

# Campagne des psychopathes

## Partie 1 - Massacre dans les égouts

(Un scénario d'enquête, si si, je vous jure)

### Introduction

Bien que rallongé de manière conséquente, ce scénario est très très très très très très largement inspiré de celui trouvable sur le site : « Concurrence déloyale ».

Petite description de l'équipe :

- Une elfe sylvain ménestrel (Toutes les tares du monde, en plus, c'est la seule réelle fille du groupe), donc très naïve, répondant au doux nom de Alynëa.
- Une Demi-Elfe ranger (jouée par un gars, donc forcément un peu beaucoup pétasse), psychopathe au demeurant, du nom de Chodässe.
- Un humain prêtre de Mikadrash (Quoi ? Vous ne connaissez pas cette magnifique déité de la mort et des cadavres en décomposition ? C'est normal, elle n'existe pas... enfin si, mais c'est plutôt un démon en fait...), complètement fanatique se nommant Avroc.
- Un humain voleur (« Il faut pas dire voleur, c'est dégradant, disons plutôt que j'exerce une profession un poil différente de la norme », victime du groupe et backstabber émérite, répondant à l'appel du nom raffiné de... ROBERT !
- Et enfin... Deux nains guerriers (donc forcément alcooliques et bourrins), cousins de surcroit, avides d'or et d'argent répondant naturellement aux noms de Grim Bayrgen et de Kron Ambourt.

A noter qu'au remplissage de la feuille de perso, notre petit malin de Kron a cru drôle d'écrire « sexe : petit »... et Hop ! Il est passé d'un maximum d'énergie vitale de 40 à 38 :D.

## **Étape 1 : se faire engager pour la protection du convoi**

Tout commence dans une petite auberge anecdotique et sans nom de la petite ville de Noghall, près de la forêt de Groinsale, quand cette affiche est placardée au mur :

« Marchand chayrche avanturiés pour ayscorte. 250 PO »

Évidemment, c'est la ruée à deux rue d'ici sitôt l'annonce faite, et la file d'attente est longue. Cependant, les neuf dixièmes des postulants étant de pauvres branques attirés par la thune (qui a dit que c'était la définition d'un aventurier ?), elle s'écoule vite, et vient le tour de nos deux nains, qui suite à une provocation du marchand qui voulait leur offrir une prime pour deux (il est fada celui-là), acceptent quand même de se taper sur la gueule pour prouver leur talent et avoir une chance de récolter la thune. Engagés. Vient un prêtre qui promet monts et merveilles de la part de Mikadrash, mais surtout qui fait de la magie. Engagé. Puis l'elfette naïve qui promet de chanter et danser en chemin pour le marchand (qui est resté comme hypnotisé par la belle). Engagée. Un voleur qui dit pouvoir prévoir les différents pièges et embuscades ? Engagé. Ah, une ranger qui dit aussi pouvoir prévoir les embuscades ? Bah, elle a un grand décol... un grand arc ! Engagée.

Les aventuriers furent donc invités à revenir deux heures plus tard pour un petit debriefing sur la mission. Heures durant lesquelles ils décidèrent de boire, évidemment. En fait, Grim ne sut même pas résister à l'appel du tonneau, et dans sa tentative de le calmer d'un coup de poing, Kron s'éclata la main sur une table. C'est donc en faisant tinter des pièces de sa bourse qu'il réussit à attirer son cousin à la réunion.

Une fois sur place, notre petit groupe trouva deux autres aventuriers, Elden et Geordas, engagés par le marchand pour l'escorte. Ils se présentèrent respectivement comme étant un combattant errant (les plus méfiants du groupe s'aperçurent qu'il mentait, mais aucun ne devina qu'il s'agissait en réalité d'un ninja) et un mage. Ce fut au tour de l'employeur de prendre la parole et de leur expliquer qu'il recevait depuis peu des lettres de menaces lui enjoignant de cesser toute activité commerciale sans quoi « Il risquerait de lui arriver des bricoles ». Évidemment, en tant que marchand il souhaitait continuer à se faire de la thune alors il avait préféré engager une escorte pour sa caravane qui partait dans deux jours pour le village de Tulamor. Il conclut en leur demandant de mener un peu l'enquête pour voir s'ils pouvaient trouver des pistes et en leur fixant un rendez-vous le surlendemain à 6h du matin.

A l'issue de l'entrevue, ROBERT et Chodässe décidèrent de suivre Elden et Geordas qu'ils perdirent malheureusement dans une ruelle. Pendant ce temps, Kron essayait de négocier un grand sac à un marchand, mais repartit bredouille, et tous se retrouvèrent... ben oui, à l'auberge !

