

Les animaux magiques

Thème de la campagne :
Tous les 4 ans, une ville organise pendant une semaine un immense marché aux animaux fantastiques. Cet événement attire beaucoup de monde et des gens importants, et beaucoup d'argent change de mains. Gardes du corps, gardes et enquêteurs sont donc les bienvenus.
Un nécromant veut profiter de cet événement et de la présence de nombreux ingrédients et de la foule pour se créer une armée de morts-vivants.

Les PJ vont choisir différents emplois et vont glaner à chaque scénario des indices sur le plan du nécromant.

Dans cette campagne, si un PJ arrive à 0 PV, il est assomé mais n'est pas mort.

Une mini campagne pour joueurs débutants (voire enfants) permettant de mettre à profit "monstrueusement mignon".

Pour 4 PJ niveau 5 (mais facilement adaptable avec <http://nooblieeschroniques.fr/>)

Par Julien Lamouche

Scénario 1

Le coffre maudit

J-7

Avant le marché
En route pour la ville, 10 jours avant le marché, les PJ vont faire la route avec des faussaires. Ils ont arnaqué le nécromant en lui vendant à prix d'or du jus de groseille comme du sang de dragon. Celui-ci les a payé avec un coffre maudit qui fait apparaître des fantômes et des zombies. Les PJ sont engagés pour escorter la caravane et ont eu pour paiement, entre autres, un wolpertinger.

Voici quelques personnages importants de la caravane :

Le barde Carolus. Il va essayer de gagner quelques pièces à la foire en animant les tavernes. Il se prendra d'amitié pour les PJ et les suivra convaincu d'en tirer des chansons à succès. En combat, c'est un couard qui reste le plus loin possible du danger, mais peut encourager les PJ.

Les 3 arnaqueurs, Paul, Pierre et Eric. Ce sont des voleurs plus bêtes que méchants. Ils se font passer pour des serveurs allant chercher du travail.

Greg le forgeron va vendre des cages, des chaînes et des outils. Il pourra réparer les armes en cas de besoin. Il sait manier le marteau en cas de problème.

Lem est cuistot. Un gnome sympathique qui va lui aussi profiter de la foire pour y exercer son métier. Il donnera une mission au PJ dans le 3ème scénario.

Judy, une soigneuse herboriste. Elle soignera les personnages blessés dans le premier scénario.

Plus une dizaine de travailleurs, parfois en couple, et même quelques enfants.

Carolus

FOR+0, DEX+0, CON+1, INT+1,
SAG+1, CHA+3
DEF 14 PV 9 Init 10
Épée courte +2 DM 1d6+1
Voie de la séduction rang 1
Voie du musicien rang 1
Voie du vagabond rang 3

Paul, Pierre et Eric

FOR +1 DEX +0 CON +1
INT -2 SAG +0 CHA +0
DEF 14 PV 9 Init 10
Épée courte +2 DM 1d6+1

Greg

FOR +2 DEX +2 CON +1
INT -2 SAG -1 CHA +0
DEF 12 PV 12 Init 8
Marteau +0 DM 1d6+4

Judy

FOR -2 DEX +0 CON -2
INT +2 SAG +2 CHA +1
DEF 8 PV 6 Init 10

Autres adultes

FOR +0 DEX +0 CON +0
INT +0 SAG +0 CHA +0
DEF 10 PV 4 Init 10
Dague +1 DM 1d4

Enfants

FOR -2 DEX +1 CON -2
INT +0 SAG +0 CHA +0
DEF 12 PV 2 Init 13
Mains nues +1 DM 1

1

Une attaque d'ogres en surnombre va vaincre les PJ avant de s'enfuir devant les fantômes.

Lors de la première pause repas de la caravane, des ogres décident de piller la caravane et d'assommer tout ceux qui se mettront en travers de leur chemin.

Si les PJ décident de fuir, les ogres pourchassent ceux qui se trouvent sur leur chemin. Mettez de faibles femmes voire des enfants en danger s'il faut les motiver. Après tout, ils sont payés pour assurer la sécurité.

Le reste de la journée, Judy soignera les blessés. Chacun récupérera la moitié de ses PV.

Pour des PJ de niveau 5, un ogre par PJ.

Vous pouvez ajouter un ogre qui occupera Greg, Paul, Pierre et Eric. Les autres personnages ne se risqueront même pas à les approcher.

Le combat devrait tourné en la faveur des ogres, ou être très serré. Lorsque le combat est proche de la fin, des fantômes apparaissent et font fuir les ogres.

Une observation attentive montrerait que les fantôme ne viennent pas effrayer les ogres mais rire des corps assommés et blessés de Pierre, Paul et Eric. Mais ils disparaissent vite et à la fin d'un tel combat, les gens encore debout n'auront sûrement pas le temps de voir ce détail.

Ogre

NC 3, Humanoïdes, Puissance, Grande

FOR +6 DEX +1 CON +6

INT -2 SAG +0 CHA -2

DEF 16 PV 30 Init 12

Attaque :

Hachoir +8 DM 2d6+6

Voie du champion rang 1

Butin : Monnaie 60 PA

2

La nuit suivante, la caravane est arrêté en rase campagne. Les PJ décident s'ils dorment ou établissent un quart de veille.

Au milieu de la nuit, des cris s'échappent de la tente partagé par Pierre, Paul et Eric. Si les PJ arrivent vite, ils verront des fantômes disparaître. Les trois hommes ressortent de la tente avec les cheveux blanchis par la peur.

