impliqués dans un règlement de compte avec les Sekers. Ils peuvent bien évidemment décider de se tenir tranquilles, mais il serait bien étonnant que les PJs restent les bras croisés et ne cherchent pas à retrouver leurs agresseurs ou Helder, dont ils peuvent légitimement penser qu'il est impliqué.

Nouvelle recherche dans les bas-fonds

Le contenu de cette scène dépend en grande partie des actions précédentes des PJs. Si ceux-ci n'avaient pas découvert la demeure de Helder dans l'Acte I, il leur faudra certainement des recherches additionnelles pour trouver sa maison ou se renseigner sur les Sekers.

Si les PJs avaient embusqué Helder près de chez lui ou bien s'ils ont fait un prisonnier lors de l'embuscade de la Scène 2, la durée de cette scène sera très certainement assez réduite. Vous pouvez cependant compliquer un peu la tâche des PJs, si par exemple ses derniers espionnent les environs de la maison de Helder, ils ne verront personne en sortir, mais au bout de quelques heures d'attente, deux hommes aux mines patibulaires frapperont à la porte et entreront. Si les PJs pensent à le demander, les deux hommes ont frappé deux coups courts et deux coups longs. Ce détail a son importance, puisqu'il s'agit d'un code que les brigands utilisent pour se faire ouvrir la porte. Tout autre code fera se tenir les occupants de la maison sur leurs gardes.

Option : Helder a été tué...

Si Helder a été tué dans l'acte I, vous pouvez facilement remplacer sa maison par une « planque » des Sekers. Les PJs auront alors plus de mal à remonter la piste, mais ainsi, même la mort prématurée de Helder ne met pas en péril la suite du scénario.

Scène 4 : L'assaut de la maison de Helder

Présentation

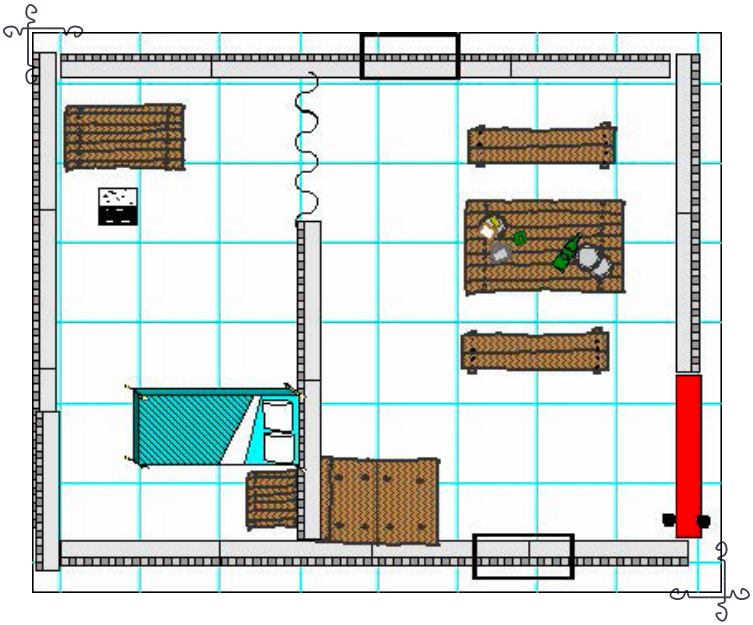
Depuis son agression, Helder n'est guère sorti de chez lui. Il est remis, mais les Sekers préfèrent qu'il reste tranquille quelques temps. Du coup, Helder enrage un peu de rester confiné dans sa propre maison. Il aurait souhaité participer à l'agression sur les PJs... cependant, s'il voit revenir un des Sekers de la scène 2 bredouille, il deviendra bien plus méfiant et réalisera que les PJs peuvent être dangereux. Il attendra alors bien gentiment dans sa maison que les PJs ne viennent le débusquer afin de pouvoir compter sur un maximum d'alliés.

Option : Faire sortir Helder

Si les PJs se sont mal débrouillé dans la scène 2 ou bien s'ils ont beaucoup de difficulté à remonter une nouvelle fois la piste de Helder, vous pouvez décider que ce dernier fausse compagnie aux Sekers et recrute trois ou quatre petites frappes pour aller s'occuper personnellement des PJs. Cela permet un nouvel affrontement face à face entre Helder et les PJs, mais leur simplifie la tâche. En cas d'échec de Helder, si ce dernier meurt, les Sekers laisseront les PJs tranquilles... du moins pour un moment. S'il ne meurt pas, libre à vous de le faire parler... les PJs seront alors libres de s'attaquer aux Sekers s'ils le souhaitent.

