



SCENARIO DD3

Vengeance mortelle

Les serveuses d'une auberge n'osent plus descendre à la cave, car elles la croient hantée. Les PJ sont priés d'intervenir, mais au fil de la partie, découvriront un terrible secret...

Ce scénario, assez court, est un petit intermède permettant une transition entre deux aventures. La situation est assez simple et l'intrigue pas trop tordue, afin que le scénario reste jouable en une bonne séance de jeu.

Scénario

TABLE DES MATIERES

PREFACE DE <i>VENGEANCE MORTELLE</i>	3
PRESENTATION	3
L'HISTOIRE	3
DEROULEMENT	3
« OPTION » ET « CAMPAGNE »	3
DERNIERES RECOMMANDATIONS	4
PRELUDE : UN AMOUR MEURTRIER	5
UN PATRON AMOUREUX	5
MORTEL ANNIVERSAIRE	5
LE RETOUR DE JANET	5
ACTE I : LA TAVERNE HANTEE	5
SCENE 1 : A LA SIRENE BLEUE	5
SCENE 2 : EN APPRENDRE UN PEU PLUS	6
SCENE 3 : GHOSTBUSTERS !	7
ACTE II : AU-DELA DES APPARENCES	7
SCENE 1 : UN TRAVAIL INACHEVE	8
SCENE 2 : LES EXPLICATIONS DE JANET	8
SCENE 3 : LE SORT DE STRATON	8
SCENE FACULTATIVE : L'EMPOISONNEMENT D'ARNY	9
ANNEXES	9
LE SPECTRE DE JANET	9
STRATON	10
ARNY	10

Vengeance mortelle

Préface de *Vengeance mortelle*

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

Présentation

Ce scénario se destine à un groupe de personnages débutants de niveau 4-6 et des joueurs de toute expérience. Le scénario est assez court n'est pas vraiment difficile, il se veut plus comme un intermède entre deux quêtes d'importance ou bien peut être placée sur la route, pendant un voyage. Si vous jouez la campagne de Fall, cet intermède peut se situer entre deux épisodes de la campagne.

Aucune classe ou race particulière n'est vraiment requise pour faire jouer ce scénario, même si un prêtre peut s'avérer utile. Pour le reste, aucun pré-requis, compétence ou don n'est vraiment indispensable pour mener à bien l'aventure. L'Acte I fait jouer une situation d'apparence simple alors que l'Acte II fera entrer les PJ dans l'envers du décor. Ce scénario est particulièrement adapté au pays de Fall dans

le monde d'Extrêmia ; l'action se déroule à Haldorf, la capitale. Retrouvez toutes les informations sur le pays de Fall en rubrique « téléchargement » sur notre site. 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 serveuses d'une auberge n'osent plus descendre à la cave, car elles la croient hantée. Les PJ sont priés d'intervenir, mais au fil de la partie, ils vont découvrir que le spectre hantant la taverne n'est autre qu'une des serveuses qui y travaillait il y a peu ; elle a été assassinée par le patron de l'établissement, qui était épris d'elle.

Déroulement

Le scénario *Vengeance mortelle* est découpé en deux 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 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

Scénario

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 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 de Fall. 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.

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 les différents scénarios d'une campagne peuvent être téléchargés sur le site d'Extrêmia (www.extremia.org).

N'hésitez pas, dans la mesure du possible, à utiliser de la musique d'ambiance à l'aide des bandes originales de films tels que de *Dracula*, *Ben Hur*, *Lord of the rings*, *1492* ou *Willow* ou d'autres musiques de même type pour mettre vos PJ dans l'ambiance.

Notez également que ce scénario comporte un combat délicat contre un spectre. Il est recommandé au MJ de s'assurer que son groupe de PJ comporte suffisamment de ressources pour venir à bout de des adversaires, et que l'apport d'un prêtre ou d'objets magiques peuvent être nécessaires à la réussite du combat. Mais le MJ comme les PJ ne doivent pas oublier qu'une fuite n'est pas toujours déshonorante et doit peut parfois s'avérer salutaire. Je vous encourage fortement à adapter le scénario à votre groupe de PJ.

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 PJ. Voilà pourquoi il est recommandé de faire jouer ce scénario à un groupe de joueurs n'excédant pas plus de cinq voire six éléments.

Vengeance mortelle

Prélude : Un amour meurtrier

Cette partie explique le dessous de l'aventure que vont vivre les PJ. Elle permet au MJ de comprendre quelle est la situation quand les PJ entrent en scène.