Ce sera le seul incident de la nuit, mais les PJ qui prendront un quart de surveillance ne récupéreront que 4 PV au lieu de 8, et 0 PV s'ils veillent le reste de la nuit.

Inutile de préciser que tous les habitants de la caravane sont morts de peur.

Si les PJ ont vaillamment combattu, ils gagneront un bonus de +2 CHA avec les PNJ présents.

S'ils se sont montrés couards, ils auront au contraire un malus de -2 CHA.

L'attaque d'ogres est compréhensible dans la région, mais les fantômes sont rares et personne ne peut expliquer leur présence loin de toutes habitations ou cimetières.

Le barde est celui qui a la meilleur connaissance des légendes et bataille ayant eu lieu dans la région, mais il ne connaît aucune histoire justifiant des fantômes dans ce coin perdu de la campagne.

Il est possible pour des PJ sans scrupules d'obtenir quelques avantages s'ils sont assez charismatiques, surtout s'ils ont fait preuve de courage lors du combat contre les ogres : ils peuvent avoir des marchandises à moitié prix après un test de CHA réussi. Judy peut leur vendre des potions, Greg peut leur vendre des armes et Lem de la nourriture.

Test de CHA à 12 pour chaque vendeur.

Chaque élément est disponible en 3 exemplaires maximum.

Prix normaux :
potion 1d8 PV -> 10 PA
ration pour une semaine -> 4 pa
épée courte 1d6 -> 5 PA
Marteau 1d6 -> 4 PA
dague 1d4 -> 3PA

3

Le lendemain, la matinée se passe sans incident, et vers midi, un sanglier croise la caravane. Il charge bêtement le chariot de tête et l'abime, se blessant à la tête au passage.

Lem crie que le dîner est arrivé, et demande aux PJ de l'aider à achever la bête pour le repas.

Une fois la bête tuée, Lem la vide, l'écorche et l'embroche pendant que des PNJ prépare un grand feu. Tout le monde se regroupe autour du barbecue improvisé et Lem demande au PNJ de l'aider à installer le sanglier à la broche au dessus du feu. Mais au moment où les PJ l'aident à soulever la bête qui pèse une centaine de kilos, celle-ci ressuscite et attaque, écorché et un pic lui traversant le corps.

Il faut donc affronter un sanglier zombie !

Si un sanglier blessé n'inquiète que quelques femmes et enfants, la scène est bien plus impressionnante 30 minutes plus tard.

Tous les PNJ sont rassemblés autour du feu (dont Paul, Pierre et Eric), et c'est au milieu de cet attroupement que le sanglier ressuscite. Et la vue de cette grosse bête écorché et embroché s'agitant est perturbante !

Donner des bonus aux PJ faisant preuve d'initiative (acrobaties, utilisation de la broche, du feu ...).

Une fois le monstre vaincu, sa carcasse ne révèle rien, ce qui l'animait a disparu. Mais bizarrement, plus personne n'a envie de manger de la viande ce midi là.

Sanglier

NC 3, Vivantes, Puissance, Moyenne

FOR +3 DEX +0 CON +3

INT -4 SAG +2 CHA -2

DEF 15 PV 16 Init 10

Attaque :

Défenses +4 DM 1d6+3

Sanglier zombi

NC 3.5, Non-vivantes, Puissance, Moyenne

FOR +1 DEX -1 CON +1

INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 14 PV 58 Init 8

Attaque :

Attaque +8 DM 1d6+5

Capacités :

Réduction des DM 5 arme de jet

Sans esprit

Lenteur

4

Les pièces d'argent des arnaqueurs vont se changer en pièces de bronze, provoquant des bagarres entre personnes de la caravane.

L'après-midi et la soirée sont plus calmes. La caravane avance vite.

Les seuls soucis concernent des problèmes d'entente entre PNJ à cran.

Greg accuse Lem de lui avoir vendu de la viande faisandée.

Judy reproche à Eric de l'avoir payé en fausse pièce.

Pierre veut frapper Carolus qui l'a traité de porc inculte après s'être comporté en mufle avec Hilda, la jolie femme de Greg.

Pas de gros combat en vue pour cette demi-journée, mais demandez quand même régulièrement comment sont placés les PJ, ou faites faire quelques jets de SAG, même si les observations en cas de bon score sont anecdotiques : bruit de casserole, inquiétude visible d'un PNJ, dispute entre PJ.

Les disputes peuvent dégénérer en bagarre, en tant que responsable de la sécurité, les PJ peuvent être mis à contribution pour séparer deux PNJ. Ou pour les empêcher de se battre en faisant preuve de diplomatie.

Une détection de magie sur la soit-disante fausse monnaie donné à Judy par Eric montrera que les pièces de bronze ont reçu un traitement magique maléfique.

pour le problème entre Judy et Eric, les personnages ne sont pas censés être juge, mais laisser les faire ce qu'ils veulent. S'ils choisissent de s'investir dans ce problème, c'est que ça leur plaît.

5

Eric se lève la nuit et attaque la première personne qu'il croise (quelqu'un faisant le guet).

Après avoir été assommé et réanimé, il ne se rappelle pas ce qu'il a fait dans la nuit.

Somnambulisme, hypnose ? Un test de magie montrera une trace de magie maléfique sur lui, mais impossible d'en savoir plus.

Si les PJ fouille les affaires du trio, et font un test de détection de magie, ils trouveront un petit coffre contenant 180 PA rayonnant de magie maléfique.

Le trio affirme que ce coffre est un paiement d'un baron étranger pour leur service lors d'une fête où ils étaient serveurs.

