

Le blocus de Valtordu

Synopsis pour le MJ (ne pas dévoiler aux joueurs): Le scénario se déroule normalement à Valtordu mais l'histoire peut également se dérouler dans n'importe quelle ville pas trop grande (une grande n'aura pas de problèmes de ce genres). Une petite armée de bandits semble faire un blocus de Valtordu et plus personne ne peut partir. Il n'y a aucune possibilité de prévenir l'extérieur. Le plus inquiétant c'est que personne ne connaît les intentions des bandits. C'est pour cette raison que la mission est simplement de prendre contact avec les bandits et de revenir avertir Valtordu de leur intentions. Pour cela, la récompense promise est de 200 PO par personne. Si votre équipe revient avec la preuve que les bandits ne causeront aucun tort à la ville, la récompense monte à 300 PO par personne. En réalité, tout cela n'est qu'un précepte, vous, MJ, devez savoir que vos courageux aventuriers n'empocheront leur récompense que s'ils reviennent à Valtordu. Or, nous verrons plus loin dans le scénario qu'ils ne reviendront pas de sitôt.

L'aventure:

Nos héros pourront être contactés par Archibald (surtout s'ils ont déjà rendus services dans le coin), par un PNJ qui souhaite faire la mission avec eux ou alors ils pourront s'alarmer du fait que l'ambiance à la taverne est pourri, que la plupart des magasins sont fermés, que ceux ouverts n'ont pas le moral et que les gardes sont sur les nerfs. Dans tous les cas vos aventuriers découvriront d'une manière ou d'une autre la situation et seront envoyés en mission.

Une fois sortis de la ville, ils n'auront pas le temps de faire la moindre rencontre qu'ils seront pris en embuscade par une quinzaine de bandits armés d'arcs et d'arbalètes. L'objectif est de faire comprendre à votre équipe qu'elle n'a aucune chance, puisqu'elle est encerclée et en sous nombre. Les bandits ordonneront à vos aventuriers de retourner à Valtordu. S'ils sont questionnés sur leurs intentions ou encore si vos aventuriers ont l'idée de demander à voir leur chef, les bandits hésiteront un instant puis on les désarmera, on leur bandera les yeux et on les conduira jusqu'à une clairière où on leur rendra la vue. Il seront donc désarmés, encerclés par encore plus de bandits et face à eux se trouvera un elfe noir épaulé par un ogre gigantesque armé d'une massue énorme. L'elfe noir se présentera comme Swikeln, le bras droit du chef des bandits. Il expliquera que leurs intentions sont tout simplement de piller et raser Valtordu.

Cependant, vos aventuriers ne sont pas près de rentrer et empocher leur récompense car l'ogre s'approchera d'eux et les assommera en deux temps, trois mouvements.

A leur réveil, vos héros seront dans une cellule, sans armes ni armures, et de l'autre côté de la grille se trouve un colosse de 2,15 mètres équipé d'une lance et d'une grosse armure. L'objectif c'est de dissuader vos aventuriers de tenter d'ouvrir la grille. Même s'ils tentent d'engager la conversation, le garde est du genre plutôt taciturne et

se contentera de répondre avec des « hum ».

La cellule est composé d'autant de lits que d'aventuriers et d'un... trou???

Apparemment c'est l'équivalent des toilettes. Les déjections tombent dans une sorte de conduit dans lequel coule de l'eau qui évacue ainsi les déchets. Il faut bien le dire, ça pue. Dans tous les cas, avant que vos aventuriers n'aient le temps de s'échapper, quatre bandits armés d'épées à deux mains viendront les chercher. On les escortera jusqu'à une salle de taille plutôt modeste puis on refermera la porte à clé, leur laissant ainsi une seule sortie. Leurs armes et armures sont posées contre le mur. Une fois ré-équipés, ils n'auront plus d'autres choix que de passer par la deuxième porte de la salle qui est ouverte. Ils arriveront dans... une arène!!! (comment ça vous la sentez mal?)

Voir: plan de l'arène (pour les MJ)

Apparemment, l'arène a été aménagée afin de rendre les combats un peu plus intéressants.

