

La course aux billets



Scénario JDR Naheulbeuk par Pen of Chaos

La course aux billets

Scénario JDR Naheulbeuk par POC : environ 4-5H de jeu
Pour 4 à 6 joueurs de niveau bas-intermédiaire (niveau 3-5)
Initiation : les pré-tirés sont fournis !

Cartes nécessaires (fournies en annexe) : FANGH sud-est, village en ruines, petit village des elfes, petit camp en ruines, bonne auberge, Waldorg.

Autres éléments : billets fanghiens ! À imprimer chez soi ou s'en procurer aux éditions Le Grimoire.

Note importante : La présence d'Elfes et l'absence de Nain dans le groupe est un prérequis au bon déroulement de l'histoire ! Il faut aussi que tous les aventuriers disposent de montures, ou au moins d'un chariot et de montures.

Synopsis CONDENSÉ (pour le MJ uniquement) :

Des aventuriers, coincés par hasard dans une sombre histoire alors qu'ils visitaient des ruines, doivent fuir des Nains séparatistes qui tentent de faire capoter l'initiative fanghienne de fabrication de monnaie papier. Ils doivent combattre des éclaireurs, rejoindre un village d'Elfes, récupérer le dernier billet (perdu par les Elfes) et emmener le tout jusqu'à Waldorg. Cela ne sera pas forcément facile, car le groupe de Nains les poursuit (mais pas très vite, vu qu'ils sont en chariot) ! C'est un genre de *road trip* un peu endiablé, qui commence très vite avec une bataille dans les ruines.

Synopsis DÉTAILLÉ (pour le MJ uniquement) :

Des aventuriers se retrouvent par hasard pris dans les engrenages d'une sombre histoire de prototypes de billets de banque qui doivent absolument rejoindre Waldorg avant qu'un conflit n'éclate. Ces billets, en provenance de Glargh, ont été validés par des personnalités et doivent servir à la fabrication d'une nouvelle monnaie papier pour toute la Terre de Fangh. Un coursier qui à l'origine devait livrer les billets, dont le convoi a été attaqué et pillé par des Nains séparatistes, est parvenu à s'enfuir et se retrouve dans un village en ruines actuellement visité par des aventuriers. Le coursier tombe sur les aventuriers et leur explique son histoire, pour leur demander de l'aide car il est blessé. Une récompense de 3 000 PO l'attend à l'arrivée ! Mais il faut tous les billets si l'on veut éviter un incident diplomatique. Deux Nains éclaireurs, qui avaient suivi sa piste, arrivent pour achever le coursier et se battent donc avec les aventuriers qu'ils considèrent immédiatement comme des complices. Le coursier meurt dans la bataille, tué par une décharge de tromblon. D'autres Nains arrivent, bientôt, en plus grand groupe, et les aventuriers doivent fuir avant de se faire déborder.