Demander aux joueurs quel PJ commence à faire le guet cette nuit-là. C'est ce ou ces PJ qui se feront attaquer par Eric.

En réalité, le trio a essayé de vendre à un mage une pot de confiture de framboise en la faisant passer pour du sang de dragon. Le mage nécromant a vite vu l'arnaque, et les a payé avec un coffre maudit qui provoque toutes les malédictions depuis le début du voyage.

A moins que les PJ se montrent particulièrement persuasifs, ils se feront passer pour d'honnêtes victimes.

Les PJ peuvent choisir de les faire prisonniers ou pire, et/ou de confisquer voire d'abandonner le coffre, mais la malédiction frappera encore le lendemain.

Eric

FOR +1 DEX +0 CON +1
INT -2 SAG +0 CHA +0

DEF 14 PV 9 Init 10
Épée courte +2 DM 1d6+1

Le combat risque de réveiller pas mal de monde, les gens étant assez inquiet dans la caravane.

Si les PJ sont un peu mous dans la gestion de l'affaire, certains pourraient s'énerver et demander la tête d'Eric, voire du trio de soit-disant serveurs.

Judy, l'herboriste et soigneuse, considéré comme une sage dans la caravane, bien que victime de fausse-monnaie, essaiera de calmer les esprits en demandant à ce qu'on les surveille étroitement et qu'on les livre à la justice une fois arrivé en ville.

6

Le lendemain matin, si les PJ ne s'en sont pas déjà débarrassé, le coffre a disparu (même s'il était sous bonne garde).

La caravane se remet en marche, mais est attaqué peu avant midi par un coffre géant dégueulant de tentacules.

Si le trio d'arnaqueurs (ou une partie) est libre de ses mouvements, ils viendront courageusement affronter la créature.

S'ils sont prisonniers, la créature cherchera à se frayer un chemin vers eux et les attaquera en priorité, jusqu'à ce qu'il soit KO.

Les autres PNJ ne participeront pas au combat, à part si les PJ sont vraiment en difficulté (dans ce cas, Lem et Greg jetteront des torches enflammées).

Lorsque le coffre est réduit à 0 PV, une voix maléfique retentit : "Voici la monnaie pour la confiture !".

Les arnaqueurs ont survécu (avec de vilaines cicatrices qui resteront sûrement à vie), et expliqueront qu'ils ont vendu de la confiture comme du sang de dragon à un "baron".

Face aux cicatrices des "serveurs", Judy conseillera la bienveillance pour eux, et renoncera à porter plainte pour la monnaie maléfique.

S'ils suivent son conseil, les PJ auront trois hommes dans la ville qui leur devront une fière chandelle.

Le scénario prend fin lorsque la caravane arrive en vue de la ville en fin d'après-midi.

Coffre maudit

NC 3, Vivantes, Puissance, Grande

FOR +3 DEX +1 CON +3

INT -2 SAG -2 CHA -2

DEF 15 PV 15 Init 17

Attaque :

Coup de tentacule +4
DM 1d6+3

Voie des créatures
magiques rang 1 RD 5 / feu

Réduction de tous les types
de dommage sauf feu de 5.

Greg et Lem

FOR +2 DEX +2 CON +1

INT -2 SAG -1 CHA +0

DEF 12 PV 12 Init 8

Torches enflammées +5 DM
1d6 feu

Une torche envoyé dans la "gueule" du coffre peut y mettre le feu. Les PJ peuvent facilement trouvé des torches qui feront 1d6 DM feu (mais il faut la lancer à moins de 10 m).

Scénario 2

Corruption et chantage

J-4

Toute la ville se prépare pour le marché. Une mafia raquette les auberges de la ville et les gardes ne font rien contre car la fille du bourgmestre a été enlevée. Nos héros vont devoir la délivrer.

Les gardes assurent le respect des lois dans la cité, mais avec l'afflux de monde dû au marché, ils sont débordés. Ils font donc leur possible pour que ça ne dégénère pas, mais des milices privés font la majeure partie du travail contre le vol notamment.

La mafia ne raquette que les commerçants de la ville. Ils ne s'attaquent pas aux commerçants itinérants souvent plus riches que les locaux et donc mieux protégés.

Et si un commerçant itinérant peut embaucher plusieurs gardes pour sa personne, les locaux ne peuvent pas mettre un garde derrière chaque membre de leur famille.

Quatre jours avant le début du marché officiel, la ville est déjà en pleine effervescence.

Les menuisiers travaillent à monter les stands, les paysans vendent de quoi nourrir les bêtes, les auberges se remplissent et les marchands de chaînes et de cages font des affaires.

Même les habitants n'ayant aucun lien avec la vente se préparent à louer une chambre ou leur habitation aux clients qui vont arriver dans les jours à venir.

Les mages, druides et forgesorts ne sont pas en reste pour assurer la sécurité et prodiguer divers soins aux créatures magiques.

Des animaux en vente (tous sont très jeunes, sauf mention contraire) :

Wolpentinger

FOR -3 DEX +3* CON +2
INT -2 SAG +2 CHA +1
DEF 14 PV 5 Init 17
Morsure +4 DM 2d4
Voie des créatures volantes
rang 1

Simurgh

FOR +0 DEX +2* CON +1
INT +0 SAG +2* CHA +2
DEF 14 PV 9 Init 15
Morsure +4 DM 1d4
Vol

Sitsune

FOR -2 DEX +2* CON +1
INT +0 SAG +2* CHA +2
DEF 13 PV 15 Init 15
Morsure +4 DM 1d4

Enfield

FOR -3 DEX +2* CON +2
INT -2 SAG +2* CHA +1
DEF 12 PV 5 Init 10
Morsure +3 DM 1d4

1
La caravane arrive en ville en fin d'après-midi, et tout le monde s'éparpille selon ses plans. Seul le barde Carolus propose de rester avec les PJ pour leur servir de guide et chanter leurs louanges dans les tavernes. Il connaît la ville et connaît des hébergements et des auberges pour toutes les bourses.