Les aventuriers arriveront par l'entrée de droite, on trouve tout de suite deux murets (oui oui cela schématise des murets) à moitiés détruits qui pourront néanmoins offrir un couvert contre les attaques à distance et même de protection conséquente pour les gnômes des forêts du Nord qui pourront se cacher derrière. On trouve un petit fort en bois de quatre à cinq mètres de hauteur (cinq pour les tours). En gros: une palissades en bois comme on les imagine avec chemin de ronde et deux tours qui permettent d'accéder aux chemins de ronde. Il n'y a pas de porte, juste l'espace entre les deux morceaux du fort. On trouve une espèce de petite maisonnette en ruine en haut à gauche de l'arène, une sorte d'élévation de terrain (tout en haut) dont les bords sont bardés de pieux capables de stopper un auroch, et un trou (genre trou d'obus) également entourés de gros pieux et de buissons. En parlant de buisson, on en trouve un peu partout dans l'arène (même si ça ressemble à des nuages sur mon plan) et on a même un buisson d'épine dans le petit fort (même si ça ressemble pas à grand chose sur mon plan) donc n'oubliez pas que si vos aventuriers sautent de la palissade, il se peut que quelque chose les attende en bas. Il y a également une échelle qui traîne, elle est piégée à la Répulsion de Jakuel qui fait que n'importe qui ne pourra pas la ramasser (épreuve COU+1D, réussite si supérieur à 14).

Conseil pour les pièges: lorsqu'un aventurier tombe dans une trappe ou fosse, si vous souhaitez vous amuser, vous pouvez lancer un D20. Sur 1 ou 2, votre héros retombera bien et s'en sortira sans dégâts. Sur 19 ou 20, considérez que la fosse a fait un critique et rattachez-vous à la table des critiques à l'arme contondante. Après tout c'est la même chose: une rencontre virile entre l'aventurier et quelque chose de dur (en l'occurrence le sol), sauf que là, c'est l'aventurier qui va vers l'arme et non l'inverse. Vous me direz, la table des critique à l'arme contondante indique qu'il est possible de se faire écraser les organes génitaux, or il est difficile d'imaginer quelqu'un s'écraser les parties en tombant. Certes, mais il ne faut pas oublier que cette catégorie sociale que l'on nomme de nos jours « aventuriers » est une race à part et que ces gens sortent

du commun du mortel. Il ne serait pas tellement étonnant qu'un jour l'un d'eux ai eu l'idée innovante de se rattraper avec sa virilité. Si vraiment ça ne vous plaît pas, vous n'avez qu'à relancer le dé ou ne pas appliquer cette méthode qui vise juste à laisser un chance de sauvegarde (il ne faut pas l'oublier) ou de malheur supplémentaire à votre héros tombé dans le piège.

En haut, dans les gradins, on retrouve des bandits qui semblent être là en spectateurs, des arbalétriers prêts à tirer qui sont sûrement là pour neutraliser vos aventuriers en cas de besoin, et, sur un trône, on trouve un demi-elfe à l'air hautain avec à sa droite, l'elfe noir, et à sa gauche, l'ogre.

Une fois que vos héros seront dans l'arène, le demi-elfe se lèvera et se présentera comme le chef des bandits. Ils expliqueront alors aux membres de votre groupe qu'ils sont ici pour son bon plaisir. En effet il s'ennuie et a décidé qu'un beau combat pourrait le distraire. Dans 7 minutes arrivera un autre groupe d'aventuriers par la même porte que nos héros. Ce groupe a reçu des instructions, il s'agit d'un combat à mort ou le gagnant aura le droit de rester en vie et, si le combat était distrayant (si on sort d'un simple attaque/parade) le vainqueur aura également de meilleures conditions de vie. Si le combat est vraiment épique, le demi-elfe peut même leur promettre la liberté une fois que Valtordu aura été pillé.

Note: Les arbalétriers sont là pour empêcher tout aventurier inconscient de lancer un sort ou une attaque à distance sur le chef.

Dans tous les cas, nos héros n'auront que sept minutes pour se préparer. Voyez les tables de rencontres pour voir les caractéristiques des membres de l'autre compagnie d'aventuriers. Pour leur nombre, je vous conseille d'adapter en fonction du nombre et de la puissance des membres de votre équipe. N'oubliez pas que nos aventuriers auront le bénéfice d'être sur la défensive. Cependant, considérez qu'au beau milieu de la bataille, un auroch en furie sera lâché par la deuxième porte et qu'il attaquera un peu tout le monde (essayez de le lâcher quand la mêlée commence). Un peu plus tard c'est la base du petit fort en bois qui commencera à brûler. Au bout de quatre assauts, toute personne sur les tours ou le chemin de ronde devra sauter ou bien brûler vif (c'est au choix).

