

LE CARTEL DU DRAGON ROUGE

Scénario JDR Naheulbeuk par Licoy — temps prévu : de 6 à 13 H de jeu

Le scénario a lieu à Glargh, quartier Sud-Est. Récupérez également dans le site le plan "Glargh +" et "Glargh". Une carte détaillée du quartier est déjà à disposition du MJ. En raison du degré de difficulté élevé, une équipe équilibrée est recommandée.

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

Le célèbre voleur Arrow, surnommé « le Voleur d'azur » et membre du Cartel du Dragon Rouge, a encore frappé. Profitant de l'agitation régnant en ville à cause de l'organisation d'un match de Trollball entre les équipes de Waldorg et de Glargh, il s'est infiltré dans l'un des Bastions nobles de la ville et a dérobé un objet de grande valeur. Ses propriétaires aimeraient fortement récupérer l'objet en question, une **Pierre philosophale**, et ont engagé une compagnie d'aventuriers pour effectuer cette besogne. Mais le vol de la Pierre a entraîné de nombreuses convoitises, et une famille de nobles désargentés espère pouvoir la récupérer en premier. Ils veulent s'en servir pour redorer leur blason et restaurer leur situation. Celle-ci a dépêché l'un de ses membres afin d'engager des aventuriers pour pénétrer dans le repaire du Cartel du Dragon Rouge, et s'emparer de la Pierre philosophale avant le groupe employé par le Bastion noble. Les aventuriers devront donc trouver l'entrée du repaire et affronter les forces du Cartel pour récupérer la Pierre dérobée par « le Voleur d'azur », puis la ramener avec diligence à leur commanditaire.

La mission

Il existe deux manières au moins d'attaquer la mission :

1. Dans une taverne en discutant avec un quidam quelconque ou en écoutant une conversation, ils entendent parler du vol commis par « le Voleur d'azur », et du fait qu'une famille noble déchue convoiterait l'objet du larcin. Ils se rendent à l'Association des Nobles Privés de Patrimoine (2) pour en savoir plus.
2. Ils sont contactés par un PNJ qui leur propose de les accompagner jusqu'à l'Association des Nobles Privés de Patrimoine (2) pour effectuer une mission lucrative. Si les aventuriers ne sont pas à Glargh à ce moment-là (le PNJ peut les contacter à Chnafon, à Valtordu...), vous pouvez chauffer un peu les héros en plaçant sur leur route quelques bandits ou rencontres provenant des tables de rencontres des territoires concernés.

L'entretien avec Kelvin

Membre de la famille noble qui souhaite s'emparer de la Pierre philosophale ; il est brun, plutôt grand, et son style vestimentaire apparaît comme classique mais cependant démodé. Il s'occupe d'affaires financières déficitaires à l'Association des Nobles Privés de Patrimoine. Il reçoit les aventuriers dans un petit cabinet privé à l'aspect miteux du bâtiment, et leur explique sa désobligeante situation. À la limite de la ruine, pour récupérer leur patrimoine, ils ont grand besoin de la Pierre philosophale. Comment comptent-ils l'utiliser, il ne le précisera pas. Kelvin révèle que ses seules informations concernant Arrow « le Voleur d'azur » est qu'il appartient au Cartel du Dragon Rouge, une bande de trafiquants qui opère souvent dans le quartier Sud-Est. Mais où se trouve leur repaire, il l'ignore : c'est aux aventuriers de le découvrir. Il ajoute que le Bastion noble à qui la Pierre fut volée a lui aussi engagé une compagnie d'aventuriers pour récupérer leur bien. Kelvin souhaite que les aventuriers s'occupent de leur cas si possible sans les tuer, car il ne tient pas à déclencher les hostilités avec le Bastion noble et se retrouver avec une vendetta sur les bras. Il argue enfin que sa famille n'a pu rassembler que 8000 pièces d'or en guise de rémunération pour la mission, mais il compte y ajouter un « objet spécial » qui sera utile aux aventuriers à l'avenir.