Les rues de la ville sont animés par les coups de marteau des stands que l'on monte, et de divers cris d'animaux fantastiques qui commencent à envahir les rues.

En cette fin de journée, personne n'a le courage de se lancer dans des échanges ou des embauches, et si les PJ cherchent autre chose qu'un lit ou un repas, on leur demande de repasser le lendemain.

Si quelqu'un cherche à s'approcher trop d'un animal, il risque un coup de patte ou de dent. Même attaché, les animaux restent dangereux.

Le marché a bien sûr fait augmenter tous les prix. Plus on approche du centre, plus le confort et les prix augmentent.

Nuit (par personne)
chambre miteuse 20 PC
chambre correcte 4 PA
chambre avec lit confortable 10 PA
chambre luxueuse 50 PA

Repas (par personne)
Soupe et pain 5 PC
Repas avec viande 5 PA
Bon repas 25 PA
Alcool 1 PA / verre

Service aimable 1 PA de pourboire

Le soir, des altercations entre gens avinés éclatent. Selon le prix que les PJ auront mis dans leur logement, on ira des insultes entre bourgeois et commerçants (dans les quartiers chics) au combat à mains nus entre serviteurs, jusqu'aux coups de couteau dans les bas quartiers.

Les bastons à la sortie des auberges regroupe deux combattants et quelques spectateurs. Si les PJ interviennent car le bruit les dérange ou parce qu'ils se sentent une âme de justicier, cela peut vite partir en bagarre général.

Si les PJ font preuve de diplomatie, test de CHA à 15 (les gens saouls sont difficiles à convaincre).

S'ils échouent, une bagarre éclate et les PJ doivent affronter 6 brutes mécontentes que des étrangers se mêlent de leurs affaires privées.

Brute saoule

FOR +1 DEX +1 CON +1
INT +0 SAG +0 CHA +0
DEF 14 PV 9 Init 12

Attaque :
Dague +2 DM 1d4+1
Poing +2 DM 1d4

Butin : dague + 4 PA
Si les PJ utilisent des armes ou de la magie offensive, les brutes se sauvent.

Si les PJ règle le problème avec leurs poings ou sans être agressif, l'aubergiste leur fera moitié prix pour le restant du séjour.

2

Le lendemain matin, le patron de l'auberge demande au groupe de PJ de protéger son auberge de racketteurs qui passe tous les matins. Il explique que les gardes sont corrompus et ne font rien.

Pour ne pas qu'il y ait de représailles sur lui ou sa famille, il leur demande de se faire passer pour des bandits qui racketteront les racketteurs. Le patron propose de garder la moitié de la somme demandée, soit 30 PO.

Si les PJ refusent, les mafieux tenteront de racketter les PJ en leur demandant bourse et armes.

L'affrontement avec les bandits est interrompu par une dizaine de gardes qui arrête le groupe de PJ et laisse repartir les PJ.

Si les PJ se rebellent et réussissent à vaincre les gardes, ils doivent partir se cacher ou en affronter le double 10 minutes plus tard.

Les PJ ont quelques minutes avant l'arrivée des bandits. Ils seraient avisés de mettre au point un piège ou de préparer quelques sorts pour faciliter le combat.

L'aubergiste leur demandera bien qu'il soit impossible de faire le lien entre eux et lui, en les attaquant après le commerce suivant par exemple. Il leur conseille aussi de faire vite. Quand les bandits se rapprocheront de leur quartier général, ils auront des renforts à volonté.

Le but de l'aubergiste n'est pas d'arrêter le racket, mais simplement de récupérer une partie de ce qu'il donne.

Quel que soit le plan des PJ, les gardes finiront par intervenir pour aider les bandits car en réalité, ils les suivent de loin pour éviter que ça dégénère.

Les PJ peuvent aussi décider de prendre leur temps et d'agir après enquête ou préparation.

Les bandits sont 4, le chef et un sbire entrent dans les commerces pour racketter et deux surveillent l'entrée.

Sergent bandit

FOR +3 DEX +2 CON +3

INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 19 PV 55 Init 14

Epee longue +8 DM 1d8+7

Butin : 120 PO

Bandit

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 15 PV 19 Init 12

Epee longue +3 DM 1d8+2

Butin : 20 PA

Si un pickpocket réussit à voler l'or racketté, une course poursuite s'en suit et les gardes interviennent. Il se peut alors que seul un PJ se fasse arrêter.

Les gardes sont par groupe de 6.

Garde

FOR +3 DEX +2 CON +3

INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 17 PV 35 Init 14

Attaque :

Epee longue +6 DM 1d8+5

Butin 20 PA

Si un ou plusieurs PJ sont arrêtés (le plus probable), on leur retire leurs armes et leurs bourses (celle qui contient leur argent), puis on les mène dans un cachot ligotés. Peu après, le bourgmestre arrive seul dans le cachot. Il se présente et explique qu'il ne peut rien faire ouvertement contre la mafia car on a enlevé sa fille Lucinda. Il demande au groupe de la retrouver et de la délivrer.