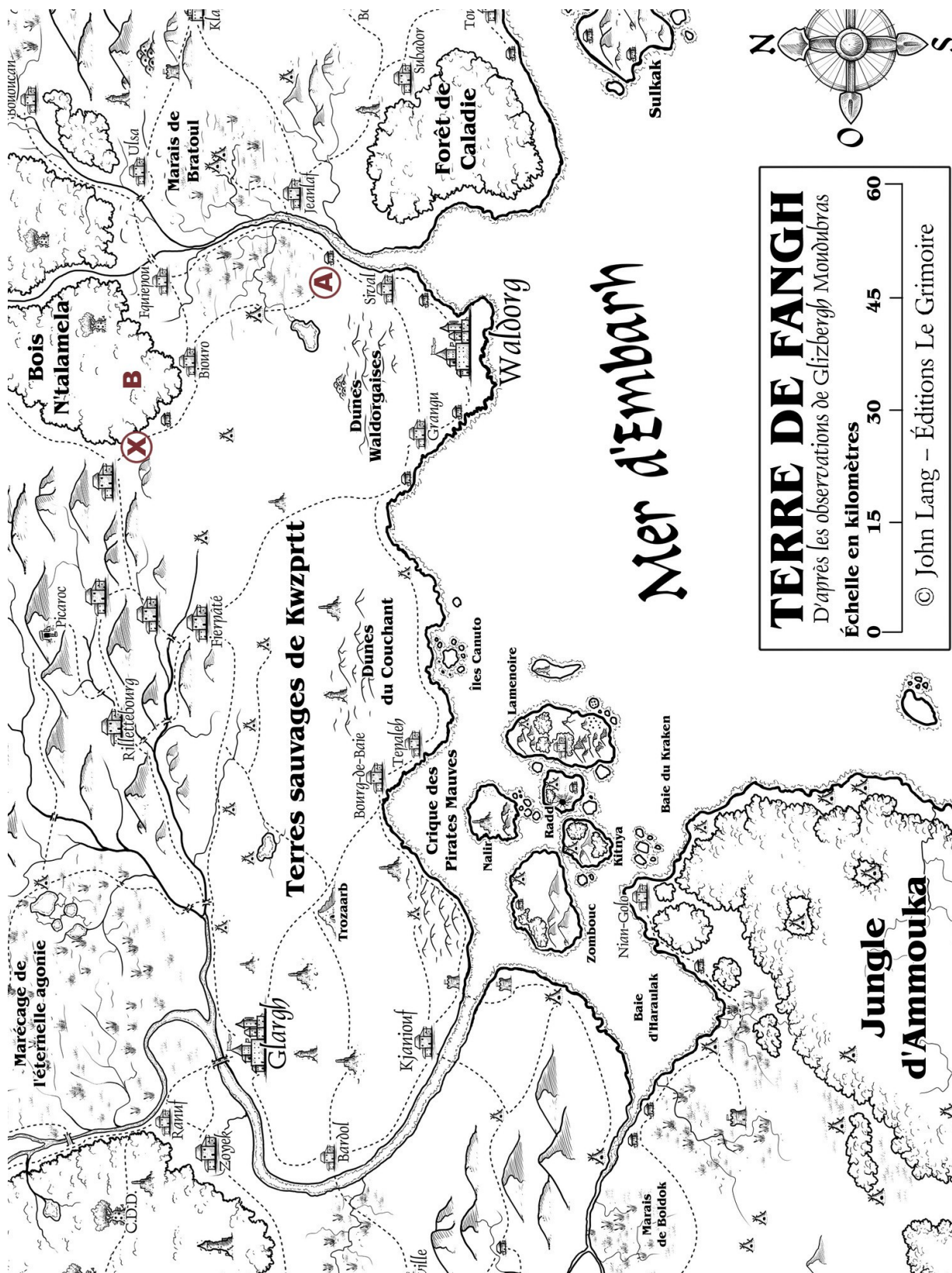
Une fois en possession des billets et d'une adresse, les aventuriers doivent rejoindre le village de Balfanel, dans le bois N'talamela, pour y récupérer le dernier billet, celui des Elfes. Or, ces derniers viennent de se le faire dérober par des bandits qui vivent non loin de là... en même temps que certains objets de valeur pris lors d'un cambriolage. Les aventuriers doivent donc récupérer le dernier billet en prenant d'assaut la ferme fortifiée qui sert de base au bandits. Ils récupèrent ici un butin d'objets hétéroclites ainsi que du matériel elfique, et bien sûr le fameux billet.

Il ne leur reste plus qu'à descendre à Waldorg avec les billets (ils peuvent aussi rapporter des objets aux Elfes, ce qui leur permettra d'avoir un bonus d'XP). En chemin, ils doivent dormir à l'auberge car il est tard (ou ils peuvent aussi camper). Les Nains vont leur tomber dessus pendant la nuit, après avoir suivi leurs traces. Largement inférieurs en nombre, ils devront fuir à nouveau mais affronteront tout de même un féroce guerrier Nain (boss) qui tentera de leur barrer la route un peu plus loin.

Suite à cela, ils pourront entrer à Waldorg et rejoindre l'adresse donnée par le coursier, ce qui leur permettra de remettre les billets à l'imprimeur et de recevoir leur récompense.

Situation géographique de l'Aventure

L'aventure commence dans les ruines à l'ouest du bois N'talamela (X). Elle se poursuit dans le village de Balfanel, situé à 9 km à l'est (B). Le petit camp des bandits sera dans une clairière située à 3 km au sud de Balfanel. L'auberge est à 30 km au sud (A), près d'un petit village situé au nord de Sival. Il restera ensuite une vingtaine de kilomètres à parcourir jusqu'à Waldorg. Enfin, en dernier, un BOSS NAIN pourrait leur barrer la route au nord du village de Sival, soit à mi-chemin de la dernière étape.



Quelques mots concernant le groupe de pré-tirés

Les pré-tirés proposés (pour s'initier au jeu ou pour utiliser en tournois) sont au nombre de cinq :

- Groupe 1 : un(e) Barbare et une Amazone qui arrivent de la plaine par le sud-ouest
- Groupe 2 : un(e) Elfe Sylvain et un(e) demi-elfe, provenant du bois N'talamela
- Un(e) semi-homme médecin, en provenance des collines d'Altrouille, qui est à la recherche de champignons intéressants et rares

Ils ont tous des chevaux/poneys ainsi que la compétence « Chevaucher ». Il n'y a pas de mages/prêtres pour réduire le nombre de pages dans ce scénario et le nombre de documents nécessaires. En remplacement, vous disposez d'armes à distance ainsi que de coups spéciaux redoutables, et d'un médecin.

