

# Les fugitifs

Scénario par Harold Hans pour JDR Nabeulbeuk, pour 4 ou 5 militaires niveaux 2 à 4. Durée extrêmement variable pouvant aller de 4 heures à plusieurs sessions (adaptable). Vous aurez potentiellement besoin des plans de Kjaniouf, Glargh, Tulamor, Lamenoire-Radd, Crique des pirates mauves, Terres sauvages et Fangh Sud-ouest.

## Synopsis pour le MJ (à ne pas dévoiler aux joueurs...)

Patrick Sinclair, un alchimiste, veut fabriquer une bombe pour faire sauter l'entrepôt des Tyroch à Tulamor car cette famille l'a ruiné par une forte concurrence et il a dû leur vendre son magasin d'ingrédients magiques pour subsister. Il songe à placer une bombe alchimique incendiaire chez eux pour se venger mais ne peut pas acheter les ingrédients dont il a besoin sur place, ou se les faire livrer, car sinon il va attirer les soupçons et on retrouvera vite sa trace une fois le forfait commis. Il charge alors une compagnie d'aventuriers d'aller acheter ou récolter le matériel requis ailleurs en Terre de Fangh pour laisser le moins de traces possibles et propose de les payer en potions de son ancien stock. Seulement, une anodine bagarre de taverne qui tourne mal va lancer la milice sur la piste de cette sombre affaire et permettre d'arrêter les aventuriers et leur employeur...

## Avertissement

Ce scénario ne s'organise pas selon une structure classique car il peut être adapté à quasiment tous les niveaux et surtout par rapport au temps que vous voulez y passer. Ce qui suit est en fait un descriptif jour par jour des actions de la compagnie embauchée par Patrick Sinclair si la milice ne les arrête pas. Vous pouvez donc placer la bagarre de taverne n'importe où sur cet emploi du temps (voir la section « **commencer la mission** » plus bas) en fonction du lieu qui vous arrange pour débiter le scénario. Vous pouvez ensuite décider qu'ils seront plus ou moins difficiles à rattraper/combattre/capturer. Je fais généralement démarrer la mission à Kjaniouf mais rien ne vous empêche de le faire à Glargh ou même directement à Tulamor.

L'autre avantage, c'est que ce scénario est réversible ! En effet, vous pouvez très bien décider que les aventuriers embauchés par Sinclair sont vos joueurs. Attention toutefois à avoir un groupe assez équilibré car les périls auxquels ils font face sont plus dangereux que dans la version militaire.

Comme vous l'aurez compris, la mise en place de ce scénario peut difficilement être improvisée, aussi assurez-vous de bien le lire en entier et de le préparer (surtout en ce qui concerne le combat final) avant de le faire jouer.

## La compagnie de l'Orme

Un descriptif complet de la compagnie en elle-même est fourni dans le document des rencontres. Voici son emploi du temps (modifiable lui aussi).

**Jour 1 :** Vers 17 heures, la compagnie est abordée à l'auberge « La porte Sud » à Tulamor par Patrick Sinclair qui cherche des aventuriers motivés pour une mission pas très légale. L'accord est conclu de la façon suivante : Sinclair attend pendant un mois les aventuriers tous les soirs à 18 heures à cette auberge et s'il ne les voit pas revenir après un mois et un jour il les considérera comme morts et tentera autre chose. En échange des ingrédients il remettra à chacun des membres de la compagnie une potion de grande valeur. Suite au départ de leur employeur vers 18 heures, la compagnie fête son nouveau contrat à coups de bière [bagarre de taverne possible] avant d'aller se coucher. Auparavant le voleur se renseigne et trouve un brick de contrebande qui appareille le lendemain à 6 heures du matin.

**Jour 2 :** « Le mérou conquérant » largue les amarres vers 6h30 et descend la rivière Spirloutte vers le sud.

Après quelques déboires et/ou affrontements éventuels, le navire accoste à Port Salluh, dans la crique des pirates mauves, vers 20 heures (la rivière débouche à l'ouest de la baie d'Haraulak). Les aventuriers y passent la nuit.

**Jour 3 :** Départ vers neuf heures du matin pour le nord de l'île de Radd avec trois pièces d'or en poche suite à la nuit passée dans une forteresse pirate. Affrontent une salamandre du volcan vers midi et la dépècent pour en récupérer la bile et la peau. Atteignent Nurul et attendent qu'un bateau passe. Donnent la peau à tanner à un artisan local contre différents services à la communauté villageoise.

**Jour 9 :** Une goélette de pêche passe enfin près de l'île et la compagnie monte à bord vers 14 heures. Le mage parvient à négocier leur embauche comme mercenaires afin de protéger le navire, en échange de quoi leur transport est gratuit. Arrivée à Kjaniouf vers 18 heures suite à la rencontre inopinée de trois ptéranomorans qui ont déchirés une voile.

Prennent une chambre à l'auberge du Gros Broucar et le voleur parvient à subtiliser 5 doses de poudre noire à un mécanicien de passage [bagarre de taverne possible] lors du dîner.

