

Un complot sur les marchands

Le scénario a lieu à Chnafon. Récupérez le plan "description de Chnafon", les chiffres entre parenthèses correspondent aux chiffres sur le plan.

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

Yeronimus Bloch, le responsable de la Guilde des Marchands de la région centre-ouest, est inquiet : il pense que quelqu'un de haut placé a passé un accord avec la Guilde des Voleurs pour supprimer les patrouilles de surveillance des convois de marchands à la sortie de Chnafon. Les gardes ne sont plus là quand on a besoin d'eux et le résultat ne s'est pas fait attendre : une recrudescence des attaques sur les caravanes et sur les marchands itinérants. Ils perdent de l'argent et leurs vies sont mises en danger. L'affaire est orchestrée en secret par **Sofok de Grandvent**, le fils corrompu du seigneur local **Hubertin de Grandvent**. Celui-ci a décidé de se faire un peu d'argent de poche et il a passé un accord secret avec le chef de la guilde des voleurs, **Xavier de Niva**. Sofok s'est assuré la complicité de **Jorbina Eletrize** pour faire passer son ordre, une jeune fille du secrétariat qu'il a réussi à séduire. Elle a envoyé une note directement à **Ruflak Santaza**, le responsable de la sécurité et celui-ci pense bien sûr que l'ordre provient d'un haut responsable.

La mission

Deux manières au moins d'attaquer la mission :

1. En recherchant un emploi au bureau des emplois, les aventuriers tombent sur une annonce et se rendent au siège de la guilde — on leur fait rencontrer Yeronimus.
2. Dans une taverne en discutant avec un marchand ou en écoutant une conversation, ils se rendent à la guilde et rencontrent Yeronimus.

Yeronimus Bloch, l'entrevue

C'est un homme bien nourri et chauve, portant d'affreux vêtements de velours coloré et qui a toujours chaud. Il est plutôt mal à l'aise et regarde sans arrêt derrière lui car cette affaire a fini par le rendre paranoïaque. Il reçoit les aventuriers dans un riche bureau au siège de la Guilde des Marchands. Comme il n'est pas tranquille, il donne aux aventuriers une adresse : le pub "Les Saltimbanques", avenue des Pêcheurs de Zblouf : ils doivent y rencontrer un certain **Gigno** et celui-ci ne s'y trouve qu'en soirée. Yeronimus promet 200 pièces d'or à chaque membre du groupe pour l'accomplissement de la mission.

L'enquête en détails

Quand ils se décideront à aller au pub, les aventuriers se feront attaquer par des voleurs qui vont tenter de les assassiner. Il ne semblent pas en vouloir à leur argent... Ce détail pourrait commencer à énerver les aventuriers. Si l'un des voleurs est capturé vivant et interrogé, il tentera de trouver une excuse bidon. S'il est très bien interrogé, il les sommera d'aller mener une enquête ailleurs, sous peine de mort rapide et douloureuse. Dans tous les cas, les voleurs ne sont pas de bons contacts et on ne pourra rien en tirer (mis à part un coup de dague dans le dos).

Les Saltimbanques : un grand pub tout en bois et décoré avec des roues de charrette. Le patron ou un serveur peut les renseigner sur le fameux Gigno, qui est un habitué des lieux. Celui-ci les attend à une table : c'est un petit homme tout nerveux, vêtu d'une robe grise. Il leur paie un coup et explique qu'il est totalement vain d'enquêter directement au siège de la Guilde des Voleurs. D'une part, ceux-là sont passés maîtres dans l'art de cacher des preuves. D'autre part il y a de fortes chances pour que la personne qui travaille avec eux ne leur fasse pas confiance et qu'il n'ait pas voulu leur laisser le moindre document compromettant. Il n'est pas tellement surpris du fait que les aventuriers aient été attaqués dans la rue, car il pense, ainsi que Yeronimus, que sa propre vie est en danger à cause de ses soupçons. C'est pourquoi il passe le plus clair de son temps au pub en dehors de ses heures de boulot et se fait raccompagner chez lui par des gardes. Gigno est le patron du bazar de l'Avenue des Grandes Échoppes (c) et pourra éventuellement leur faire un prix sur quelques articles.