Une fois le combat fini, le demi-elfe félicitera les aventuriers (s'ils sont encore en vie), puis leur annoncera ses impressions sur la bataille et à quel point il l'a appréciée. Nos héros victorieux (normalement) auront le droit de fouiller les ennemis. Pour les butins je vous conseille de regarder le document ci-joint ou d'improviser.

Une fois la bataille et la fouille terminée, les armes de vos héros seront de nouveau confisquées et ils seront raccompagnés à leur cellule. Cependant, la nuit tombe et quelqu'un vient prendre la place du colosse. Ils s'agit d'un petit jeune de 16 ans, qui n'hésitera pas à taper la conversation. Il est chargé de prévenir le colosse si les aventuriers parviennent à passer la grille. Il regardera donc sans réagir les aventuriers s'ils tentent de passer par le conduit d'évacuation (avec une épreuve de COU quand même parce que ça pue, n'hésitez pas à corser l'épreuve pour les elfes et les femelles, car l'odeur occasionnera CHA-1 jusqu'à lavage). Le « jeune » (désolé mais j'ai la flemme de lui trouver un nom) justifiera sa non-réaction en disant que ce n'est pas son rôle de les empêcher de passer par ce trou. Il est évident qu'il s'agit d'un piège,

mais c'est ça ou le colosse.

Voir: plan du repère des bandits

Commençons par prendre un point de repère simple: la cellule de vos aventuriers. Il s'agit de celle située la plus à droite. Les zones plus claires des murs représentent des portes, le rectangle clair tout en bas à droite schématise une commode (je sais on dirait pas). C'est le procédé que j'utiliserais pour toutes les armoires/commodes/tables de chevet et autres meubles. Dans la commode, on trouvera des bracelets de Force de Zrag (FO +1). La porte à droite est verrouillée/piégée/blindée, inventez ce que vous voulez, vos héros ne doivent pas passer par là.

Partons vers le haut, dans la toute petite pièce, c'est la chambre du colosse avec son lit et une petite commode. Dedans je vous conseille de mettre une cotte de maille avec manches ou bien des bottes de cuir renforcées légères.

Au bout du couloir, on trouve une simple pièce avec une table. Une porte mène à une salle pour le moins étrange. Déjà ça sent mauvais. Genre ça sent l'auroch qui n'a pas pris de bain depuis quelques temps. Aux quatre coins de la salle, on trouve des chaînes tellement résistantes qu'on pourrait stopper un géant d'Altrouille avec. En fait non, les murs auquel sont attachées les chaînes risquerait de s'écrouler. En bref, c'est d'ici que venait l'auroch croisé dans l'arène. On trouve en effet la grosse porte qui mène à l'arène mais celle-ci est verrouillée et très épaisse, en plus, on entend des bruits de bataille venant de l'autre côté.

Revenons à notre cellule. Si vos aventuriers ont décidés de partir par le tunnel d'évacuation des déchets (option choisie dans quatre cas sur cinq), ils ne pourront se diriger que vers la gauche car des barreaux leur empêche d'aller dans l'autre direction. Ils passeront donc sous toutes les cellules (vides). S'ils regardent dans chacune d'entre elles, ils trouveront un squelette dans la dernière. Sauf qu'à côté du squelette se trouve un sac à dos de type usagé ayant sûrement appartenu à un aventurier pas assez doué pour survivre. Dans ce sac, il ne reste qu'une terrine (entière). N'oubliez pas que si un aventurier consomme de la nourriture douteuse qui traîne, il a 40% de chance d'attraper la « Boustifilasse » (Orques, Gobelins, Ogres et Hobbits immunisés).

Bref, en suivant le tunnel, ils arriveront à une dernière salle (la suite du conduit est bloquée par un grillage) où l'on découvre que les bandits ont engagés deux gobelins pour surveiller l'évacuation de la m... des déchets et pour chopper les aventuriers assez fous pour croire qu'ils peuvent s'échapper.

A la vue de vos aventuriers, les gobelins s'écrieront «ah! Enfin les voilà!» (preuve qu'ils vous attendaient) et s'apprêteront à charger. Il vous suffit de voir la table des rencontres pour le combat.