Le Cartel du Dragon Rouge

Ses membres sont extrêmement dangereux, mieux vaut ne pas les prendre à la légère. Leurs méfaits vont du simple racket et extorsion à l'assassinat et le vol qualifié. Leur principale activité reste le trafic d'ingrédients et de créatures magiques (ils sont en contact avec plusieurs maîtres de donjons), une activité très lucrative et tout aussi illégale. Les forces du Cartel s'articulent autour de 5 Lieutenants, eux-mêmes aux ordres des 3 Généraux dirigeants l'organisation. Les primes (morts ou vifs) et les descriptions des différents Lieutenants et Généraux identifiés sont disponibles dans à peu près n'importe quel Poste de Garde.

Lieutenants du Cartel du Dragon Rouge :

- Régis dit « *le Sournois* », Semi-Homme — Mise à prix : 450 PO. *Cheveux noirs, aucune autre caractéristique connue.*
- Wolx dit « *le Caméléon* », Humain — Mise à prix : 500 PO. *Expert en déguisements, son véritable visage est inconnu.*
- Xerxes dit « *l'Obscur ménestrel* », Elfe Noir — Mise à prix : 600 PO. *Aperçu en possession d'un Luth. Traître à sa race.*
- Vin dit « *l'Assassin sublime* », Humaine — Mise à prix : 800 PO. *Yeux verts, longs cheveux blonds. Femme fatale.*
- Gatolb dit « *le Renégat* », Nain — Mise à prix : 750 PO. *Barbe grise, se bat avec un marteau de guerre. Déserteur.*

Généraux du Cartel du Dragon Rouge :

- Scrimshaw dit « *le Berserker* », Barbare — Mise à prix : 1000 PO. *Crâne rasé, tatouage en forme de phénix. Mesure 2m15.*
- Arrow dit « *le Voleur d'azur* », Demi-Elfe — Mise à prix : 1200 PO. *Cheveux décolorés, voleur extrêmement célèbre.*
- Stark dit « *le Rouge* », Humain — Mise à prix : 1000 PO. *Mage de Feu et Nécromant, Intvicateur de renom très dangereux.*

Les Informateurs

Les informateurs peuvent être trouvés dans différents endroits du quartier Sud-Est de Glargh (voir chapitre *Rencontres*), grâce aux indications de Raven l'intermédiaire. Les informations qu'ils révèlent sont soumis à une échelle cumulative de prix. Plus les aventuriers paient cher leurs informations, plus celles-ci s'avéreront de qualité. Voici ce qu'il est possible d'obtenir d'eux :

- Les aventuriers ont donné - de 100 PO : *la base d'opération du Cartel du Dragon Rouge est bien dans le quartier Sud-Est. Elle se situe dans les galeries souterraines. Un autre groupe a déjà demandé les même informations peu avant leur arrivée.*
- Les aventuriers ont donné 100 PO ou plus : *ce groupe s'appelle « la Compagnie du Zéphyr » et voulait récupérer un objet. L'entrée principale du repaire souterrain se situerait dans la boutique « Les cheveux en 4 ». Les autres entrées sont scellées.*
- Les aventuriers ont donné 500 PO ou plus : *la Compagnie du Zéphyr réside actuellement à l'auberge « Les 3 Échafauds ». « Les cheveux en 4 » est une boutique d'ingrédients magiques qui sert principalement de couverture au trafic du Cartel.*
- Les aventuriers ont donné plus de 1000 PO : *Il existe toutefois non-loin une autre entrée moins gardée qui n'est pas scellée. Il s'agit d'une sortie d'urgence derrière la Guilde des Tailleurs ; la trappe d'accès est gardée par deux sentinelles jour et nuit.*

Rencontres

Ces éléments permettent d'apporter diverses précisions aux rencontres que les joueurs vont effectuer tout au long de leur cheminement. Ils indiquent entre autre la marche à suivre exacte lors de certaines situations. Si les aventuriers cherchent des renseignements directement auprès des habitants du quartier Sud-Est, la plupart d'entre eux leur indiqueront de se rendre à la *Taverne du Chapon Guerrier*, un établissement sympathique et connu pour la qualité des informations qu'on peut y glaner.