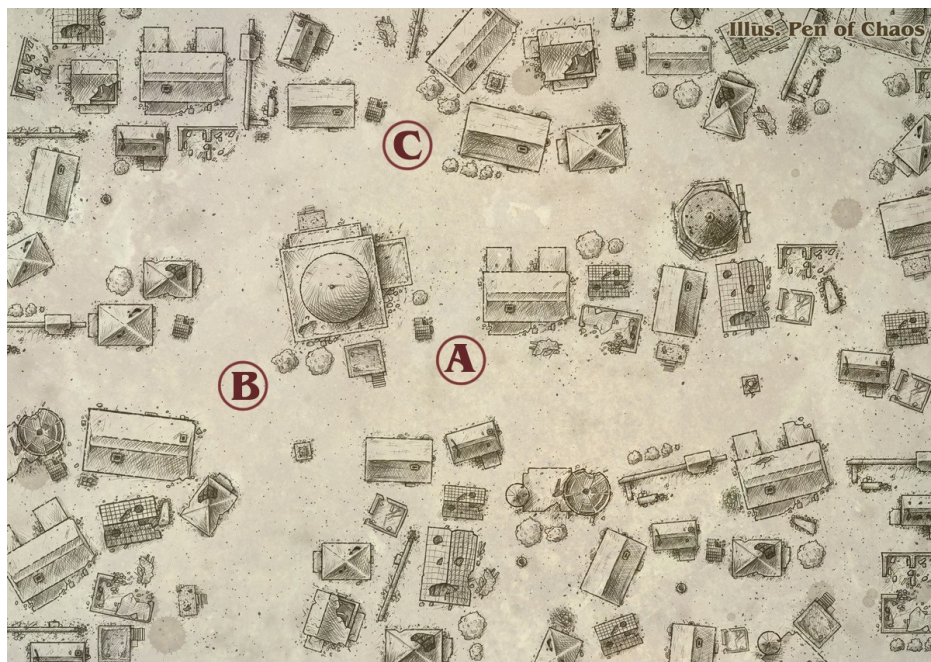
Les deux Barbares sont en quête de butin facile, éventuellement d'une bonne bagarre. Les Elfes sont à la recherche de « choses intéressantes » dans les ruines, surtout que l'un d'entre eux est un Voleur. Le semi-homme, quant à lui, vient juste pour faire son marché d'ingrédients spéciaux, car les champignons qu'il recherche poussent justement dans les ruines.

Notez que si jamais vous faites jouer un autre groupe et qu'il y a un Nain dans le groupe d'aventuriers, il va rentrer en conflit d'intérêt, donc ça va rendre l'aventure très difficile à mener ! Mais bon, ça peut être aussi amusant, pour peu que vous ayez assez de temps pour le gérer...

Note pour le background des pré-tirés : chaque personnage fourni a son petit background en haut de la fiche d'accompagnement !

1. Mise en place de la partie (carte : village en ruines)

Les aventuriers sont en MILIEU DE MATINÉE, tout simplement en train de fouiller les ruines autour du point A, leurs chevaux attachés non loin de là. Le coursier arrive par le point B, et sera rattrapé un peu plus tard par les éclaireurs Nains qui arriveront par le point C.



1.1 Fouille des ruines

Cela n'est même pas vraiment requis, car tout doit aller très vite au début. Les aventuriers peuvent fureter un peu dans les décombres, trouver éventuellement quelques objets encombrants laissés par les pillards précédents (vases, couverts, bouteille de vin vieilli). Le semi-homme médecin pourrait, grâce à une bonne épreuve en INT, trouver quelques fameux **champignons Gourbocrac** qu'il recherche !

1.2 Arrivée du coursier

Darlan Rufnegor, coursier issu de la noblesse, fait son apparition en courant, arrivant par le point B. C'est un homme brun assez athlétique, pas trop du genre mauvette, mais il a reçu une sale blessure dans le dos. Échevelé, il se dirige vers le groupe en les appelant à l'aide. Quelques informations à retenir pour son discours de mise en situation :

- Il arrive de Glargh et il est porteur de documents précieux et importants, des prototypes de billets destinés à l'imprimeur officiel de Waldorg. Cette nouvelle monnaie va changer toute l'économie ! Il faut absolument que les aventuriers l'aident à accomplir sa tâche, et il partagera avec eux sa récompense qui s'avère non négligeable (3 000 PO à la clef).
- Il faisait partie d'un convoi qui a été attaqué par des Nains séparatistes et tous ses compagnons de voyage ont été tués ou capturés. Les aventuriers sont à présent son seul espoir de s'en sortir.
- Il a réussi à fuir avec les documents, mais il ne peut pas continuer le voyage à pied dans cet état. Il faut absolument qu'il aille chercher le dernier billet à Balfanel, petit village d'Elves situé non loin de là, dans le bois N'talamela. Ensuite, il faut qu'il l'apporte à l'imprimeur officiel à Waldorg, une personnalité dont l'adresse figure dans l'enveloppe. Tous les billets prototypes doivent être rassemblés pour que le projet aboutisse et qu'on fasse avancer le projet, si l'un d'entre eux manque, cela pourrait créer un grave incident diplomatique !

1.3 Arrivée des éclaireurs Nains

Des cris haineux se font entendre, venant du point C. Quel que soit la réaction des aventuriers, ils ne vont pas tarder à voir débarquer 2 éclaireurs Nains Blonds de l'Est (Blondins) furieux ! Ils sortent immédiatement leurs armes quand ils voient les aventuriers, qui sont forcément « ses complices ». Choisissez 2 opposants (pas plus) dans le tableau ci-dessous, mais l'un d'eux sera équipé d'une arme à poudre qui ne servira qu'une fois.