Si le ou les PJ acceptent, le bourgmestre les libère, leur rend leurs effets (mais les gardes on pris la moitié de leur argent). Le bourgmestre leur donne 50 PO chacun et leur promet 10 fois plus en cas de réussite.

S'ils refusent, ils peuvent tenter de s'échapper par leur propre moyen (changer d'avis s'ils échouent).

Si les PJ ont échappés aux gardes dans le scénario suivant, un serviteur du bourgmestre vient leur proposer la mission.

Si les PJ ont échappés aux gardes dans le scénario suivant, un serviteur du bourgmestre vient leur proposer la mission.

Le bourgmestre est un politicien, il sera difficile de négocier les prix sans résultats tangibles, ni même de deviner s'il cache quelque chose aux PJ.

Par contre, les PJ seraient bien inspirés de lui demander un maximum d'infos sur sa fille et sur la ville.

Sur la page suivante, vous trouverez les informations relatives à l'affaire qui nous occupe.

Concernant la ville en général, considérez que vous avez accès à un excellent connaisseur du sujet, et qu'il pourrait vous en parler pendant des heures. Brodez ou munissez-vous d'un supplément de jeu de rôle sur une ville moyenne et donner toutes les infos que demandent les PJ.

Test de CHA contre le bourgmestre 20

Bourgmestre

FOR +0 DEX +0 CON +3

INT +4 SAG +4 CHA +5

DEF 10 PV 55 Init 14

poing +0 DM 1d4

Butin : 50 PO

Crocheter la serrure avec son ceinturon ou une broche à cheveux test DEX 20 pour un voleur ayant crochetage, 25 sans la capacité

La prison a 3 gardiens. Chaque gardien a les clés de la prison. Test de CHA pour les faire venir dans la cellule à 20. Test de DEX pour défaire les liens à 20. Sans armes, les PJ ont comme attaque poing leur mod de DEX DM 1d4. Les armes et objets des PJ (hors bourse) sont dans la salle des gardiens.

Gardien de prison

FOR +3 DEX +2 CON +3

INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 17 PV 35 Init 14

Attaque :

Epée longue +6 DM 1d8+5

Butin 20 PA

Une fois la mission du bourgmeste, il existe plusieurs façon de la mener à bien.

Les conseils suivants sont un exemple plus ou moins linéaire, mais toutes les propositions des joueurs sont bonnes à prendre : espionnage, pistage des mafieux, enquête, interrogatoire de mafieux ...

Seul l'attaque de front d'un gros groupe de mafieux est à éviter. Si les PJ se dirige vers cette solution, utiliser Carolus pour les en dissuader, voire faites intervenir un PJ ami du bourgmestre qui les mettra sur une autre voie.

Le plus simple est d'aller enquêter vers les derniers à l'avoir vu, à savoir des jeunes de son âge qui ont participé à une fête avec elle. À cette fête, elle a suivi un barde et a disparu. Après enquête chez ses fréquentations, le barde se trouve être un habitué d'une auberge mal fréquentée nommé le sanglier sauvage.

Le bourgmestre, sa femme ou ses serviteurs peuvent vous donner l'adresse des derniers à l'avoir vu. Ce sont des jeunes bourgeois de la ville qui sont inquiets de ne plus la voir. Il sera aisé d'obtenir des informations d'eux, mais il est plus prudent d'en parler loin des serviteurs qui pourraient s'avérer complice des mafieux. Lors des scène d'interrogatoire, décrire des serviteurs qui travaillent à portée d'oreille.

Les PJ peuvent également faire appel à la magie pour la localiser. Ils obtiendraient ainsi, contre une vingtaine de pièce d'or chez un spécialiste des arts divinatoire, les mêmes informations qu'avec une enquête plus classique : Lucinda a suivi le barde Cyrilus ce soir là, barde qui a ses habitudes au "sanglier sauvage", une auberge des bas fond de la ville.

Test de CHA contre le bourgmestre 20

Amis de Lucinda

FOR +0 DEX +0 CON +0
INT SAG CHA +1d4
DEF 10 PV 20 Init 12
poing +0 DM 1d4
Butin : 50 PO

Devin

FOR -1 DEX -1 CON -2
INT +4 SAG +4 CHA +2
DEF 12 PV 30 Init 10
Attaque :
Dague +0 DM 1d4+2
Butin 50 PA

Bande de mafieux : réutiliser les données déjà donné ci-dessus.

Il est possible d'attendre qu'un d'eux se retrouve seul pour l'enlever et l'interroger. Ils savent que le barde Cyrilus est employé comme appât pour des enlèvements, et qu'il fréquente le "sanglier sauvage". Par contre, le relâcher vivant avec les visages des PJ en tête amènerait des conséquences néfastes.

5

Il faudra mieux être discret pour récupérer le barde et l'interroger.

Au sanglier sauvage, nos héros retrouvent Pierre, Eric et Paul qui vivent de petits boulots. Ils pourront leur demander de l'aide pour enlever le barde, ceux-ci ayant une dette envers les PJ.

Le groupe peut aussi essayer la ruse, la magie voire l'argent pour le faire parler.

S'ils y vont comme des bourrins, le barde va s'enfuir et il faudra être rapide pour le rattraper où être obligé de combattre pour le récupérer.

Si les PJ s'en sortent bien, le barde leur dira avoir été recruté par un certain Conrad Gardejaune et lui avoir livré la fille.

S'ils échouent, ou se font repérer, ils seront la cible d'une embuscade déguisé en accident.