Un patron amoureux

Straton est le tenancier d'une auberge du quartier de Milsom, appelée « la Sirène bleue ». Veuf depuis de nombreuses années, Straton est, depuis la mort de sa femme, tombé éperdument amoureux d'une de ses serveuses, la jeune Janet. Pendant longtemps, Straton réfréna ses ardeurs envers la jeune fille, le temps que celle-ci soit assez « mûre », selon Straton, pour envisager leur relation.

Mortel anniversaire

Le jour du dix-septième anniversaire de Janet, Straton descendit dans la cave de son auberge pour y retrouver Janet et lui déclara sa flamme. La jeune fille fut touchée, mais avoua au tavernier qu'elle n'éprouvait pour lui que la tendresse que peut éprouver une fille pour un père. Qui plus est, Janet lui révéla aimer Arny, un jeune menuisier ayant ses habitudes à la Sirène Bleue. Janet annonça même à Straton qu'Arny l'avait demandé en mariage. Le sang de Straton ne fit qu'un tour : s'il ne pouvait avoir Janet, alors personne ne l'aurait ! Fou de rage, il se jeta sur la serveuse et l'étrangla. Straton reprit peu à peu ses esprits, mais il était trop tard : Janet reposait sans vie à ses pieds. Malgré le remord, Straton brûla nuitamment le corps de Janet. Il raconta aux autres serveuses que Janet lui avait juste annoncé son départ précipité pour Dalgenham sans autre forme de motif, et qu'elle avait quitté la capitale sans préavis.

Le retour de Janet

La vie aurait repris son cours presque normalement à la Sirène Bleue, si l'esprit tourmentée de Janet n'était pas revenu hanter la cave. La violence de la mort de Janet, associé à la profondeur des sentiments qu'éprouvait Arny pour elle (il vient se saouler tout les soirs à la taverne, ne comprenant son départ inopiné), on en effet empêché l'esprit de la jeune serveuse de rejoindre le monde des morts. Revenue à la « vie » sous forme de spectre, Janet terrorise les autres serveuses chaque fois que l'une d'elles souhaite descendre à la cave. Straton, rongé par le remord et soupçonnant quelque chose de cet acabit, n'y met plus les pieds. Et c'est ici que les PJ interviennent.

Acte I : La taverne hantée

Cet acte permet l'entrée en scène des PJ, que les serveuses de la sirène bleue vont prier d'intervenir dans ce qui n'apparaît alors que comme une « banale » histoire de cave hantée.

Scène 1 : A la sirène bleue

Ambiance musicale proposée : *Dances with wolves*, Piste : *the John Dunbar theme*.

Les PJ sont tranquillement installés à la Sirène Bleue, une petite taverne bondée mais sympathique du quartier de Milsom, dans la capitale, Haldorf. La raison de la présence des PJ est laissée à votre discrétion : ils peuvent avoir rendez-vous avec un futur employeur ou avec un ami, ou tout simplement être de passage et boire un verre.

La taverne se compose d'une salle en « L », abritant deux grandes cheminées. De nombreuses salles rectangulaires accueillent de

Scénario

petits groupes de clients, majoritairement des habitants du quartier. Un jeune barde local joue quelques airs entraînants sur son violon, pendant que les quatre serveuses s'affairent activement, ne semblant pas avoir un instant pour répondre aux flatteries des clients. Un escalier de bois permet de monter à l'étage, mais la petite mezzanine semble plutôt abriter les appartements du patron, qui s'active au comptoir.

Laissez les PJ profiter de ce petit moment de tranquillité et favorisez le roleplaying en remplissant la taverne de quelques PNJ de votre cru. Vous pouvez notamment y mettre un jeune homme saoul à l'air désespéré dans un coin. Bien sûr, il s'agit d'Arny.

Lorsque les PJ commencent à se lasser ou qu'ils ont fait le tour de la taverne, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Alors que la bière coule à flot dans la taverne, un cri étouffé se fait entendre, suivi de pas précipités dans un escalier. L'une des jeunes serveuses sort prestement de la cave avec un air affolé. Claquant la porte de la cave, elle fonce au comptoir et explique quelque chose au tavernier. Elle est bientôt rejointe par les autres serveuses, toutes faisant de grands gestes et semblant supplier le patron de faire quelque chose.