Important : avant d'être au corps à corps, les « Blondins de Martembur » scandent des slogans et des insultes et menacent le coursier de mort imminente s'il ne leur remet pas les documents. Le coursier va tenter de prendre la fuite et l'un des Nains va le descendre avec son arme à poudre. Il prendra la décharge en pleine tête, mourra sur le coup et laissera donc tomber son enveloppe.

Ensuite, les Nains attaquent au corps à corps, sûrs d'eux... Et il est vrai qu'ils sont assez habiles, et qu'ils ne sont pas faciles à blesser avec leur protections, donc les aventuriers vont devoir employer des coups spéciaux et des projectiles de haut niveau s'ils veulent s'en débarrasser ! Si l'un des aventuriers meurt à ce stade, il sera seulement blessé — grièvement — et sera emmené par les autres au village des Elfes.

Nains de l'Est, opposants intermédiaires

| AT | PRD | Énergie vitale | PR | COU | RM | Dégâts | Classe/XP |
|---------------------------|-----|----------------|----|-----|----|---------------------|-----------|
| Garde de la mine | | | | | | | |
| 11 | 13 | 58 | 9 | 14 | 13 | 1D+6 (Marteau) | 58 |
| Garde de la mine offensif | | | | | | | |
| 12 | 11 | 55 | 7 | 15 | 13 | 1D+6 (Marteau) | 52 |
| Garde de la mine aguerri | | | | | | | |
| 13 | 14 | 68 | 9 | 16 | 15 | 1D+7 (Marteau) | 72 |
| Garde de la mine baraqué | | | | | | | |
| 14 | 10 | 64 | 8 | 16 | 15 | 2D+3 (Gros marteau) | 76 |

Butin : les aventuriers récupèrent *l'enveloppe laissée par le coursier* (donner aux joueurs l'enveloppe contenant les 4 billets et la note de mission qui se trouve en annexe) mais n'auront le temps de récupérer que les armes et les bourses des éclaireurs Nains (64 PO et 12 PA au total). En effet, aussitôt le combat fini ils vont entendre des grosses voix qui arrivent du Nord, ainsi que des bruits de chariots — il y a là au moins 15 Nains furieux et armés, il faut prendre la fuite !

1.4 Arrivée du raid Nain

Le reste du groupe de séparatistes Nains arrive par le Nord, en prenant la rue avec leurs chariots. Les aventuriers doivent prendre leurs chevaux et partir, sans quoi ils vont mourir... Les ennemis sont trop forts et trop nombreux. On peut décrire ici trois chariots de guerre tirés par des gros sangliers, chaque véhicule portant jusqu'à 5 guerriers (dont un qui conduit). Tous les Nains sont armés et partiellement couverts de sang, certains semblent même légèrement blessés mais ils sont déterminés. La poursuite s'engage entre les aventuriers (à cheval/poney) et les Nains, qui vont moins vite avec leurs sangliers. Ils se font bientôt distancer par les aventuriers qui partent vers l'est et rentrent dans le bois. Il leur faut alors à peu près une heure pour se repérer et parcourir les 9 km qui mènent jusqu'à Balfanel. Vous pouvez faire des épreuves de pistage (INT) ou simplement d'orientation.

Note : si vous jouez les pré-tirés du scénario, l'Elfe Sylvain connaît déjà les lieux et n'aura pas besoin d'épreuve pour les amener jusqu'à Balfanel.

2. Le village de Balfanel (carte : petit village des Elfes)

Les aventuriers parviennent AUTOUR DE MIDI au village où on les regarde avec curiosité. Il y a là des cabanes perchées plutôt bien conçues et des maisons plus traditionnelles au sol, avec des Elfes tout autour qui sont occupés à cultiver de superbes légumes. Les aventuriers vont devoir parler à des Elfes afin de récupérer le dernier billet (épreuves de CHA nécessaires ainsi qu'un bon roleplay pour ne pas être pris pour des bandits). Ils devront forcément montrer leur enveloppe et expliquer leur mission. C'est un village peuplé uniquement de végétariens, ce qui pourrait énerver les Barbares quand viendra l'heure de se restaurer... Il faut également noter que peu de gens savent lire en dehors de la reine et de la guérisseuse. **Note :** si vous jouez les pré-tirés, l'Elfe Sylvain du groupe est déjà venu ici et connaît les lieux, il aura aussi des bonus à la discussion.