Pour Gigno il n'existe qu'un moyen d'en avoir le cœur net : capturer et interroger **Ruflak Santanza**, le responsable de la sécurité à Chnafon. C'est lui qui dirige et qui organise le travail des gardes, alors il doit connaître au moins la personne qui lui a demandé d'intervenir dans le planning des rondes. Mais pour cela, il ne faut pas être natif de la ville, et c'est pourquoi les Marchands ont besoin d'étrangers, d'inconnus qui pourront se faire oublier si la chose dégénère. Gigno explique que Ruflak est un homme d'une trentaine d'années, brun aux yeux bleus avec une barbe, assez porté sur les filles. On ne sait pas où il habite mais il fréquente le **Club Survivili**.

Les aventuriers se renseignent sur le **Club Survivili**. C'est un club privé et il n'est pas possible d'y entrer comme on veut. Le club est surveillé par deux gardes en permanence, sans compter ceux qui passent devant de temps en temps. Il faut faire partie de la "jet set" de la région et être recommandé par un notable pour passer ce barrage, ou bien s'introduire en force et commettre un carnage. Il y a donc deux solutions en gros pour les aventuriers :

1. se faire passer pour des notables, c'est à dire avec un déguisement (en achetant des habits neufs et coûteux ou en les volant) et obtenir une recommandation par Gigno, puis pénétrer dans le club et attendre la venue de Ruflak — ensuite ils peuvent le suivre à sa sortie du club ou le coincer dans les toilettes.
2. surveiller l'entrée du club de façon discrète et intercepter Ruflak quand il rentre chez lui — pour cela les aventuriers peuvent squatter la rue (au risque d'être interpellés) ou bien réquisitionner une chambre dans l'aile est de l'hôtel "Les Filets Bleus" afin d'avoir une vue sur la rue et l'entrée du club Survivili.

Ils verront Ruflak entrer au club à peu près tous les soirs vers 23H. Il repart 1 ou 2H plus tard, quelquefois avec une fille au bras. Pour corser l'affaire, Ruflak ne se déplace que s'il est accompagné de deux gardes. Il arrive à pied et repart de même, avec ses gardes qui le laissent à sa porte. Si les aventuriers peuvent le suivre, ils verront qu'il habite une belle maison dans la rue des Apprentis (quartier nord-est de la ville), près de la tour du mage Rufus d'Ombrelune (7). Il n'est pas très loin de la caserne (22) aussi sa rue est fréquemment parcourue par des gardes, elle aussi. Il faut user de prudence sans quoi il sonnera l'alerte et les aventuriers seront poursuivis à travers toute la ville par une garnison au complet (dans la pure tradition Naheulbeuk). Ensuite il y a encore deux solutions :

1. les aventuriers profitent de l'absence de Ruflak pour fouiller sa maison et tâchent d'y trouver quelque chose — dans ce cas, ils trouveront le papier "Note à Monsieur Santanza" dans un tiroir de son bureau mais ce papier ne constitue pas une preuve suffisante — Voir le document sur la maison de Ruflak et donner aux aventuriers le papier "Note à Monsieur Santanza" : ils obtiennent le nom de Jorbina Fletrize.
2. les aventuriers sont des bourrins : ils capturent Ruflak et l'obligent à parler — s'ils se débrouillent bien (épreuves de charisme réussie et torture, épreuve de courage ratée pour Ruflak) il peut leur donner un nom : Jorbina Fletrize — Il peut également leur donner une information supplémentaire, à savoir qu'elle travaille au secrétariat au château. Ruflak ne sait pas où elle habite mais peut donner sa description : brune, petite et mignonne, avec les cheveux longs et les yeux noirs et un petit nez retroussé.