Cyrilus est un barde raté, qui vend ses charmes aux vieilles bourgeoises de la ville. C'est également un joueur invétéré, et il accepte de faire l'appât pour des enlèvements contre l'effacement de ses dettes. Il ignore où est retenu Lucinda.

Il ne dénoncera pas facilement Conrad Gardejaune car il sait que ce dernier le tuera s'il apprend qu'il a été trahi.

Pierre, Eric et Paul savent qu'on peut l'attirer hors de l'auberge en lui proposant une partie de cartes contre une riche bourgeoise.

Il donnera le nom du commanditaire de l'enlèvement contre 100 PO ou cèdera à l'intimidation, à condition d'être hors de l'auberge.

Si les PJ le menace où ne sont pas assez discret, il tentera de fuir en criant à quelques brutes de l'auberge de retenir les PJ.

Cyrilus

FOR -1 DEX +1 CON -1
INT -1 SAG +2 CHA +3
DEF 10 PV 20 Init 14
Dague +2 DM 1d4+2
Butin : 62 PA

3 brutes attaqueront les PJ dans l'auberge s'ils sont maladroits

Brutes

FOR +1 DEX +1 CON +1
INT +0 SAG +0 CHA +0
DEF 15 PV 15 Init 12
Epee longue +3 DM 1d8+2
Butin : 20 PA

Si les PJ se font repéré, une heure plus tard, alors qu'il passe à côté d'un Ours-hibou, les PJ reçoivent un seau de tripes venant d'une fenêtre au dessus d'eux. L'odeur alléchante rend fou l'Ours-hibou qui brise sa chaîne et les attaque.

Ours-hibou

FOR +2 DEX +1 CON +2*
INT -3 SAG +2 CHA +0
DEF 12 PV 20 Init 12
Bec et griffes +4 DM 2d6+2
Voie du cogneur rang 1

Conrad Gardejaune est un bandit mercenaire et le trouver n'est pas difficile, ni se rendre compte que c'est lui qui chapeaute le racket organisé. Mais trouver où il cache la fille est plus compliqué. Encore une fois, l'attaque bourrin est à éviter, mais il reste plusieurs options.

Filer Conrad permettra de connaître ses complices et son commanditaire, Gerald Grandtemps, un rival du maire, mais ne donnera pas où se trouve la fille, à moins de monter un plan pour.

Le maire peut exiger une preuve que sa fille est vivante, la réponse à une question à laquelle seule sa fille peut répondre. Conrad enverra un sbire poser la question à la prisonnière. Conrad parle à beaucoup de monde, et il faudra suivre le bon bandit pour retrouver Lucinda.

Corrompre Conrad n'est pas faisable, il gagne beaucoup d'argent et n'a pas intérêt à relâcher la fille du maire. Et un seul de ses hommes sait où elle est.

En cherchant bien, un ensorceleur de mauvaise réputation (Elric Le pourpre) demande un effet personnel de Lucinda et 100 PO, pour tenter de la localiser. Son père sera prêt à payer si les PJ lui demande.

Moins cher mais plus compliqué, un philtre de vérité coûte 10 PO. Si les PJ arrivent à le faire boire à Conrad, il ne pourra pas s'empêcher de répondre sincèrement à toutes les questions. Mais jettera ses hommes aux trousses du PJ immédiatement après avoir répondu !

Enlever Conrad et le force à parler sous la menace est possible. Mais c'est un dur, obliger les PJ à être méchant avec lui avant qu'il n'avoue où est Lucinda.

Laissez les joueurs essayer ce qu'ils veulent, au pire, ils échouent. Ne tuez pas leurs PJ, s'ils se font prendre, des gardes ou un heureux hasard évite leur mise à mort. Et ils réessayeront différemment.

Conrad dirige sa bande depuis une auberge transformé en quartier général dans les quartiers pauvres. Il ne la quitte que pour aller dans les beaux quartiers manger (parfois avec Gerald Grandtemps) et chez lui, une maison dans le quartier classe moyenne.

Conrad vit 24h sur 24 avec ses 4 gardes du corps.

Dans son quartier général, il est en plus entouré de ses sergents, bandits et autres brutes (cf. profil plus haut).

Conrad Gardejaune

FOR +3 DEX +2 CON +3

INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 19 PV 55 Init 14

Epee longue +8 DM 1d8+7

Butin : 220 PO

Quand Conrad entre dans un lieu, deux gardes du corps le suivent et deux surveillent la rue, sauf chez lui ou la surveillance se fait à une fenêtre à l'intérieur.

Garde du corps

FOR +3 DEX +0 CON +3

INT +0 SAG +0 CHA +0


DEF 17 PV 35 Init 10

Attaque :

Epee longue +6 DM 1d8+5

Butin : 150 PA

6 bis

 Quelques précisions pour aider les PJ. Eric, Pierre, Paul et Carolus peuvent être force de proposition.

Insister sur le fait qu'attaquer frontalement n'est pas la meilleure idée. Mieux vaut utiliser la ruse pour enlever Conrad lorsqu'il sera le moins protégé.

Le filer montrera qu'il se déplace toujours avec ses 4 gardes du corps, dont 2 restent devant l'entrée principale du lieu où il entre.

Si le groupe comprend un voleur, fermer une porte à clé peut vous faire gagner de précieuses minutes avant que les renforts arrivent.

Ne proposez jamais qu'une solution aux joueurs quand ils bloquent mais toujours au moins deux, pour leur montrer qu'il y a toujours une liberté.