Si les PJ se rapprochent du comptoir, ils pourront entendre la conversation suivante :

« Je vous assure, messire Straton, la cave est hantée ! En allant chercher du jambon, j'ai vu une forme blanchâtre se jeter sur moi ! Elle m'a tiré les cheveux, alors j'ai poussé un cri. La forme a relâché son étreinte et je me suis enfuie ! Oh, s'il vous plaît, faites quelque chose ! » Les autres serveuses semblent appuyer les dires de leur collègue et pressent leur patron, qui semble sceptique malgré leur peur.

Les PJ chercheront très certainement à en savoir plus, ce qui les mènera à la scène 2.

Option : Débuter l'aventure différemment

Si l'entrée en matière du type « vous êtes dans une auberge » ne vous satisfait guère, voici quelques autres possibilités :

- Ladvender (que les PJ connaissent sûrement si vous faites jouer la campagne de Fall), le gérant d'une Halger, a eu comme mission de débarrasser l'auberge d'un fantôme. Il en parle alors aux PJ et les envoient sur place.
- En se renseignant pour obtenir du travail auprès de l'AMPE (Association des Mercenaires Puissants et Equipés, sorte de syndicat d'aventuriers), ils tombent sur une annonce : « cherche valeureux aventuriers pour nettoyer cave hantée. Rendez-vous à la Sirène Bleue. Demander Karina, serveuse »
- L'une des serveuses est une parente/amie/maîtresse de l'un des PJ et lui parle de la cave hantée en lui demandant d'intervenir

Quelques soit l'option choisie, modifiez la scène 1 en conséquence pour coller à votre introduction. Mais des ajustements mineurs devraient être suffisants.

Scène 2 : En apprendre un peu plus

En s'enquérant de la situation, les PJ verront les visages des serveuses s'illuminer d'espoir. Elles chercheront à expliquer, toutes en même temps, que la cave est hantée. Straton, le tavernier, mettra fin au brouhaha :

« les filles, s'il vous plaît... allez vous occuper des clients, pendant que je discute avec ces personnes ... »

Une fois les filles reparties servir en salle, Straton s'adresse aux PJ :

Chers amis, je me nomme Straton, je suis le propriétaire de la Sirène Bleue. Il est évident,

Vengeance mortelle

vous en conviendrez, que mes serveuses sont fort sympathiques, mais dotées d'un sens de l'imagination très développé ! Oubliez donc cette histoire et buvez donc un verre ! c'est moi qui vous invite »

Faites faire un jet de Psychologie opposé au Bluff de Straton. Même en cas d'échec, les PJ devraient sentir que Straton leur dissimule quelque chose. Pressé de question, plus tard ou immédiatement, Straton bafouille quelque chose du genre :

« hum... pouvez-vous garder un secret ? Je crois en effet que ma cave est hantée. Mais si cela se sait, la réputation de ma taverne risque d'en pâtir énormément. Si vous pouviez vous en occuper discrètement, évitant ainsi que mes affaires ne périssent, vous me retireriez une bonne épine du pied. »

En commençant, Straton ne proposera de rémunération aux PJ que si ces derniers le demandent. Il commencera par proposer la boisson gratuite dans sa taverne pendant tout un mois, puis si les PJ insistent, il pourra proposer au maximum la somme de 100 Ewlis par personne.

Scène 3 : Ghostbusters !

Et voici donc les PJ face à la porte menant à la cave....veillez à utiliser la musique d'ambiance stressante afin de faire monter la pression :

Ambiance musicale proposée : *Dracula*, piste : *The Hunters prelude*

L'étroit escalier menant à la cave s'enfonce dans les ténèbres. Un petit courant d'air vous parcourt l'échine alors que vous descendez les marches grinçantes de l'escalier. Une fois au pied de celui-ci, vous découvrez une vaste salle rectangulaire remplie de diverses denrées périssables, de nombreux ustensiles de cuisine et de quelques tables et chaises cassées. Une rangée de gros tonneaux sépare la cave en deux

allées de taille inégales et vous empêche de voir le fond de la pièce.

Le spectre de Janet se dissimule au milieu des tonneaux. Dès qu'un PJ semble isolé, la créature se rue sur lui en hurlant. Sous le coup de la colère, en plus de son apparence spectrale, il est quasiment impossible de reconnaître Janet. Un PJ témoin de la scène et prenant le temps d'observer la créature (Fouille DD17) réalise que le spectre est celui d'une femme plutôt jeune et de condition simple. Ivre de vengeance, le spectre combat à mort et sans relâche.