2.1 Les PNJ de Balfanel

- **Nilrutôl, chef de la milice** : un Elfe Sylvain plutôt séduisant. C'est lui qui viendra parler en premier aux visiteurs, et qui pourra leur faire rencontrer la reine (si les aventuriers s'adressent à des habitants, ils leurs conseilleront d'aller parler à Nilrutôl). Il est assez préoccupé car des bandits ont élu domicile non loin de là et ont récemment cambriolé plusieurs cabanes au village. Il avait l'intention de partir à leur recherche, mais malheureusement c'est l'époque de la cueillette des framboises... Il tente de savoir si les aventuriers ne sont pas leurs complices ou s'ils ne sont pas encore d'autres bandits ! De leur côté, les aventuriers finissent par comprendre que c'est un couard qui ne connaît pas grand-chose au combat et qui a peur d'affronter les dangers.

- **Glandielle, la guérisseuse** : il y a deux guérisseurs dans ce village, mais l'un est parti en voyage. Celle qui reste pourra soigner les malades et les blessés, pour un prix variant entre 10 et 40 PO. Elle pourra aussi attester de la véracité de l'histoire des aventuriers en déchiffrant leur document dans l'enveloppe.

- **Ulsanora de Volvine, reine de Balfanel** : elle est triste car elle a été dévalorisée de toute sa collection de peignes en or. Du coup, elle a aussi perdu le billet, qui lui a été dérobé par des bandits deux jours plus tôt. Elle ne peut donc pas les aider, sauf en leur indiquant l'emplacement présumé du camp de ces derniers, qui serait quelque part au sud du village, sur le sentier des Lapinoux. Si les aventuriers retrouvent ses peignes en même temps que le billet, elle leur offrira une « récompense de reine » !

2.2 Le campement des bandits (carte : petit camp en ruines)

D'affreux bandits (très vilains) ont pris des affaires aux Sylvains de Balfanel. Ils vivent retranchés dans les ruines d'une ferme fortifiée, relativement confiants vu qu'ils ne pensent pas que les Elfes soient assez violents pour venir les chercher dans leur repaire... Mais par contre, les aventuriers vont le faire. La ferme est située dans une clairière et assez proche de Balfanel (moins de 3 km) mais n'est pas forcément facile à trouver et ça pourra prendre quelques épreuves aux aventuriers (INT, pistage) pour la retrouver. L'endroit n'est pas loin du sentier des Lapinoux.

Les bandits ne sont que des racailles de base et devraient être facilement défaits, mais ils sont sous les ordres de **Barnor le Sournois**, une sombre brute assez habile au combat. Utilisez les tableaux page suivante pour les bandits de base (qui seront au nombre de 4 à 6 selon le temps dont vous disposez) et de leur chef, le **baroudeur fanghien**. Si vous trouvez ce chef trop basique, vous pouvez lui adjoindre des flèches spéciales (exemple : flèches explosives +5 PI, ou flèches qui provoquent la somnolence avec -2 à toutes les épreuves). Il commencera toujours à tirer des flèches avant d'aller au corps à corps, c'est sa stratégie de survie. Pour cela, il pourra se placer sur un toit ou un mur, ce qui demandera donc une épreuve d'escalade pour aller le dénicher (ou un projectile bien placé qui le ferait tomber !).

Placement des bandits : placez la carte sur la table et « installez » deux sentinelles en les marquant d'un point avec un feutre, ceux qui seront vus en premier par le groupe (à moins qu'ils ne fassent preuve d'aucune prudence et qu'ils avancent bêtement, ce qui leur vaudra d'être accueillis par une grêle de flèches). D'autres bandits pourraient se trouver dans les tentes ou dans la ferme en ruines, mais à ce stade les aventuriers ne savent pas combien ils sont. Les joueurs vont donc devoir préparer leur stratégie et mener l'assaut... S'ils sont assez habiles, ils pourront les prendre vraiment par surprise. Si un combat se déclenche n'importe où sur le camp, les autres bandits arriveront en quelques assauts.

Vous pouvez répartir les bandits (6 personnes par exemple) de manière à avoir deux épéistes pour un archer. Si un archer est attaqué au contact, il tirera sa dague pour se défendre (1D+2 PI). Vous pouvez utiliser la carte fournie pour déplacer vos aventuriers en notant leur emplacement avec un crayon, et suivre ainsi leur progression ! C'est assez rapide et pratique.

Note : si le chef des bandits est tué, les autres prendront rapidement la fuite car ils ne sont guère courageux... Ceci peut alors écourter pas mal votre combat.

| AT | PRD | EV | PR | COU | RM | Dégâts | Classe/XP |
|---------------------------------|-----|----|----|-----|----|--------------------|-----------|
| Brigand de base à l'épée | | | | | | | |
| 10 | 9 | 22 | 3 | 10 | 8 | 1D+3 (Épée courte) | 15 |
| Brigand de base archer | | | | | | | |
| 11 | 7 | 20 | 2 | 9 | 8 | 1D+3 (Arc) | 11 |

| Baroudeur de Fangh | | | |
|---------------------------|-----|-------------------------------------|-----------|
| AT | PRD | Dégâts | PR |
| 12 13 | 12 | 1D+6 (Glaive)* 1D+5 (Arc long)** | 5 |
| COU | RM | Énergie vitale | Classe/XP |
| 14 | 13 | 45 | 50 |

***Glaive enchanté :** il produit des dégâts magiques et peut ainsi blesser toute sorte de cible.

****À distance :** soucieux d'épargner sa précieuse vie, le baroudeur commencera souvent le combat en tirant des flèches sur les ennemis, y compris des modèles spéciaux. Consultez les tableaux d'équipement pour charger son carquois de projectiles intéressants !