## ***Etape 2 : Mener l'enquête avant le voyage***

Une fois de plus, Grim but encore plus que de raison, il acheta même... une salade. Verdure qu'il posa immédiatement au sol pour observer la réaction des rongeurs environnants. Aucun d'entre eux ne décida de manger la laitue et Grim décida que preuve était faite que les mulots étaient supérieurs aux elfes dans la pyramides de l'évolution (un véritable scientifique ce nain !). Avroc de son côté tentait de prêcher la bonne parole de Mikadrash à des consommateurs qui commencèrent à l'éviter peu à peu, à l'exception d'un homme à l'allure peu rassurante qui tint à peu près ce langage au prêtre :

« Je sais que vous travaillez pour Aldil le marchand, et il est dans l'intérêt de mes affaires que vous sachiez qu'un de mes concurrents, La Confrérie de la Griffes Nocturne, est sur le coup. Je sais pas pour qui, je sais pas comment, mais ils sont en charge du truc. Je ne sais pas non plus où les trouver, mais je sais qu'en tant que confrérie de grande envergure, ils ont des agences dans toutes les villes... »

*Sortie théâtrale à travers la foule.*

Le lendemain matin, après un réveil difficile pour certains, Avroc fit part à ses comparses de ce que l'étranger lui avait révélé la veille au soir, et tous décidèrent de mener un peu plus l'enquête. Bille en tête, ROBERT, accompagné de Chodässe, décida de retourner voir la ruelle où il avait perdu Elden et Geodas la veille au soir. Ruelle dans laquelle il découvrit une trappe d'égouts. Le temps de réunir tout le monde, en montant la garde, le voleur vit quelqu'un descendre par la trappe, confirmant ses doutes quant au fait que la trappe soit suspecte.

Une fois tous réunis, ils descendirent donc dans les égouts (l'elfette fut alors bien heureuse d'avoir acheté un sachet de lavande à se mettre autour du coup la veille pour se protéger de l'odeur des nains) et commencèrent leur exploration. Ils ne tardèrent pas à tomber face à une grille massive que notre ami le voleur crocheta d'une main tout en se recoiffant. Cependant, malgré la serrure déverrouillée, la porte refusa de bouger. Ils essayèrent un peu tout et n'importe quoi, mais rien n'y fit. Après réflexion, notre prêtre se dit que ce n'était certainement pas magique (échec, quand tu nous tiens), et tous décidèrent de rebrousser chemin pour trouver un autre accès, les nains étant persuadé que cette grille se trouvait sur le chemin du trésor. À force de marcher, ils découvrirent un autre tunnel partant à peu près dans la même direction et le suivirent. Ils ne tardèrent pas à arriver face à une porte de bois avec un heurtoir que les nains proposèrent de défoncer. Plus tempéré, le prêtre de service leur

proposa de voir si la porte était ouverte. Chose qu'ils firent, et effectivement, la porte était ouverte... Ils l'ouvrirent donc d'un coup de pied, se jetant sur les premières personnes qu'ils virent.

La pièce derrière la porte était simple, avec un bureau derrière lequel se trouvait un homme en train d'écrire, qui lorsqu'il vit débarquer les nains se jeter sur ses deux gardes lourdement armés décida de renverser sa bougie sur son parchemin et de mettre sa monnaie à l'abri. Il n'eut cependant pas le temps de verrouiller son tiroir car il mourut d'une flèche dans l'œil droit et s'écroula au sol. Pendant ce temps, l'elfe qui avait décidé de récupérer le parchemin par le côté enflammé se faisait attaquer par deux voleurs, l'un manquant de la tuer d'un coup (merci le point de destin) et l'autre tombant au sol avant de se faire achever par cette petite fouine de ROBERT. Deux tours plus tard, Alynëa avait les poches pleines et il ne restait aucun voleur ennemi en vie (non mais quel fratricide ce ROBERT).

De leur côté, les nains ainsi qu'Avroc en chiaient un peu plus... Grim lâcha deux fois sa hache comme une grosse buse. Kron quant à lui s'étala une fois au sol et du utiliser un point de destin pour ne pas mourir. Heureusement, Avroc était là avec son fouet spectral, (même s'il atteignit une fois Kron, mais ce n'est qu'un détail). Heureusement aussi que le premier garde s'acheva lui-même d'un coup de hache magnifiquement placé dans les jambes. Une fois cela fait, le dernier garde ne tint plus très longtemps, seul contre quatre.

Une fois le local nettoyé, ce fut le temps de piller, et le groupe obligea la pauvre ménestrel à vider ses poches des bourses qu'elle avait récupéré dans le tiroir pour partager. Ce furent au total une centaine de pièces d'or que le groupe se partagea (ROBERT ayant dépouillé les voleurs dans la confusion de la baston), et Kron récupéra l'arme de son adversaire suicidaire, une superbe hache de décapitation des orques quand même !