Une fois le coup de grâce porté, le spectre disparaîtra (au moins pour 24h) et la cave redeviendra tout à court très calme. Straton constatera lui-même l'absence de fantôme dans la cave et récompensera les PJ comme il l'avait promis. Ces derniers peuvent être acclamés en héros par les serveuses et poursuivre tranquillement leur soirée. Mais ils ne sont pas au bout de leur surprises pour autant...

Option : raccourcir le scénario

Si vous souhaitez raccourcir et accélérer le scénario à ce stade, faites la chose suivante : au moment où le spectre est terrassé, il se relève aussitôt : toujours sous forme de spectre, c'est une Janet apaisée qui apparaît au PJ. Parvenant à conserver son calme, elle explique aux PJ les circonstances de sa mort : passez directement à la fin de la scène 2 de l'Acte II.

Acte II : Au-delà des apparences

Dans ce petit acte, les PJ apprennent est toujours hantée et vont apprendre le fin mort de l'histoire : en effet, le sentiment de vengeance ressenti par Janet est si puissant que le spectre de celle-ci s'est rematérialisé...

Scénario

Scène 1 : Un travail inachevé

Deux jours après leur exploit à la Sirène Bleue, les PJ reçoivent une lettre ou un coursier de la part de Straton : ce dernier leur demande de se rendre à son établissement de toute urgence. A leur arrivée, Straton est furieux contre eux :

« Ah, vous voici enfin, misérables menteurs ! Sachez que la cave est toujours hantée ! Deux de mes serveuses sont revenues en hurlant. Pourriez-vous avoir l'obligeance de terminer le travail que vous avez entamé l'autre soir ? »

Au PJ de voir s'ils interviennent à titre gracieux ou bien contre un petit « extra ». En cas de refus, Straton décidera de s'adresser à des professionnels.

« Et comptez sur moi pour tenir votre réputation ! » ajoutera-t-il dans ce cas à l'attention des PJ, espérant ainsi les faire revenir sur leur décision.

Si les PJ acceptent, ils n'ont plus qu'à se diriger de nouveau vers la cave...

Scène 2 : Les explications de Janet

L'orchestration de cette scène dépend de vos PJ : si ceux-ci sont d'humeur bagarreuse, vous pouvez commencer par leur servir un remake du précédent combat, sauf qu'au milieu, le spectre s'arrêtera et se mettra à pleurer. Si vos PJ ne sont pas des machines à tuer, ils trouveront directement le spectre de Janet en train de pleurer alors qu'ils explorent la cave. Quoi qu'il advienne, le spectre de Janet, plus humanisé par sa tristesse, les yeux bouffis par les pleurs, s'épanchera auprès des PJ :

« Pauvre de moi... déjà, j'ai été assassinée, voilà désormais que je ne peux rejoindre le monde des morts... Qui m'a assassinée, me demandez-vous ? Vous avez bien raison de me poser la question : il s'agit de ce gros porc de Straton,

bien sûr ! Oh, je jour où il m'a déclaré sa flamme, je lui ai avoué en aimer un autre, mon bel Army... Sniff ! Fou de rage, Straton m'a dit que s'il ne pouvait m'avoir, alors personne ne m'aurait ! puis il m'a étranglée... Je ressens encore la douleur de ses doigts boudinés serrés sur mon cou... »

Scène 3 : Le sort de Straton

En ressortant de la cave, les PJ iront sûrement interroger de nouveau le tavernier. Celui-ci pourra, selon votre bon vouloir, tenter de se battre ou au contraire s'effondrer et reconnaître les faits. Dans les deux cas, vous devriez finir par arriver au discours suivant :

« Oui, c'est vrai, dans un accès de rage, j'ai étranglé le soleil de ma vie... De toute façon, ma vie a été chamboulée à tout jamais... Tous les jours, je suis rongé par le remord... Mais je vous en prie, ne me dénoncez pas, je ne veux pas être exécuté à mon tour... Je vous octroie 25% des parts de ma taverne si vous taisez cette affaire... »

Voici les PJ face à un choix épineux... trois solutions s'offrent à eux :

Ignorer les jérémiades de Straton et le dénoncer

Si, malgré son offre, les PJ décident de livrer Straton à la justice, ce dernier les maudira jusqu'à être emmené en prison par les soldats. Rien ne vous empêche alors d'utiliser Straton, même depuis sa prison, pourrait jouer quelques vilains tours aux PJ... En effet, un tavernier, homme de contact par excellence, enfermé avec des membres de la pègre, cela pourrait bien valoir un contrat sur la tête des PJ...