2.3 Le butin des bandits

Les bandits ont vécu de rapines pendant un petit moment. Les aventuriers vont pouvoir fouiller un peu le camp, et vont pouvoir ramasser :

- Les armes des bandits, une par ennemi tué (valeur : 30 PO pièce à la revente)
- Les bourses des bandits, avec 2D6 PO par ennemi tué
- Au moins 10 rations de nourriture, 4 couvertures elfiques véritables, quelques ustensiles de cuisine, plusieurs lots d'assiettes et de couverts ornementés (qui appartiennent aux Elfes)
- Des vêtements elfiques de qualité, bourrés dans un grand sac (valeur : 120 PO, encombrants)
- Un coffret (peut être piégé et fermé, au choix du MJ, pour faire bosser le Voleur) caché dans la ferme (bonne épreuve d'INT nécessaire pour le trouver) contenant deux bourses avec 122 PO et 15 PA, et des **bijoux elfiques** pour une valeur de 200 PO. Il y a aussi un assortiment de **cinq peignes** en métaux précieux, ainsi qu'un **billet à l'effigie d'une Elfe** (c'est le moment de donner aux joueurs le dernier billet, celui de 500 PO).

2.4 Retour à Balfanel

Les aventuriers pourront choisir de garder tout le butin et de filer avec, pour accomplir leur mission au plus vite, ou bien de retourner chez les Elfes pour chercher leur récompense. Dans ce dernier cas, la reine les accueillera avec grand plaisir et leur offrira des cadeaux. **Donnez 25 XP EN BONUS.**

Récompenses de la reine : Ulsanora offre à chaque aventurier **une mèche de ses cheveux** et **un string vert** (culotte elfique traditionnelle, qu'ils pourront choisir de porter... ou pas) ; ensuite, pour l'ensemble du groupe, à partager il y aura : **3 gemmes elfiques** qui ont au total une valeur de 150 PO ; **4 flèches d'Ulsanora** (enchantées, +3 PI) ; **8 rations** de nourriture sous la forme de fruits confits et de pain aux noix.

Si vous n'avez pas trop tardé, la reine proposera même de monter une petite fête en l'honneur des vainqueurs (quelques tables installés, des musiciens Elfes qui sortent des instruments, et la mise en place d'un buffet froid végétarien sur la place du village). Si les aventuriers acceptent de prendre part à la fête, ils seront dérangés en plein milieu par l'arrivée du convoi de raid Nain, qui aura mis du temps à parcourir la forêt et à retrouver leur trace, et devront fuir à nouveau. Le village de Balfanel, absolument pas préparé, sera alors mis à sac par les Nains car presque tout le monde prendra la fuite à leur arrivée. Quoiqu'il en soit, avant la fête, la reine remettra aux aventuriers sa récompense.

Note : si les aventuriers victorieux restent un peu sur place, ils pourraient y avoir des scènes de drague, de la romance et même du sexe avec les Elfes/Elfettes du village, peu habitués à voir de tels héros qui les impressionnent. Toutefois, ces scènes tourneront court à cause de l'arrivée des Nains !

Quoi qu'il arrive, les aventuriers devront alors reprendre la route vers le sud, direction Waldorg. Comme ils seront en milieu d'après-midi, ils n'auront pas le temps de regagner la capitale et devront faire halte pour dormir, les chevaux en particulier ayant grand besoin de repos.

3.0 La nuit n'est pas très calme (carte : la bonne auberge)

Si les aventuriers choisissent de passer la nuit au village de **Trouvilain**, situé au nord de Sival, ils y trouveront en bordure de route l'auberge du **Renard boiteux**. Ils pourront y faire garder leurs chevaux pour la nuit pour 1 PO par animal, et louer une chambre (2 PO par personne) ou une pailleasse au dortoir (5 PA par personne). Le repas du soir et le petit déjeuner sont à payer d'avance et coûteront 3 PO par personne. Ce sera le moment de récupérer des PV en dormant, mais n'oubliez pas de préciser que plus on dort mal (pour pas cher), moins on récupère ! Voir les règles de récupération à ce sujet.

Si les aventuriers campent dehors pour économiser de l'argent (ha ha ha), ils dormiront encore beaucoup moins bien et leur récupération s'en ressentira. Ils seront aussi plus en danger.