**Jour 10 :** Départ pour Glargh mais prennent la mauvaise direction et ne se rendent compte de leur erreur qu'à Tepaboh. Ils tentent alors de couper vers le nord par les terres sauvages pour aller plus vite mais se perdent. Ils passent la nuit au sud du mont Trozaarb et se font attaquer par des gobelins du Trozaarb qu'ils battent facilement. Ils récupèrent sur eux les fruits de la précédente attaque, c'est-à-dire quelques dizaines de pièces d'or et une belle dague.

**Jour 11 :** Après diverses péripéties pouvant éventuellement servir d'indices à la milice (rencontre avec des barbares avec qui les enquêteurs pourront discuter, combat contre un auroch dont on retrouve le cadavre frais...) les aventuriers arrivent à Glargh en soirée. Au franchissement du rempart sud ils payent un octroi (taxe portant sur 20% des marchandises valant 200 PO ou plus) à cause de la peau de salamandre (octroi conservé dans les archives récentes du poste de garde de la porte sud). Ils passent la nuit dans le dortoir d'une auberge miteuse en faisant des tours de garde suite à leur expérience de Port-Salluh. Le voleur parvient à chipper quelques pièces d'or [bagarre de taverne possible].

**Jour 12 :** La compagnie vend la peau de salamandre pour 200 PO au tailleur du square des Chouettes clouées à Glargh et achète un kilo de terre glaise dans un bazar non loin. Le mage du groupe passe ensuite à l'université de magie pour demander des précisions et des conseils sur la méthode de récolte des ingrédients restants. Ils partent ensuite faire quelques courses d'équipement. La milice peut les pister avec leurs achats en sachant qu'ils sont les seuls à avoir payé une taxe sur une peau de salamandre du volcan de Radd et que le matériel acquis fait penser à une exploration marécageuse (bottes montantes, etc...).

**Jour 13 :** Départ dans la matinée pour les marécages de l'éternelle agonie à la recherche de vers fousisseurs pour récupérer la phosphorite. La compagnie passe par la fourche d'Antinuel et va donc traverser les marais en largeur pour atteindre les collines d'Altrouille. Le temps de marcher et de trouver les vers, la compagnie va mettre quatre jours pour arriver aux collines en combattant des hommes-lézards et autres créatures, ce qui peut laisser la place à une autre traque comme celle des terres sauvages.

**Jour 18 :** Après un campement en bordure des collines la veille, les aventuriers vont se mettre à la recherche d'un lac de montagne afin d'y dénicher une vouivre.

**Jour 20 :** Après deux jours d'exploration et de repos, la compagnie va enfin trouver une vouivre et l'attaquer. C'est là que tout va se jouer. Si vos soldats sont encore très loin d'avoir retrouvé les malfrats (encore à Glargh, par exemple) vous pouvez considérer que les aventuriers se sont faits tuer par la bestiole. Ainsi Patrick Sinclair restera impuni mais n'aura pas commis son attentat et la milice ne retrouvera que des cadavres (et peut-être une vouivre en colère). Si vos héros y sont presque (en bordure des collines par exemple), vous pouvez avoir fait jouer à l'avance le combat contre une jeune vouivre avec les caractéristiques des aventuriers et leur faire continuer l'emploi du temps (avec peut-être un baroudeur en moins ou un voleur manchot). Personnellement je m'arrange pour caser le combat final ici, comme ça les soldats arrivent en pleine scène de combat épique et se retrouvent face à un choix moral (aider les aventuriers au risque qu'ils s'enfuient ou les laisser mourir là ?).

**Jour 22 :** Les aventuriers harassés arrivent à Rilletbourg, vendent la gemme de la voiture pour 450 PO à un joaillier (ils se sont fait avoir) et se payent la meilleure auberge du coin en faisant un très bon repas [bagarre de taverne possible].

**Jour 23 :** La compagnie en pleine forme achète des chevaux pour aller plus vite et part vers Tulamor. Nouvelles péripéties à travers les terres sauvages.

**Jour 28 :** Les aventuriers arrivent à Tulamor après quelques aventures, remettent les ingrédients à Sinclair et prennent leur récompense (voir rencontres). Patrick tente alors de les engager pour placer la bombe ce soir même aux entrepôts Tyroch. S'ils acceptent, c'est la dernière chance de la milice de les coincer. Si vos héros ont de toute façon échoués et que vous ne voulez pas que les entrepôts explosent, ils peuvent se faire malencontreusement repérer par les vigiles.

## Commencer la mission

Vous aurez remarqués les [bagarre de taverne possible] qui émaillent l'emploi du temps de la compagnie de l'Orme. C'est en effet dans ces laps de temps que le scénario démarre vraiment.