La plupart des commerçants et restaurateurs victimes de son racket seront d'accord pour aider les PJ, par exemple en laissant mettre un soporifique ou un laxatif dans la nourriture ou en indiquant des sorties de secours pour sortir Conrad rapidement et discrètement.

L'ensorceleur louche demande 100 PO par tentative, et assure avoir une chance sur trois d'y arriver (après avoir regroupé les ingrédients justifiant les 100 PO). Jeter un d20 devant les joueurs, si c'est moins de 13, l'ensorceleur a échoué. Si les PJ s'énerve et le menace, il peut recommencer pour 20 PO mais si on lui fournit divers ingrédients (qui coûtent au total 100 PO, mais qui peuvent être négociés, volés ...

S'ils sont en manque d'or, ils peuvent s'attaquer aux racketteurs : en s'organisant bien, ils peuvent sans trop de risque récupérer 100 à 300 PO (cf. Profil en 3).

Pour se débarrasser d'un bandit, le pousser contre un ours-hibou, ou une meute de molosses sataniques (cf. Profil plus haut) peut être très efficace.

Eric Lepourpre

FOR -1 DEX -1 CON -2
INT +4 SAG +4 CHA +3
DEF 12 PV 26 Init 10

Attaque :

Dague +0 DM 1d4+2

Butin 50 PA

Voie de la divination rang 4

ingrédients nécessaires à son sort :

- fiente de chien satanique (gratuit mais humiliant)
- 10 plumes de Ours-hibou (5 PO)
- bave de goblours (10 PO ou se mettre sous sa bouche en lui montrant une image de goblours affriolante)
- une coquille d'oeuf d'hippogrife (15 PO)
- oeuf de serpent géant (45 PO)
- Serre de harpie (25 PO)

L'information finale :

Lucinda se trouve dans un camp de dresseurs de chiens à l'extérieur de la ville.

7

Les PJ ont obtenu le lieu où était retenu Lucinda, il ne reste plus qu'à la délivrer.

Les deux dresseurs ont installé leur camp contre une falaise. Dans cette falaise, une grotte d'une dizaine de mètres de profondeur permet de se mettre à l'abri de la pluie. Lucinda est attachée au fond de cette grotte.

Il y a une petite meute de Cerbères (une dizaine) qui obéit et défendra aveuglément leurs maîtres.

Les PJ ont le temps et les moyens de préparer l'attaque, mais il sera difficile de simplement passer inaperçu avec 30 truffes qui flairent les environs.

Attaquer de front sans plan est dangereux et pour les PJ, et pour l'otage.

Encore une fois, encourager les PJ à bien préparer leur coup avant de le mettre à exécution.

Un moyen simple de se débarrasser de la meute à peu de frais est d'acheter un jeune Cocatrice (aussi appelé Basilic selon les régions). Pour 50 PO, vous obtenez un vilain petit canard avec un capuchon sur la tête dans une petite cage en bois. Une fois le capuchon retiré, le fixer dans les yeux plus d'une seconde vous transforme en statue de pierre.

Les dresseurs vont vite comprendre et essaieront de jeter une couverture sur la cage ou la bête, mais pas mal de chiots risquent de terminer en décoration de jardin avant.

Empoisonner la nourriture des chiots est possible, mais il faudra les nourrir sans se faire repérer par les dresseurs.

Éloigner les chiots et un dresseur est possible, mais un des dresseurs reste toujours sur place, et le reste de la troupe n'est jamais très loin.

Dresseur

FOR +3 DEX +2 CON +3
INT +0 SAG +0 CHA +0
DEF 17 PV 35 Init 14

Attaque :

Epee longue +6 DM 1d8+5
Arc (30m) +5 DM 1d6+2

Butin : Monnaie : 65 PA

Cerbere jeune

FOR +2 DEX +2 CON +4
INT -4 SAG +2 CHA -2
DEF 14 PV 25 Init 14
Morsures (3 attaques) +3
DM 2d4+2+poison

Cocatrice

FOR -4 DEX +3 CON -2
INT -4 SAG +1 CHA +0
DEF 13 PV 6 Init 17
Bec +0 DM 1

Vol

Pétrification (test Int 12)

Lucinda délivrée, il ne reste plus qu'à la ramener à son père.

Celui-ci lancera aussitôt une opération d'envergure pour coincer Conrad Gardejaune et ses complices, maintenant qu'il ne craint plus de représailles sur sa fille.

Contrairement à sa promesse, le maire n'offre pas 500 PO à chaque PJ, mais 500 PO en tout. Par contre, il leur offre à chacun un animal de leur choix parmi ceux-ci. Les animaux (de la première colonne) sont encore trop jeunes pour servir de monture, mais le seront dans moins d'un an. Et les avoir jeune garantit leur loyauté.

Le maire fait savoir publiquement que les PJ sont des héros : ils obtiennent un rabais de 10% dans tous les commerces de la ville, et ils sont nourris et logés gratuitement à partir de maintenant et pour toute la durée du marché.

Les voleurs continuent de travailler, mais le racket organisé a été stoppé et Conrad et ses lieutenants sont en prison.