Le tournant de l'enquête

Si les aventuriers ont capturé Ruflak, l'ont interrogé et l'ont laissé partir, il va s'empresse de renforcer la sécurité de Jorbina : elle sera accompagnée de deux gardes en permanence et sera sur la défensive. En revanche, comme l'affaire n'est pas "vraiment officielle", cela n'aura aucun impact sur la sécurité générale au château (si les aventuriers décident de s'y rendre).

Si les aventuriers ont fouillé la maison de Ruflak, et à moins d'y avoir mis le feu il ne sera au courant de rien et Jorbina non plus : les aventuriers auront ainsi plus d'aisance pour mener leur enquête.

Il reste à présent à trouver Jorbina : celle-ci travaille en journée au château dans l'aile est, le dernier bureau en haut à gauche (plan du château de Chnafon, rez-de-chaussée, locaux administratifs en 7). Ce bureau donne directement sur la tour ronde par une porte fermée à clé (l'escalier dans la tour ronde permet d'accéder directement aux appartements de Sofok, raison pour laquelle la jeune fille a été séduite par ce mécréant). La tour ronde est très bien gardée, tout comme le château et il est assez périlleux de le prendre d'assaut, pour tout dire inconscient. Jorbina vit dans une petite maison de la rue du Triumvirat de Zoc, face au temple de Tzinntch (14). Si les aventuriers l'attendent à la sortie du boulot, ils peuvent la suivre jusqu'à son habitation.

Différentes manières d'aborder le problème :

1. les aventuriers saccagent l'intégralité du château et tuent le personnel dans l'espoir de trouver un document leur permettant de prouver le complot : c'est la méthode "char d'assaut", qui peut fonctionner à condition d'avoir une équipe solide (les gardes sont nombreux et entraînés). S'ils désirent attaquer le château, munissez-vous du plan du château de Chnafon et d'un seau de dés. Le document se trouve dans le coffre personnel de Sofok, dans sa chambre. Une fois en sa possession les aventuriers devront passer en coup de vent chez Yeronimus chercher leur salaire et partiront à tout jamais, car leur tête sera mise à prix et la ville sera en pleine ébullition. Allez directement à la fin de l'enquête. Ils peuvent aussi abandonner et fuir si le danger se fait trop grand (avec 15 gardes à leur poursuite, par exemple).
2. les aventuriers prennent Jorbina en filature, s'introduisent chez elle et la font parler.

Avec la méthode 2, il peuvent lui expliquer sincèrement le problème et la nécessité de rendre aux marchands leurs escortes (baratin, épreuve de charisme). S'ils décident de sonder son esprit, ils verront que Jorbina n'a pas un mauvais fond et qu'elle est victime d'une manipulation.

Ils peuvent également la torturer (quelques outils déballés, épreuve de courage de Jorbina...) pour obtenir le même résultat par la peur.

Quoi qu'il en soit, ils obtiendront ainsi la clé du problème mais il leur manquera le document... Ils peuvent alors demander à Jorbina de ramener une preuve de l'accord passée par Sofok avec la guilde des voleurs (elle pourra profiter d'un moment dans sa chambre...) en réussissant une bonne épreuve de charisme ou bien en lui promettant des atrocités. Ils peuvent également lui demander de leur expliquer comment entrer au château (par la fenêtre de son bureau) pour aller fouiller la chambre de Sofok. Ils n'auront ainsi que quelques gardes à défaire (en les endormant par exemple... voir les poisons de sommeil chez l'herboriste) dans la tour ronde nord pour monter à l'étage et fouiller la chambre de Sofok. Bien entendu les choses peuvent mal tourner (garde ou domestique qui sonne l'alarme...) et on en reviendrait à la solution "char d'assaut", voir point 1. S'ils profitent de Jorbina pour entrer au château, celle-ci leur conseillera le matin à l'ouverture des bureaux, car Sofok sera au lit et la garde réduite de moitié. Si les aventuriers surprennent Sofok dans sa chambre, il pleurnichera au lieu de combattre.