L'affrontement

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



Reportez-vous au plan de la maison d'Helder pour mettre en scène l'affrontement. Le plan est un peu grossier mais devrait vous permettre de vous repérer un peu. Considérez 1 case = 1.5 m. Il est possible de se battre monté sur la table, un banc, le bureau ou un lit, ce qui accorde un +1 au Jet d'attaque en raison de sa position surélevée.

La plus grande des deux salles est la salle de vie. Une large table et deux bancs accueille la plupart du temps quatre membres des Sekers occupés à manger ou à jouer aux cartes. L'armoire renferme les effets personnels de Helder (vêtements, une flûte, casseroles, vase, dague de rechange, sac à dos, or, un peu de nourriture, manteau...). La nuit, les Sekers présents de relaient, deux dormant dans la pièce et deux autres jouant au dé à la lueur d'une lampe à huile.

La seconde salle est la chambre de Helder. On y trouve son lit, une table de nuit renfermant une bougie, un livre, des partitions et une *potion de soins*. A l'autre extrémité de la pièce, on trouve le bureau de Helder sur lequel se trouve une lampe à huile, deux livres (l'un sur la musique, l'autre sur la poésie), de l'encre et du parchemin.

Helder passe la plupart de son temps à lire, étendu sur le lit. Si vous voulez corser un peu plus la situation, un autre Seker peut être attablé au bureau, taillant un morceau de bois avec sa dague. Le rideau entre les deux salles est la plupart du temps tiré. De même, sur les deux fenêtres dans la salle principale, il y a des volets qui sont fermés la nuit et des rideaux tirés en journée. Ceux-ci laissent passer la lumière du jour, mais une personne de l'extérieur souhaitant regarder à l'intérieur doit réussir un jet de Détection DD20 pour voir quelque chose à l'intérieur de la pièce... mais aussi faire un jet de Discrétion opposé à la Détection des occupants de la maison.

Laissez vos PJs imaginer un plan pour pénétrer dans la maison et régler leur compte aux Sekers et à Helder. N'oubliez pas que ce dernier peut utiliser ses talents de barde pour favoriser ses alliés. Les Sekers se battront vaillamment, mais si le combat tourne vraiment mal et qu'ils ont la possibilité de fuir, ils tenteront leur chance. Idem pour Helder, qui cherchera à sauver sa peau en passant à travers une fenêtre pour s'évader s'il le peut.

Option : Si le combat tourne mal...

Si les PJs sont dans une situation difficile, les Sekers chercheront à les capturer pour les faire interroger par leurs supérieurs. Helder les torturera un peu, mais veillera à les laisser en vie. Les PJs ont alors tout intérêt à s'évader s'ils en ont l'occasion, car le lendemain, les hommes de main recevront l'ordre de les exécuter discrètement...

Si les PJs étaient en mauvaise posture durant le combat, mais ont réussi à fuir, ils peuvent tenter de revenir en force plus tard... Cela dit, si les défenseurs de la maison ont subi beaucoup de perte, ils auront déménagé Helder et ses possessions pour une planque plus sûre. Les PJs auront alors perdu la trace d'Helder... du moins pour un temps. Rien ne vous empêche alors de placer Helder dans une future aventure.

Conclusion

Quelle que soit l'issue de l'aventure, les Sekers garderont rancune envers les PJs pendant quelques temps... rien ne vous empêche de replacer cette organisation criminelle sur la route des PJs dans d'autres scénarios...

Acte alternatif

Le grand bluff

Cet acte est une option à lui tout seul. Il peut remplacer **l'Acte II** entièrement en proposant une modification de taille : la personne venue voir les PJs en prison n'était pas le vrai Ladvender, mais un usurpateur ayant utilisé l'identité du fondateur de la Halger.

L'acte alternatif considère donc que l'Acte II n'a jamais eu lieu pour les PJs. Vous pouvez faire jouer cet acte juste après l'Acte I. Référez-vous au paragraphe « la véritable histoire » pour découvrir la modification que nous proposons.