Suite à un dîner, les aventuriers boivent plus que de raison et se battent verbalement avec des clients, souvent d'autres aventuriers. Cela donne des phrases du genre « Ouais, ben fait pas tr... trop t-t-ton malin pasque sinon je t'explose avec ma super b-b-bombe ! » ou autres imbécilités d'ivrognes qui peuvent prendre sens et mettre la milice sur la piste. Cela se poursuit avec une bagarre, un client est tué et la caisse volée. La garde (vos joueurs) arrive sur les lieux un poil trop tard, recueille les dépositions des témoins et lance une enquête/poursuite des fuyitifs. Veillez à laisser suffisamment d'indices pour que vos gardes puissent deviner quels sont leurs desseins. Voici un exemple à Kjaniouf, du point de vue des joueurs :

L'unité se trouve au poste de garde de l'avenue de l'invasion quand un homme quelque peu ensanglanté arrive en courant pour leur signaler une rixe d'importance à l'auberge du gros Broucar. L'officier supérieur envoie vos joueurs régler la question. Lorsque ceux-ci arrivent, l'auberge est très en désordre mais la bataille est finie. L'aubergiste signale qu'on lui a volé sa caisse et un cadavre par terre indique la violence des combats. Après avoir interrogé quelques témoins, les gardes peuvent savoir que tout a commencé à cause d'un voleur demi-elfe qui a volé de la poudre noire à un mécanicien qui fait le portrait robot de la compagnie incriminée. Une fois qu'il s'est aperçu du vol la tension a monté d'un cran et le mage l'a menacé en disant qu'il allait fabriquer une bombe avec la poudre pour l'exploser lui et cette @#+\$ d'auberge. L'alcool aidant, la suite est facile à déduire.

Les gardes peuvent prendre cette remarque pour un simple délire d'ivrogne et les poursuivre en les pistant avec un éclaireur ou en interrogeant simplement des témoins leur indiquant qu'ils sont partis vers l'est. Généralement ils comprennent ce qu'ils veulent faire si ils les traquent jusqu'à Glargh et se renseignent sur ce qu'on peut fabriquer avec tous ces achats (le kilo de terre glaise étonne un peu). S'ils sont très perspicaces, le fortin de Kjaniouf peut les renseigner sur les ingrédients nécessaires à la fabrication d'une bombe alchimique incendiaire (voir supplément ingénieur) et ils peuvent en déduire que la compagnie va vers le nord (présence de marais et de montagnes pour les vers et la voiture).

S'ils soupçonnent vraiment quelque chose, ils peuvent aussi mener une enquête à rebours. Les aventuriers ont en effet parlés de leurs précédents voyages. Ici ils viennent de Radd où ils sont allés pour tuer une salamandre. Un client ou le serveur qui a discuté avec eux peut fournir ce renseignement, ce qui accélère généralement la déduction concernant l'objet à fabriquer. Il est donc possible d'aller jusqu'à Radd (en convainquant l'officier supérieur de payer un transport) pour interroger les pêcheurs de Nurul qui savent que la compagnie de l'Orme vient de Tulamor et qu'ils étaient surtout intéressés par la bile de la salamandre. De fil en aiguille, les gardes peuvent remonter jusqu'à Tulamor pour tenter de trouver et arrêter Sinclair et attendre les aventuriers tranquillement tous les soirs à « La porte Sud ».

## Terminer la mission

Ce scénario étant modulable, vous pouvez plus ou moins l'arrêter quand vous voulez. Pour une partie courte vous pouvez faire partir les gardes de Kjaniouf et trouver les aventuriers dans les terres sauvages. Vous pouvez aussi faire échapper la compagnie aux forces de l'ordre jusqu'à Tulamor et ne procéder à l'arrestation que le soir de l'attentat mais vos joueurs risquent de se lasser. Tout dépend aussi de leur niveau : affronter les aventuriers dans les marécages de l'éternelle agonie semble un combat final suffisant pour des niveaux deux tandis que les opposer aussi à la jeune vouivre des collines d'Altrouille offre un bon challenge pour des militaires de niveau 4 bien équipés. Il est également possible de respecter l'emploi du temps à la lettre pour voir comment ils se débrouillent.

Le début et la fin sont donc à la carte pour l'adapter à votre table de jeu. N'hésitez pas à piocher dans les tables de rencontre du nouveau bestiaire pour maintenir l'intérêt.

## Récompenses

Voici ce que je propose en plus des (nombreux) combats :

- Arrêter la compagnie de l'Orme avant qu'ils n'arrivent à Tulamor : 50 XP
- Les arrêter une fois à Tulamor en empêchant l'attentat de se produire : 30 XP
- Les attendre tranquillement à l'auberge après avoir mis Sinclair en prison parce qu'on avait tout compris depuis le début : 80 XP
- Traîner Sinclair devant la justice : 20 XP
- Comprendre dans un délai raisonnable que les aventuriers cherchent des ingrédients pour fabriquer une bombe : 10 XP au découvreur
- Tuer les aventuriers : -10 XP par aventurier mort (le but n'est pas de faire justice soi-même).
- Tuer Sinclair tout seul chez lui ne rapporte que les XP prévues par la table des rencontres.

Au niveau financier, les soldats sont payés avec leur solde en mission longue, ce qui fait déjà un certain pécule pour peu que le scénario dure assez longtemps. Vous pouvez éventuellement y ajouter une prime de l'armée pour avoir stoppé de dangereux criminels (entre 100 et 300 PO par personne) voire piocher dans le tableau des récompenses s'il y a eu des actions d'éclats. Si la firme Tyroch est mise au courant, elle peut éventuellement offrir un petit quelque chose en remerciement.