- **La Milice de Glargh** : dans un contexte que l'on pourrait qualifier de « normal », le milicien de base n'est pas ce qu'il y a de plus recommandable à aborder. Mais dans la situation actuelle, mieux vaut à tout prix les éviter ! Avec le match de Trollball qui a lieu au Stade et qui oppose l'équipe de Waldorg à celle de Glargh, les miliciens redoutent une émeute à chaque instant. Ils sont énervés, facilement irritables, et vous enverrons systématiquement promener dès que vous les approchez. Et si vous insistez, vous risquez même de passer la nuit au Poste de Garde. Dans ces conditions, la moindre rixe en pleine rue ou dans un établissement entraînera l'arrivée des forces de l'ordre dans une moyenne de 5 minutes.
- **Raven l'intermédiaire** : on peut trouver ce curieux mais néanmoins indispensable personnage en train de vider une choppe à la *Taverne du Chapon Guerrier*. Tout le monde dans la taverne le connaît, ainsi que son rôle. Lui-même ne possède aucun renseignement, mais peut vous indiquer où se trouvent les informateurs qui détiennent les réponses à vos questions... moyennant rémunération, cela va de soi ! Une épreuve de charme réussie peut l'amener à baisser le prix de la commission, mais une tentative forcée de récupérer ces renseignements déclenchera les hostilités de l'ensemble des personnes présentes dans la taverne. De l'aubergiste à l'ivrogne du fond, tous protègent son commerce...

- **Les Informateurs** : d'après les indications de Raven l'intermédiaire, il est possible de trouver les informateurs à 4 endroits du quartier Sud-Est : la Banque Zulada, le Centre de prise de conscience, la Tour de Sultvina et le Temple de Vaarb'. Ils se trouvent devant ces bâtiments, à des axes relativement fréquentés par la population pour éviter qu'on leur extorque leurs informations par la force. Il n'est pas possible de diminuer les prix ou d'obtenir gratuitement les renseignements, que ce soit par le charme ou par l'intimidation : ce sont des professionnels aguerris qui n'ont d'yeux que pour l'or. Si un incident survient, ils s'enfuient et se réfugient près d'un Poste de Garde, là où ils seront en sécurité.
- **La Compagnie du Zéphyr** : Vinvatim, Numghard, Ellander et Mirithl. Un groupe à la réputation plus qu'appréciable. Ils ont été engagés par le Bastion noble où fut volée la Pierre philosophale, dans le but de la récupérer. Lorsque les joueurs ont obtenu la Pierre philosophale et ressortent des souterrains (peu importe la sortie), et s'ils ont omis de mettre hors-jeu les membres de la Compagnie du Zéphyr avant cela, ils seront abordés par ces derniers. La Compagnie les prendra pour des membres du Cartel du Dragon Rouge et engagera le combat. C'est la dernière chance qu'ont les aventuriers de les neutraliser sans les tuer ; et s'il n'y arrivent pas, ils auront inmanquablement un malus à l'XP.
- **Les Monstres du trafic** : le Cartel a enfermé dans des cages diverses créatures magiques. En raison de l'extrême dangerosité des spécimens qui y sont stockés, les cages sont conçues de sorte qu'un champ de force annihile toute tentative d'attaque, physique ou magique, provenant aussi bien de l'intérieur que de l'extérieur. Seul un mage peut arrêter le dispositif en touchant la rune de pouvoir sur chaque cage. S'il procède ainsi, la porte de la cage s'ouvre et le champ de force disparaît, libérant enfin le monstre affamé qui essaiera très probablement de dévorer ses sauveteurs.
- **Stark & le Dragon rouge** : une fois l'énergie vitale de Stark diminuée de moitié, son emprise sur le Dragon rouge ancien devient moins puissante. Chaque fois qu'il prendra des dégâts, lancez un D20 : sur 18, 19 ou 20, Stark perd le contrôle du Dragon et celui-ci le dévore net avant de s'en prendre aux aventuriers. Si les aventuriers n'ont pas vaincu le Dragon dans les 20 minutes à partir du moment où le Dragon est hors-contrôle, ou bien s'ils ont fui à travers les galeries, le Dragon rouge s'enfuira en défonçant le plafond de la salle d'invocation, et sortira à l'air libre en détruisant au passage la tribune sud du Stade de Glargh. Étant donné qu'au même moment se dispute la rencontre de Trollball, de nombreuses victimes sont à prévoir — et il ne fera pas bon rester dans les souterrains lorsque la Milice y enquêtera...