La véritable histoire

Terens est l'âme damnée d'un haut dignitaire de la Seald, le Parlement de Fall. Pour le compte de son patron, Terens a eu recourt à la guilde de la Griffe Brune pour quelques affaires louches. Terens étant un personnage puissant et efficace, il est parvenu à négocier l'aide de la Griffe Brune dans une affaire de contrebande en échange d'un service. C'était il y a quelques mois. Il y a quelques semaines, la Griffe Brune a contacté Terens et a exigé de lui qu'il s'acquitte de sa dette. La Griffe Brune souhaite en effet voir Terens causer du tort à leurs rivaux, les Sekers. Pour honorer la dette envers la Griffe Brune, Terens imagine alors un plan : il va utiliser de jeunes aventuriers pour lancer une petite vendetta contre les membres des Sekers et ainsi les désorganiser, laissant pendant ce temps le champ libre à la Griffe Brune.

Terens écume donc les tavernes et remarque les PJs. Il paye discrètement quelques brutes locales pour provoquer une bagarre impliquant les PJs. Terens fait bien sûr prévenir la milice. Une fois les PJs arrêtés, Terens fait jouer ses contacts dans l'armée pour pouvoir rencontrer les Personnages. En se faisant passer pour Ladvender, il leur propose une mission en échange de leur libération. Bien sûr, il sait que les PJs iront chez le vrai Ladvender pour recevoir la prime promise... et se rendront alors compte de leur erreur. Mais, à ce moment-là, ils auront déjà passé à tabac l'uns des meilleurs informateurs des Sekers, et ces derniers seront sur leurs traces...

Une telle modification de l'histoire après l'Acte I modifiera un peu la suite du scénario, vous ouvrant plusieurs portes, notamment celle où les PJs schercheront à retrouver l'usurpateur de Ladvender... qu'ils seront amenés à revoir dans de prochains scénarios.

Scène 1 : chez le vrai Ladvender

Cette scène considère que les PJs, à des lieux de se douter qu'ils aient été abusés, se rendent chez Ladvender en pensant avoir rempli une mission pour lui...
Les PJs parviennent bientôt devant une maison à deux étages. L'accès se fait par l'escalier externe menant au premier. Au-dessus de la robuste porte de bois, une enseigne de fer indique que le commerce de Ladvender est une Halger ayant les certificats officiels à Haldorf.

Ambiance musicale proposée : *1492 Christophe Colomb*, Piste : *City of Isabel.*

Vous frappez à la porte et dans les secondes qui suivent, cette dernière s'ouvre sur une femme d'âge mûr aux cheveux gris montés en chignon. De sa voix chevrotante, elle s'enquière de la raison de votre visite : « Bienvenue à la Halger Ladvender. Puis-je connaître la raison de votre visite ? ». Une fois la situation expliquée, la vieille femme vous fait pénétrer dans le bâtiment. Vous vous retrouvez dans une sorte de large salle meublée par plusieurs vieux bureaux recouverts de paperasseries en parchemin, mais aussi de vieux fauteuil entourant une table basse de bois. A l'extrême droite de la pièce, un escalier en colimaçon permet certainement d'accéder à l'étage supérieur et au rez-de-chaussée. La salle dans laquelle vous vous trouvez donne accès à une autre pièce, située vers le fond, et dont la porte est ouverte, vous laissant deviner un large bureau à l'intérieur. Un homme en sort alors. Ses cheveux blonds encadrent un visage marqué par les années, mais l'homme, de petite taille mais robuste, semble cependant en pleine forme. « Bonjour », fait-il à votre attention, « je suis Ladvender, le propriétaire de cette Halger. Que puis-je faire pour vous ? »

Les PJs devraient être bien surpris de se retrouver devant un homme différent de celui qui leur a rendu visite en prison ! Après quelques explications, le vrai Ladvender se montrera navré de leur mésaventure, si les PJs lui expliquent. Il leur proposera cependant, pour les consoler, de repasser le voir dans quelques jours, et leur promet de leur confier un travail.

Campagne : Ladvender

Il serait bon que le personnage de Ladvender ne meure pas ou ne se brouille pas avec les PJs. Bien qu'il ne soient pas réutilisé directement dans les prochains scénarios de la campagne de Fall, le faire entrer en scène vous permettra notamment d'amorcer différemment certaines aventures.

Scène 2 : L'embuscade

Cette scène est identique à celle de l'Acte II standard. Les Sekers veulent se venger des agresseurs d'Helder. Reportez-vous à la scène 2 de l'Acte II. Après avoir rencontré le vrai Ladvender, les PJs vont sans doute aller noyer leur dépit dans une taverne, et vous pourrez alors placer l'attaque des Sekers quand bon vous semble.