Quant au spectre de Janet, apaisé par l'arrestation de Straton, il disparaîtra. Vous

Vengeance mortelle

pouvez tout à fait attribuer un important bonus en point d'expérience si les PJ ont permis à l'esprit tourmentée de Janet de trouver la paix.

Accepter l'offre de Straton

Des PJ cupides pourraient trouver l'offre de Straton alléchante, et même négocier avec le tavernier pour obtenir jusqu'à 50% des parts de la taverne. Les PJ peuvent alors se lancer dans les affaire et monter une surprenante alliance avec Straton. Il faudra cependant régler le problème du spectre de Janet. L'idéal serait d'organiser une séance d'exorcisme en rémunérant grassement un prêtre peu regardant, à moins que l'un des PJ ne s'en charge.

Trahir tout le monde

Cette possibilité est tout à fait envisageable : les PJ peuvent feindre d'accepter l'offre de Straton, avant de se débarrasser de lui quelques temps après, se débarrassant du même coup du spectre qui trouvera le repos grâce à la mort de Straton. Les PJ gagneraient ainsi le contrôle complet de la taverne. Mais des rumeurs sur la disparition soudaine de Straton et le changement de propriétaire pourrait amener l'Armée à s'intéresser de très près aux PJ

Option : Straton s'échappe

Si Straton parvenait à s'échapper, l'auberge serait alors confisquée. Les PJ pourraient se servir un peu dans la caisse avant l'arrivée de l'Armée, mais les autres biens seront saisis. Straton pourrait bien sûr avoir envie de se venger des PJ, qui auront démasqué son manège et fait perdre son commerce.

Vous pouvez aussi envisager que Straton parvienne à s'échapper, mais que les PJ remontent sa trace. A ce moment là, peut-être le rattraperont-ils sur la place alors qu'un groupe de Sahuaguins tentaient une expédition nocturne...

Scène facultative : l'empoisonnement d'Arny

Selon le dénouement du scénario, vous êtes libre d'ajouter une petite scène : Avant que les PJ ne viennent parler à Straton, ce dernier a senti le vent tourner et a décidé de faire payer à Arny de lui avoir « volé » l'amour de sa vie. Il a donc discrètement versé du poison dans son breuvage. Au moment où les PJ remontent de la cave, ou alors quand Straton est emmené par les soldats, Arny s'écroule au sol, un filet de bave coulant de ses lèvres ! Des PJ prompts à intervenir pourront peut-être le sauver, et ainsi avoir les derniers éléments du puzzle, soit par les aveux de Straton, soit en parlant avec Arny. Si les PJ sauvent Arny d'une mort certaine, n'hésitez pas à les récompenser en expérience.

Annexes

Le spectre de Janet

DV : 7d12. PV : 50. initiative : +7. VD : 12m, 24m en vol. CA : 15 (contact 15, pris au dépourvu 13). Attaque : contact intangible (1d8+absorption d'énergie). Particularités : aura de puissance, impuissance à la lumière du soleil, intangible, morts-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir. Réflexes : +5, Vigueur +2, Volonté +7. Compétences : Détection +14, Discrétion +13, Fouille +12, Intimidation +12, Perception Auditive +14, Survie +2. Dons : combat aveugle, science de l'initiative, Vigilance. FP : 7

Scénario

Straton

Roublard 3 : For : 12 Dex :14, Con :12 Int :13
Sag :14 Cha :12 PV : 17, CA : 15 ; Corps à corps +3 ; Distance : +4. Réflexes : +6, Vigueur : +2 , Volonté : +3. Attaque sournoise (+2d6), Sens des Pièges +1, recherche de pièges, Esquive totale. Dons : Fin Limier, Talent (Bluff), Esquive. Compétences : Bluff +9, Détection +6, Fouille +3, Psychologie +4, Perception Auditive +4, Renseignement +6, Discrétion +3, Connaissance (Folkore Local) +6, Profession (Aubergiste) +6. Equipement : Cuir clouté, Dague, Matraque, Epée courte. 45 Ewlis en bourse, 1250 Ewlis en coffre à l'auberge, une gemme de 250 Ewlis.

Amy

Caractéristiques : Homme du Peuple 2 : PV : 10 ; CA : 11 ; Corps à Corps : +2 ; Distance : +0 ; Réflexes : +1 ; Vigueur : +1 ; Volonté : +1. Dons : Robustesse, Athlétisme. Compétences : Perception Auditive +1, Détection +1, Menuiserie +6.