Puisque vos héros sont normalement à main nues, n'hésitez pas à sortir du simple attaque/parade pour tenter des actions un peu moins orthodoxes (genre je tente de le faucher, je lui écrase les parties, je l'étrangle, je le chatouille sous les bras etc... etc...). Suite à cela, vos héros passeront par la porte et se retrouveront dans le couloir avec deux direction. Un aventurier avec une bonne ouïe pourra remarquer qu'il y a des discussions venant de la première salle (celle qui est en face d'eux lorsqu'ils sortent de la salle avec les gobelins). En effet, rentrer dans cette salle serait une grosse erreur car

on y trouvera une table et un grand nombre de bandits bien armés (même si les armes sont sur les tables). Mettez en autant que nécessaire pour que vos aventuriers comprennent que l'heure est à la fuite ou à la capitulation. Laissez quelques secondes d'avance à vos aventuriers (le temps que les bandits réagissent, récupèrent leurs armes...). La porte de droite (dans le couloir) mène à une salle avec trois grandes armoires dans lesquelles on trouvera l'équipement des aventuriers). La dernière porte mène à l'extérieur du bâtiment, dans une zone entourée de bâtiments avec une seule sortie.

Voir: plan de l'extérieur

Quelques buissons qui n'auront normalement pas grand intérêt se trouvent dans une espèce de cour. Il n'y a qu'une seule sortie mais elle est gardée par quatre bandits. On trouve deux archers postés sur deux petits monticules bardés de pieux et deux bandits armés de lances (désignés sous les noms de « garde 1 » et « garde 2 » dans les tables de rencontres). Tout ce beau monde est heureusement orienté vers l'extérieur du camps (pourquoi feraient-ils attention à ce qui vient de leur propre camps?) ce qui permettra une attaque surprise. Si les gardes subissent trop de pertes d'un coup, ils auront tendance à fuir sans se poser de questions.

Une fois les bandits éliminés (ou pas), vos aventuriers pourront donc partir gambader dans la forêt. Mais pourquoi retourner dans une ville condamnée me direz-vous?

Autant aller ailleurs et tant pis pour la prime.

C'est pourquoi vos aventuriers croiseront une patrouille de trois gardes de Valtordu.

Si nos héros sont poursuivis par des bandits, les gardes seront étrangement perspicaces et protégeront les aventuriers en s'attaquant aux bandits. Une fois en sécurité, les gardes escorteront vos aventuriers jusqu'à Valtordu.

Logiquement, tout aventurier digne de ce nom partira immédiatement chercher Archibald pour se faire remettre sa prime car l'elfe noir leur a dévoilé que les bandits avaient pour intention de piller Valtordu, cette information étant, rappelons-le, le but de cette mission. Tout aventurier normalement constitué l'a évidemment cru sans se poser de questions, mais il ne s'agit pas de la réalité et ils le découvriront bien assez tôt. Déjà, ils peuvent remarquer que les magasins ont rouverts, que l'ambiance à la taverne semble s'être améliorée et que la ville respire à nouveau la joie. Une fois qu'ils auront retrouvés Archibald (à la taverne logiquement), celui-ci leur expliquera la situation. Officiellement les bandits ne sont plus un danger, et donc pas de récompenses possible pour vos héros. Bon jusque là, c'est facile, énervant mais facile. En réalité le maire a annoncé un peu plus tôt que les bandits avaient été en partie vaincus par les gardes mais qu'il restait un danger. Et c'est pourquoi les impôts ont grandement augmenté. Afin de financer la protection de village. Or le vieil Archibald explique qu'il est inquiet, cette histoire est bidon, les impôts ont beaucoup trop augmenté, les villageois ne pourront pas les payer très longtemps. La ville court à sa perte et cela ne ressemble pas au maire. Archibald et lui sont des amis d'enfance et pourtant le maire refuse de le voir. En plus, comme ils sont convaincus que c'est pour leur sécurité, les habitants payent ces impôts sans se poser de questions et sont heureux. Tout cela est bien trop louche et Archibald est convaincu que quelque chose

a contraint le maire à agir ainsi, c'est pourquoi il demande aux aventuriers d'enquêter sur cette affaire. De toute façon, ils ne peuvent pas être payés s'ils ne le font pas alors...

Archibald leur expliquera que la maison du maire et la sienne sont adjacentes et qu'ils ont dans leur jeunesse creusé un tunnel sommaire qui reliait leurs caves respectives mais que depuis les récents événements, une porte blindée a été installée, ce qui confirme à Archibald qu'il y a un problème avec le maire. Bref, Archibald demandera à nos héros de venir le voir dans sa maison (en face de la taverne) quand ils seront près. Ils peuvent donc en profiter pour aller faire quelques achats puis Archibald les amènera dans sa cave où se trouve une échelle descendant dans les profondeurs obscures.