Bon, et maintenant on fait quoi ? Ben on fout le chef (celui qui était au bureau) à poil et on fouille la pièce. La fouille de la pièce étant trop sommaire, elle ne révéla rien, si ce n'est que le fond abritait une grille jumelle de celle qu'ils avaient rencontré plus tôt. Il trouvèrent également un tatouage noir représentant une griffure sur l'omoplate du chef et se dire qu'ils étaient *peut-être* tombés sur la planque de la Confrérie de la Griffes Nocturne...

Ce fut l'instant que choisit un autre voleur pour entrer dans la pièce, glapir et repartir en courant, repéré, à son grand malheur par Chodässe, Grim et Alynëa qui le coursèrent (en fait ROBERT aussi l'avait repéré, mais il préférait se concentrer sur la salle du coffre se trouvant derrière la grille). Le pauvre bougre

fut gratifié d'une flèche dans l'épaule et d'un plaquage au sol pour seules salutations et fut ramené de force dans le boudoir si confortable où gisaient les corps de ses copains.

Pendant ce temps, après avoir peiné avec la serrure et cassé ses outils, ROBERT passait sous la grille, portée à grand peine par Kron. Il fut malheureusement le seul à passer car c'était vraiment lourd. Il se promena donc entre les rayonnages emplis de parchemins et découvrit deux coffres au fond de la salle, l'un verrouillé, l'autre non. Il décida de commencer par crocheter le coffre verrouillé avec la rapière d'un des voleurs qu'il avait occis, et il s'acquitta plutôt bien de sa tâche. À son grand dam, il ne trouva à l'intérieur qu'un parchemin cacheté qu'il s'empessa de décacheter... Sur quoi tous les registres se trouvant sur les étagères prirent feu, sans même enflammer les meubles de bois. « Oups, boulette » pensa-t-il, mais il ne s'en inquiéta finalement pas plus que ça car il avait découvert un double fond au coffre, et après avoir habilement évité de se faire trancher les mains en l'ôtant, il put y découvrir une bourse pleine... de galets blancs, à l'exception d'un d'entre eux qui ornaient la même trace de griffe que sur le tatouage du chef. Le second coffre, quant à lui, était vide.

De leur côté, les autres membres du groupe avaient adoptés trois techniques différentes, Grim et Chodässe torturaient le pauvre captif alors que Kron explosait la table à coup de hache sous le regard attentif d'Avroc. Alynëa de son côté lisait le parchemin que le chef avait tenté de brûler, rédigé en très mauvais code :

*« Ma chère et tendre, je suis désolé mais je vais devoir vous quitter quelque temps pour me rendre dans le bled qui poutre.*

*PS : Je suis cela dit bien heureux car des amis doivent se joindre à moi en chemin »*

Terrorisé, le captif révéla qu'il ne connaissait personne de la cellule de la ville à part le chef et ses gardes à qui il rapportait quotidiennement son butin, qui était lui, transféré à l'arrière, et vidé tous les soirs après répartition. Ils apprirent également que seul le chef de cellule pouvait ouvrir la grille, grâce non seulement à une clé, mais aussi en plaçant sa main contre la grille. Kron ayant révélé la chambre secrète à l'intérieur de la planche de la table et trouvé la clé de la grille, le groupe se pressa de trancher la main du chef de cellule pour la placer sur la grille tout en tournant la clé...

Et là, oh magie, la porte s'ouvrit toute seule et ROBERT put être rejoint par ses petits camarades qui ne manquèrent pas de lui faire des remontrances quant à la collection d'archives et un conciliabule fut organisé séance tenante dans la salle du coffre. Devaient-ils révéler au marchands ce qu'il savaient et courir le

risque qu'il annule son voyage ? Il fut décidé que non, on crache pas sur 250 PO quand même. La ménestrel, le voleur et les deux nains décidèrent de ressortir de ce trou à rat alors qu'Avroc et Chodässe s'engueulaient pour savoir quoi faire du prisonnier qui tenta de négocier sa liberté en leur avouant que les galets « griffés » servaient aux membres les moins puissants de la Confrérie à signer leurs cambriolages et autres méfaits, un genre de carte de visite. Il fut finalement relâché et quitta la ville à toutes jambes. Avroc de son côté dépeça la main du chef et en sortit une tout petite plaque de letton ornée d'une rune étrange.

ROBERT et Alynëa poursuivirent l'enquête pour en savoir plus à propos d'Elden et Geordas qu'ils n'avaient pas revu depuis la veille. Les rumeurs et leurs pas les guidèrent à un campement à l'extérieur de la ville où ils purent observer Elden qui enduisait sa lame d'un liquide étrange qu'il sécha ensuite au feu et qu'ils devinèrent être du poison. Il retournèrent donc informer leurs compagnons.... à l'auberge évidemment ;).

La suite au prochain épisode...