Destrier noir

FOR +0 DEX +2 CON +2
INT -1 SAG +2 CHA +0
DEF 14 PV 10 Init 14
Sabots +3 DM 1d6+2+1d4 de feu
Vol

Griffon

FOR +2 DEX +3 CON +3
INT -3 SAG +2* CHA +0
DEF 14 PV 15 Init 16
Morsure et griffes +4 DM 2d4+2
Vol

Hippogriffe

FOR +2 DEX +1 CON +6
INT -4 SAG +2 CHA -2
DEF 14 PV 12 Init 12
Morsure et griffes +4 DM 2d4+2
Vol

Pegase

FOR +0 DEX +2 CON +2*
INT -4 SAG +2 CHA +2
DEF 15 PV 9 Init 10
Ruade +5 DM 1d6+2
Vol

Pseudo-dragon

FOR -4 DEX +3* CON +1
INT +1 SAG +2 CHA +1
DEF 15 PV 5 Init 17
Morsure et griffes +5 DM 1
Dard +5 DM 1+poison

Phénix

FOR -1 DEX +2 CON +1
INT -1 SAG +2 CHA +0
DEF 14 PV 15 Init 12
Morsure et griffes +4 DM 1d6+1d6 de feu
Vol
Immunisé au feu

Et (cf. Profil plus haut) :

Wolpentinger

Simurgh

Sitsune

Enfield

Interlude

La mort code ...

Si vous avez besoin de simplifier ou de corser un combat ou une épreuve trop facile ou trop dangereux pour les PJ, vous pouvez introduire un ou plusieurs morts-vivants qui attaqueront les êtres vivants les plus proches.

Le nécromant est en effet arrivé en ville, et commence à créer des zombies aléatoirement pour créer le chaos et ainsi récupérer discrètement ce dont il a besoin.

Les quelques squelettes et autres qu'ils déploient sont en centre ville, intentionnellement très loin de son repère, afin de brouiller les pistes d'éventuels détecteurs de magie noire.

Certains animaux consomment beaucoup de viande, cochons et vaches sont abattus pour le marché, et tout ce sang attire les monstres.

Les morts vivants débarquent des égouts, du cimetière, ou éventuellement des cuisines quand il s'agit de cochons zombies.

Si un PNJ est tué, il peut aussi se relever avec tous ses points de vie, toutes ses caractéristiques et compétences (sauf CON) diminué de 2, et un regard vide.

Vous pouvez également, dans des moments un peu plats du scénario, faire passer un poulet ou un lapin zombi, s'enfuyant dans la rue, ou attaquant en jetant de la sauce moutarde dans les yeux des PNJ qui voulaient le manger !

Repas zombi

Non-vivant
FOR -4 DEX -3 CON -1
INT -5 SAG -1 CHA -3
DEF 8 PV 6 Init 10
Jet de liquide +0 DM 1

Squelette

NC 1, Non-vivant
FOR +1 DEX +1 CON +1
INT -4 SAG -2 CHA -4
DEF 14 PV 9 Init 12
Attaque +2 DM 1d6+1
Voie des créatures magiques
rang 1

Zombi humain

NC 1, Non-vivant
FOR +1 DEX -1 CON +1
INT -4 SAG -2* CHA -4
DEF 10 PV 18 Init 8
Attaque +4 DM 1d6+1

Joule

NC 2, Non-vivante
FOR +1 DEX +1 CON +1
INT +0 SAG +2 CHA -4
DEF 15 PV 19 Init 12
Morsure et griffes +3 DM 1d6+2

Scenario 3

j-1

Le grand incendie

Le groupe est invité à une soirée d'ouverture du marché : discours des pontes du coin au premier étage de l'hôtel de ville contre petits fours et vin pétillant. Mais quelqu'un lance une cage en bois contenant trois jeunes phénix au rez-de-chaussée.

L'incendie se propage rapidement dans le bâtiment et les PNJ vont devoir sauver les enfants présents.

Le nécromant a organisé cet attentat pour diriger les soupçons sur Elric le pourpre, car il craint que ses pouvoirs de divination nuisent à ses plans.

Elric est innocent mais très maladroit à le prouver. Et le nécromant enverra des signes qui pourraient convaincre qu'il est responsable.

Ce scénario peut être très court, surtout si les joueurs ne sont pas fans des enquêtes et préfèrent l'action ou si le MJ ne souhaite pas improviser. Dans ce cas, vous pouvez jouer ce scénario comme une intro au scénario 4 et vous limiter à la scène de l'incendie.

La soirée d'ouverture compte une vingtaine de notables plus ou moins ressemblants : fort en CHA et/ou riches, ce sont des politiques et pas des hommes d'actions. Les plus importants comme le maire ont des gardes du corps au rez-de-chaussée qui viendront les aider à sortir, mais qui ne risqueront pas leur vie pour les autres.

Une école privée est présente pour recevoir un prix. Le précepteur est un phobique du feu et fuit, abandonnant une douzaine d'enfants de 7 à 10 ans (le triple du nombre de PJ).

Les phénix affolés ont un bonus de défense et un malus en attaque par rapport à leur profil précédent : ils volent frénétiquement à la recherche d'une sortie. Leurs auras enflamment toutes les tentures et plafonds, et être au contact avec eux implique de subir des dégâts comme s'il vous avait blessé (DM 1d6+1d6 de feu).

Phénix

FOR -1 DEX +2 CON +1
INT -1 SAG +2 CHA +0
DEF 16 PV 15 Init 12
Morsure et griffes +2 DM
1d6+1d6 de feu
Vol
Immunisé au feu

Ils ne sont pas hostiles mais affolés, prisonniers de la maison, ils vont mettre le feu partout tant qu'ils n'ont pas trouvé comment sortir.

Les attraper vivants implique de les assommer.

Les phénix ne sont pas
hostiles mais affolés,
prisonniers de la
maison, ils vont mettre le
feu partout tant qu'ils n'ont
pas trouvé comment sortir.