Dans les deux cas, les aventuriers seront retrouvés à 4 h 00 du matin par le raid Nain qui aura réussi à suivre leur piste et qui les attaquera. Si la scène se déroule à l'auberge, les Nains vont attaquer cette dernière en pleine nuit et l'alerte sera donnée par du bruit, des exclamations et éventuellement de la fumée montant d'un début d'incendie. Les habitants du village vont de toute façon se défendre contre les Nains, avec des gardes municipaux réveillés par une alarme, ce qui permettra aux aventuriers de prendre la fuite. Utilisez le plan de l'auberge pour mettre en scène l'attaque des Nains et la fuite des aventuriers, qui devront réussir à partir avant de se retrouver coincés (par les fenêtres, épreuve d'AD, ou peut-être en se frayant un chemin dans l'escalier, épreuve de FO), en récupérant au passage leurs montures dans l'écurie. Si vous devez échanger des coups, utilisez le tableau des opposants Nains de l'Est,

en page 6 ou II, pour faire votre choix de combattants. Faites en sorte que le combat ne s'éternise pas, ou bien les aventuriers seront encerclés par une quinzaine de Nains vindicatifs et périront sur place...

Si l'attaque des Nains se déroule pendant un **bivouac de nuit** (ailleurs qu'à l'auberge), il faut espérer que les aventuriers auront mis en place des tours de garde, sans quoi ils risquent fort de se faire encercler et tuer par les séparatistes. Si quelqu'un monte la garde, en revanche, ils entendront les chariots arriver de loin et pourront se poser des questions avant de ramasser leurs affaires en hâte et partir juste avant l'arrivée du convoi. S'ils se font surprendre, vous devrez dessiner rapidement une carte tactique de l'endroit choisi (clairière, champ, lisière de forêt, grotte, vieille grange...) pour mettre en place un combat et une scène de fuite en catastrophe.

Dans les deux cas, si les aventuriers sont trop mauvais et qu'ils se retrouvent coincés par les Nains, ils pourront choisir de se rendre plutôt que de se faire occire. Ils subiront alors des humiliations et devront donner les billets au Nains, qui y mettront le feu rituellement avant de partir en riant après avoir pris les richesses et les armes du groupe. Ceci signera alors l'échec de la mission ! Il ne restera plus aux aventuriers qu'à traîner les pieds jusqu'à la plus proche taverne... Ou bien ils peuvent aussi aller jusqu'à Waldorg et dénoncer les machinations des Nains séparatistes à des gens du gouvernement, ce qui pourra leur valoir une petite récompense.

4.0 Course folle vers Waldorg

Décidément, les Nains sont têtus ! Ils sont toujours après le groupe et ceux-ci doivent se hâter vers Waldorg, où ils sont sûrs d'être à l'abri. Selon le temps qu'il vous reste, vous pouvez décider que :

1. Les aventuriers arrivent finalement à Waldorg au petit matin et font leur entrée en ville — ils entrent par la porte nord (avenue de la Couronne Tordue) et peuvent avoir une discussion avec les gardes de la ville qui se méfient du groupe (ép. CHA). Une fois dans l'enceinte, ils pourront facilement trouver un guérisseur, pour se faire soigner, ainsi qu'un endroit pour prendre le petit déjeuner. Ils pourront aussi récupérer une carte de la ville (gratuite), qui peut leur être délivrée grâce à des kiosques disséminés en ville (vous pouvez à ce moment mettre la carte de Waldorg sur la table). Ils devront alors réussir à trouver l'adresse de l'imprimeur pour y terminer leur mission, ainsi qu'il est expliqué plus bas. Laissez-les trouver la rue par eux-mêmes...
2. Avant d'arriver à Sival, les aventuriers tombent dans un piège (tronc en travers de la route, embuscade, route bloquée) monté par **Bazorak le Furieux**, héros Nain brise-crâne particulièrement dangereux (voir ses caractéristiques en page suivante). Celui-ci sera accompagné d'un **garde de la mine** (à votre choix) que vous trouverez aussi plus bas. Après ce combat, qui fera sans doute assez mal, de toute façon les aventuriers finiront le voyage jusqu'à Waldorg, aussi vous devrez lire le paragraphe de la solution 1.

Si vous choisissez l'option 2, vous devrez imaginer rapidement un lieu qui vous intéresse pour une embuscade, et éventuellement utiliser la *battlemap* « Le pont », fournie avec le scénario. Les deux Nains seront alors cachés derrière des rochers à la sortie du pont et bloqueront le passage avec violence dès que les aventuriers seront au milieu du pont avec leurs montures. Cet endroit peut correspondre au passage obligé par-dessus une petite rivière qui se jette dans le fleuve Syé un peu plus loin. Sinon, vous pouvez aussi préparer, en quelques coups de crayon sur une feuille, un lieu propice à l'embuscade.

Page de combat optionnel contre le NAIN BOSS : **Bazorak le Furieux (brise-crâne)**. Il sera accompagné d'un **garde de la mine** de votre choix, et à eux deux vont bloquer la route à un endroit plutôt pratique pour une embuscade, et attaquer le groupe. Il est d'ailleurs possible que le groupe arrive à passer au travers du barrage et réussisse à éviter le combat, en réussissant par exemple des épreuves d'AD à cheval, ou des épreuves de FO des montures. Ce sera au MJ bien sûr de voir ça en fonction du temps qu'il lui reste pour finir la partie.