Fin du scénario

Lorsque les aventuriers remettent la Pierre philosophale à Kelvin, ce dernier fait part aux aventuriers de la gratitude de sa famille. Il va d'ailleurs rejoindre au plus vite un lieu un peu plus sécurisé, légèrement nerveux d'avoir à porter l'objet sur lui. Il promet néanmoins de couvrir les traces de l'affaire conclue, afin que les aventuriers n'aient pas de problème avec le Bastion noble rival. Comme convenu, il leur remet les 8000 PO de la récompense ainsi qu'une **Carte de membre**. Cet objet spécial offre l'accès à tous les établissements, tavernes et auberges réservées uniquement aux nobles et bourgeois dans les grandes villes.

Attribution des points d'expérience

Si, en cours de partie, les aventuriers ont obtenu toutes les informations nécessaires et ont privilégié une infiltration discrète, ou bien encore ont eu une chance insolente, il se peut qu'ils aient récupéré la Pierre philosophale sans même avoir croisé un Lieutenant ou un Général du Cartel. Bien que ce cas de figure reste assez rare, si jamais cela devait se produire, je vous suggère fortement de récompenser vos joueurs d'un bonus exceptionnel de 200 à 300 XP supplémentaires, selon votre désir.

- Résolution de la quête en remettant la Pierre philosophale à Kelvin : 600 XP
- Les membres de la Compagnie du Zéphyr ont péri car les aventuriers n'ont pas su les neutraliser sans les tuer : - 100 XP
- Les aventuriers ont vaincu le Général Stark « le Rouge » du Cartel (par l'épée ou grâce au Dragon) : 400 XP
- Le Dragon rouge ancien s'est enfui en détruisant les gradins sud du Stade de Glargh : - 100 XP
- Les aventuriers ont pu abattre le Dragon rouge ancien dans les temps (optionnel) : 100 XP
- Tous les Lieutenants et Généraux du Cartel ont été tués ou livrés à la Milice (optionnel) : 200 XP
- Les cages contenant les monstres qui faisaient l'objet du trafic ont toutes été ouvertes (optionnel) : 200 XP
- Non-résolution de l'enquête par manque d'informations : 15 XP (soyez gentils avec les informateurs à l'avenir !)
- Non-résolution de l'enquête avec tête mise à prix : 10 XP (même à haut niveau, on apprend encore de ses erreurs)

CRÉDITS :

SCÉNARIO – ÉVÈNEMENTIEL – PLANS : LICOY

LEVEL-DESIGN – MAPPING : MAJOR_BLASTMAN

BÊTA-TESTING : REMERCIEMENTS A AERIN, AKKASE, SHAKOR, NYVAE ET FAN_DE_SYSTEM



Paul Jaquays

Dragon's Crag

Merci d'envoyer vos questions ou autres à licoy_jdr-naheulbeuk@hotmail.fr