Le tunnel est banal, pas très haut peut-être, ce qui obligera les ogres à se baisser un peu mais rien d'insurmontable. Venons-en à la fameuse porte. Celle-ci est piégée au Claptor de Mazrock, sort repérable si un sorcier tente un examen de Priaka dessus. Dans tous les cas, comme il s'agit d'un sort, les déclencheurs et baguettes de Zorlaki ne fonctionneront pas. Le crochetage de la serrure est donc nécessaire. En cas de réussite, le sort ne se déclenche pas, en cas d'échec, il est indiqué que le crocheteur prendra 1D6 dégâts par niveau du lanceur de sort. Il s'agit d'un sort de niveau 5, donc je propose 5D6 dégâts, mais si vous considérez que c'est un peu beaucoup, on peut prétendre que c'est un mage de Tzinntch de niveau 4 qui l'a lancé (les mages de Tzinntch ayant accès aux sorts du niveau supérieur) et ainsi infliger seulement 4D6 dégâts. Surtout n'oubliez pas qu'en cas d'échec critique au crochetage, les dégâts sont triplés, et c'est là qu'il vaut mieux avoir un point de destin (sous peine de prendre la porte).

Un magicien pourra également tenter un *advanced dispel magic*, car un simple *dispel magic* ne suffira pas, il faut donc avoir le niveau et réussir le sort.

Suite à ça nos héros pourront sortir du tunnel et arriver dans la cave du maire. Étrangement, il ne reste plus qu'une ou deux bouteilles de vin, mais c'est quand même du bon vin. Considérez ça comme une prise de guerre. Et puis, comment le maire pourrait-il découvrir que vous êtes les responsables de la disparition de ses deux dernières bouteilles? Bon, ensuite il n'y a qu'un escalier puis une porte non-verrouillée. On peut entendre des bruits qui viennent de l'autre côté. Deux voix différentes peuvent être identifiées. La première, vos héros ne sont pas prêts de l'oublier, il s'agit de celle de l'elfe noir. Il est apparemment en train d'ordonner à la deuxième personne, qu'on devine être le maire, d'augmenter encore les impôts qui iront en réalité enrichir les bandits. Le maire répond bêtement «oui, maître» dans le parfait stéréotype du gars contrôlé par on ne sait quel procédé magique. Bon si vos aventuriers n'agissent pas tout de suite inventez un dialogue ou faites dire à l'elfe noir qu'il va bientôt partir ou encore «vous n'avez pas entendu un bruit venant de la cave?». Dans tous les cas il faut que vos aventuriers comprennent qu'il est temps d'interagir (de toute façon, comme normalement ce sont des bourrins en puissance, ils fonceront sans se poser plus de questions mais on sait jamais).

Donc, pendant le combat, l'elfe noir se défendra et s'attaquera tout d'abord à ceux de l'équipe qui ont le moins d'armure ou de point de vie (les elfes et les magos quoi) profitant de son agilité et de sa grande rapidité pour parvenir jusqu'à ceux situés en retrait (les plus faibles normalement, et peut-être aussi le voleur qui n'a pas réussi à crocheter la porte quelques instants plus tôt).

Le maire, quant à lui, restera sans réaction, comme un zombie, comme s'il n'avait pas compris que la zone était dangereuse. En cas de difficulté, l'elfe noir pourra peut-être prendre le maire en otage et profiter d'un moment d'inattention des aventuriers pour leur sauter dessus sans prévenir.

A la mort de l'elfe, le maire s'évanouira et l'on remarquera tout de suite qu'il porte un drôle de collier (magique) autour du cou. Une fois qu'on lui aura enlevé, il reprendra connaissance et n'aura que des souvenirs flous des récents événements. Il aura en revanche parfaitement conscience que les aventuriers l'auront sauvé (ainsi que la ville) d'un grand danger et offrira donc 350 PO par personne en récompense.

Epilogue: Suite à la mort soudaine de leur sous-chef et à la perte de leur emprise sur Valtordu, un bon nombre de bandits ont quittés le groupe conscient qu'en cas d'affrontement, la bataille n'était pas forcément gagnée. Le reste du groupe a décidé d'aller tenter un coup un peu moins gros sur une ville plus petite. Valtordu a donc retrouvé sa gaieté et des impôts raisonnables.

Pour cette quête je propose une XP très variable en fonction de la manière de jouer de vos joueurs, allant de 30 XP (s'ils ont joués comme des bourrins sans réelle stratégie ou réflexion) jusqu'à 50 ou 55 XP (s'ils ont adoptés une excellente stratégie, ont fait preuve d'initiative et n'ont pas passé leur temps à foncer dans le tas (et ne vous ont pas trop fait ch...)).