Nain brise-crâne

C'est un soldat robuste, formé à l'usage du marteau de guerre à l'aide de techniques spéciales. Il a tendance à viser la tête pour tuer ou sonner l'adversaire sur place, dans le cas où ce dernier porte un casque solide. On le reconnaît, sur le champ de bataille, à son heaume quadricorne.

| Nain brise-crâne | | | |
|------------------|-----|----------------|-----------|
| AT | PRD | Dégâts | PR |
| 13 | 11 | 1D+8 (Marteau) | 8 |
| COU | RM | Énergie vitale | Classe/XP |
| 14 | 15 | 60 | 70 |

Technique brise-crâne : visant la tête, ce soldat obtient des critiques de 1 à 4 et le résultat est toujours une frappe à la tête. Lorsqu'il réussit un tel coup, vérifiez la présence d'un casque sur la cible. Si le casque est présent, testez son point de rupture. Dans le cas où le casque est brisé, ou s'il n'y a pas de casque, on considère que le coup critique a porté : les dégâts sont ainsi de 2D+8 et la cible doit réussir une épreuve de force ou bien elle perdra connaissance. Si le coup critique se heurte au casque, la cible encaissera les dégâts normaux et souffrira seulement d'une commotion légère qui lui fera perdre trois assauts.

Traits particuliers et dangereux



Nains de l'Est, opposants intermédiaires

| AT | PRD | Énergie vitale | PR | COU | RM | Dégâts | Classe/XP |
|----------------------------------|-----|----------------|----|-----|----|---------------------|-----------|
| Garde de la mine | | | | | | | |
| 11 | 13 | 58 | 9 | 14 | 13 | 1D+6 (Marteau) | 58 |
| Garde de la mine offensif | | | | | | | |
| 12 | 11 | 55 | 7 | 15 | 13 | 1D+6 (Marteau) | 52 |
| Garde de la mine aguerri | | | | | | | |
| 13 | 14 | 68 | 9 | 16 | 15 | 1D+7 (Marteau) | 72 |
| Garde de la mine baraqué | | | | | | | |
| 14 | 10 | 64 | 8 | 16 | 15 | 2D+3 (Gros marteau) | 76 |

5.0 Épilogue chez l'imprimeur

Comme l'indique la note de mission en annexe, l'imprimeur officiel des billets se trouve au 7, rue des Pots-Pourris (au sud de la place Simmons, non loin du palais). Il s'agit de **l'atelier d'imprimerie Albus Millot**. C'est une grande bâtisse en pierre qui n'a pas de fenêtres sur le devant (elles sont derrière et donnent dans une cour intérieure). Un passage assez large, genre de porte cochère, permet d'accéder à la cour et donc à l'entrée de l'imprimerie.

Cependant, au moment où les aventuriers arrivent, l'endroit est gardé par une dizaine de vigiles puissants et patibulaires... Puisque chez l'imprimeur, on trouve aussi le **Trésorier Ménorin** et **l'Intendant Flubert**, deux personnalités du Concile de Waldorg ! Ces gens du gouvernement sont sur place pour assurer la passation et la vérification des prototypes de billets avant que l'imprimeur ne fasse son travail. Ils ont donc une garde rapprochée qui pourra rendre difficile l'accès aux aventuriers, et qui nécessitera de leur part un peu de roleplay pour pouvoir expliquer leur présence et pourquoi ce sont eux qui amènent les billets, alors que les gardes de leur côté attendent l'arrivée d'un coursier en diligence (ils ont reçu des consignes en ce sens).

Une fois que les gardes auront laissé passé les aventuriers, ceux-ci vont devoir délivrer les billets au Trésorier Ménorin et recevoir de sa part une récompense de 3 000 PO, soit 600 PO par aventurier (une somme qu'il pourrait avoir un peu de mal à donner, compte tenu des circonstances). En fonction des épreuves de CHA de chacun, il est en effet possible que Ménorin se méfie des aventuriers. Si ces derniers racontent de quelle manière ils ont été poursuivis et traqués par des Nains de l'Est, il pourrait se montrer plus coopératif, et même leur confier une récompense supplémentaire. Quoi qu'il en soit, il sera tout à fait horrifié par ces attaques et contactera immédiatement ses supérieurs pour organiser une enquête officielle et des représailles.

Option immersive : la récompense de Ménorin sera donnée au groupe en BILLETS tout neufs, deux jours plus tard après fabrication par l'imprimeur, et les joueurs pourront alors se partager la somme et garder les billets avec eux. Ils devront toutefois dépenser 10 PO pour se faire héberger à Waldorg.

Option lingots : la récompense de Ménorin sera donnée sous la forme d'un lingot de beryllium + un lingot de thritil, directement après l'épilogue.

6.0 Attribution d'XP à la fin

Vous pouvez facilement donner 100 XP aux aventuriers qui ont survécu à cette balade et qui ont réussi à livrer les billets ! Les Nains sont des adversaires redoutables et l'enjeu était de taille.

En espérant que vous vous êtes bien amusés ! Pen of Chaos.