Scène 3 : quelques informations

Les PJs seront très certainement surpris par l'agression dont ils ont été victimes tout comme le fait d'avoir été arnaqués par le faux Ladvender. Quelle est la raison de toute cette affaire ?

Laissez les PJs mariner un peu. Quelques jours plus tard, le vrai Ladvender les contacte :

Ambiance musicale proposée : *Conan the Barbarian*, Piste 2 : *Atlantean Sword.*

« Chers amis, après m'être renseigné un peu sur votre curieuse affaire, j'ai appris que la Griffe Brune, une organisation mafieuse concurrente des Sekers, a engagé quelqu'un pour tenter de désorganiser ses concurrents dans le quartier de Fistral. Il est possible que cette personne, dont j'ignore l'identité, vous ait choisi pour lui servir de pions dans son plan pour déstabiliser les Sekers. Je ne peux malheureusement pas vous en apprendre plus à ce sujet. En revanche, si vous souhaitez vous venger, l'un de mes contacts est parvenu à trouver l'adresse de ce Helder. J'ai pensé que cela pourrait vous être utile ».

Ladvender refusera de citer ses sources ou de permettre aux PJ de rencontrer ses contacts. Libres à eux désormais de passer à l'action...

Scène 4 : L'assaut de la maison d'Helder

Cette scène est identique à celle de l'Acte II. Il est fort probable que les PJs cherchent à se rendre chez Helder afin de lui régler son compte et d'être tranquilles. Cependant, il se peut aussi que les PJs décident au contraire de se faire un peu oublier des Sekers. Si telle est leur décision, vous pouvez les laisser souffler un peu... mais les Sekers retomberont certainement face à face avec les personnages un jour ou l'autre.

Option : Et si les PJs recherchent Terens plutôt que Helder ?

Et si les PJs préfèrent régler son compte à Terens l'usurpateur plutôt qu'à Helder ? Il leur faudra beaucoup de patience. Il faudrait poser beaucoup de questions et rencontrer des gens très bien renseignés avant d'apprendre que Terens est un voleur et un assassin professionnel travaillant seul et louant ses services aux plus offrant... mais personne, en dehors des membres importants de la Griffe Brune, ne savent comment le contacter... si vos PJs cherchent vraiment à se retrouver face à face avec Terens, faites plutôt en sorte que ce soit lui qui les retrouvent... et utilisez la scène 5, par exemple.

Scène 5 : la confrontation avec Terens

Cette scène peut se placer à l'endroit où vous le souhaitez. Sa résolution dépend beaucoup de ce que vous souhaitez faire faire à vos PJs.

Si vous souhaitez réutiliser le personnage de Terens, cette scène ne devrait servir qu'à organiser un premier face-à-face entre Terens et vos PJs .

Ambiance musicale proposée : *Dracula*, piste : *The Storm.*

Alors que les PJs déambulent dans les rues d'Haldorf, la nuit, idéalement après avoir attaqué la maison d'Helder, ils remarquent une forme encapuchonnée qui les observe, debout du haut d'un toit. Il s'agit bien sûr de Terens qui était venu voir ses « protégés » porter un nouveau coup aux Sekers. Terens regardera d'abord silencieusement les PJs avant de relever sa capuche, découvrant ainsi son visage. Alors que les PJs reconnaissent l'usurpateur du premier acte, il leur tient le discours suivant :

« Alors, mes très chers, je vois que vous vous êtes efficacement vengés des Sekers... vous m'avez rendu service, mais vous vous êtes aussi rendu service à vous-mêmes... Les membres de la guilde de la Griffe Brune vous remercient également de votre aide involontaire... Quant à moi, il se pourrait qu'un jour, je vous retrouve sur mon chemin... »

Il est évident que Terens nargue les PJs. Cependant, il ne les attaquera pas.

Campagne : Terens

Terens est un personnage récurrent de la campagne de Fall. Si vous souhaitez faire jouer la campagne de Fall (dans le monde d'Extrêmia), il serait préférable que les PJ n'affrontent pas Terens et que ce dernier puisse s'échapper. De toute manière, Terens est un personnage beaucoup trop puissant pour que les PJs ne le battent à ce stade de la campagne. Cependant, si vous souhaitez vous débarrasser de ce PNJ et que les PJs l'affrontent au cours d'un combat mémorable sur les toits de la ville, n'hésitez pas à modifier son niveau et son équipement.

Option : faire intervenir la Griffe Brune

Si les PJs parviennent à bout de Terens ou s'ils souhaitent remonter la piste de ses associés, il se peut que vous ayez besoin ou envie de faire intervenir la Griffe Brune. Considérez que ses membres de base sont de puissance égale à ceux des Sekers. Bien sûr, tout comme les Sekers, les membres plus importants sont de plus haut niveau. En faisant intervenir directement la Griffe Brune dans le scénario, vos PJs risquent de se retrouver au beau milieu d'une guerre entre les guildes... mais les deux organisations cherchant également à se débarrasser d'eux ! Cette situation peut être intéressante à jouer mais devrait être très dangereuse pour les PJs. Libre à vous de mettre en place une telle suite dans votre campagne ! Si vous deviez écrire une sorte de suite à ce scénario sur ce thème, n'hésitez pas à nous en faire part à l'adresse suivante :

dadoumaster@hotmail.com

Annexes

Les Mercenaires ivres

Pour les mercenaires ivres du premier acte, vous pouvez utiliser les caractéristiques suivantes :

Guerriers 1 : PV : 12 ; CA : 18 ; Corps à Corps : +4 ; Distance : +2 ; Réflexes : +1 ; Vigueur : +4 ; Volonté : +1. Dons : Arme de prédilection, (+1 au corps à corps sur l'arme maniée), Attaque en puissance, Science de la bousculade. Compétences : Équitation +2, Escalade +1, Saut +2, Perception Auditive −2, Détection 0. Équipement : Clibanion + ecu en acier OU Armure à plaque. Dague, Arc court, épée longue OU hache d'armes OU Masse d'armes. 2d20 Ewlis chacun.

Roublards 1 : PV : 7, CA : 15 ; Corps à corps +2 ; Distance : +3. Réflexes : +4, Vigueur : +1 , Volonté : +0. Attaque sournoise, recherche de pièges. Dons : Science de l'initiative, Esquive.

Compétences : Acrobatie +4, Détection +4, Déplacements Silencieux +3, Perception Auditive +4, Discrétion +3. Équipement : Cuirclouté, Arbalète légère, *Dague*, Matraque, Épée courte OU Rapière. 3d10+5 Ewlis chacun.

Helder

Barde 3 : PV : 16, CA : 14 ; Corps à corps +3 ; Distance : +4. Réflexes : +4, Vigueur : +4, Volonté : +2. Contre chant, inspiration vaillante +1, musique de barde, savoir bardique, Inspiration talentueuse. Dons : Science de l'initiative, Attaque en finesse, Arme de prédilection (Rapière). Compétences : Acrobatie +2, Détection +6, Déplacements Silencieux +5, Perception Auditive +6, Discrétion +4, Luth +9, Bluff +4, Renseignements +7. Sorts : (tous de premier niveau). Équipement : Cuir clouté de maître, Arbalète légère, Dague +1 Rapière. 73 Ewlis.

Les Sekers

Les caractéristiques suivantes sont celles des hommes de mains de base de la guilde.

Roublards 1 : PV : 7, CA : 15 ; Corps à corps +2 (ou +4 si attaque en finesse) ; Distance : +3. Réflexes : +4, Vigueur: + 1 , Volonté : +0. Attaque sournoise, recherche de pièges. Dons : Science de l'initiative, Esquive OU Attaque en finesse. Compétences : Acrobatie +4, Détection +4, Déplacements Silencieux +3, Perception Auditive +4, Discrétion +3, Fouille +1. Équipement : Cuir clouté, Arbalète légère, Dague, Épée courte OU Rapière. 3d10+5 Ewlis chacun.

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...

Ladvender

Guerrier 10

FOR : 18 – DEX 15 – CON : 15 INT : 14 – SAG : 10 – CHA : 16 PV : 88 ; CA : 24 ; Corps à Corps : +14/+11 ; Distance : +12/+7 ; Réflexes : +5 ; Vigueur : +9 ; Volonté : +3.

Dons : Arme de prédilection, (Hache d'armes), Attaque en puissance, Spécialisation (Hache d'armes), Arme de prédilection supérieure (Hache d'armes), Enchaînement, Esquive, Athlétisme, Science de l'initiative, Prestige, Science du coup de bouclier.

Compétences : Équitation +6, Escalade +5, Saut +7, Natation +4, Perception Auditive +1, Détection +2.

Équipement : *Hache d'armes* +2, *Arc long* +1, *Écu en acier* +2, *Cuirasse* +3.

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.