La fin de l'enquête

Vos aventuriers sont à présent en possession du "Certificat de Complot" signé par **Xavier de Niva** (responsable de la guilde des voleurs), récupéré dans le coffre de Sofok. Si celui-ci est toujours en vie et que les choses se sont bien passées (sans la mise à sac du château) ils peuvent aller le remettre directement à Yeronimus. Il est évident que ce document est parfaitement débile mais il faut savoir que c'est une tradition de la guilde des voleurs en Terre de Fangh : comme on ne peut faire confiance à personne dans ce milieu, on s'arrange toujours pour signer des documents (et ça permet de pouvoir faire chanter les gens par la suite).

Dans le cas où ils auraient emprunté la méthode douce (utilisation maximale de la persuasion et récupération du papier par Jorbina) et si vous trouvez qu'ils n'ont pas assez combattu, vous pouvez à ce moment leur envoyer un ultime bataillon de voleurs pour les arrêter, une escouade qui serait dirigée par **Inigo Montoya** (un chef voleur assez habile) ou même par Xavier de Niva lui-même. Dans ce cas vous aurez un affrontement en pleine rue, et si ça tourne mal ils pourront toujours être sauvés in extremis par une ronde de gardes municipaux que vous aurez envoyé.

Vos aventuriers finissent donc, à moins d'un gros souci, par remettre à Yeronimus le certificat et récupèrent leur salaire. Fin de l'aventure !

La guilde des voleurs

Si vos héros sont entêtés et décident d'attaquer directement la guilde des voleurs, n'hésitez pas à "charger la mule". Décrivez-leur une grande maison noire et dangereuse, protégez le bâtiment avec des arbalétriers aux fenêtres, des hommes sur le toit. Envoyez-leur dix voleurs et lâchez des chiens sur eux. L'important est qu'il finissent par changer d'avis... Et qu'ils attaquent l'enquête par le bon bout.

Attribution des points d'expérience

Je donnerai pour ma part un peu plus de points d'expérience à ceux qui auront privilégié la méthode "douce". Des affrontements en pleine ville, impliquant les forces de l'ordre, peuvent rapidement dégénérer et contraindre les aventuriers à s'exiler pour de bon, ce qui n'est pas une bonne idée car Chnafon est une bonne ville pour l'aventure. D'autre part, si les aventuriers ont choisi de combattre un maximum de gens, ils ont déjà bénéficié des points d'expérience attribués lors des combats et ce n'est pas la peine de trop les encourager.

Suggestions :

- Résolution de l'enquête par la "méthode douce" : 60 XP
- Résolution de l'enquête avec intrusion dans le château, sans massacre inutile : 50 XP
- Résolution de l'enquête par la méthode "char d'assaut" : 30 XP (et entrée interdite à Chnafon... bravo)
- Non-résolution de l'enquête et tête mise à prix : 20 XP (mine de rien, on apprend aussi avec les erreurs)

Note à Monsieur Santanza

De : Jorbina Flettrize, secrétariat du cabinet en charge des questions de sécurité

A : Monsieur Santanza, responsable des affectations aux postes de sécurité

Suite aux nouvelles directives introduites par la circulaire 324, veuillez prendre note des points suivants :

- Un certain nombre de vigiles de catégorie 2 seraient impliqués dans une affaire "d'impôt non officiel" (qualifié par une association locale de "racket organisé") collecté à la porte ouest de la ville sur les voyageurs mal informés : merci d'ouvrir une enquête à ce sujet.
- Les gardes de la section sud-ouest semblent souffrir de troubles de la vue : ils rapportent fréquemment l'apparition de jeunes filles en tenue légères aux alentours du temple de Slanoush, sur la place Tordue. Il serait préférable de les envoyer consulter un spécialiste.
- À compter d'aujourd'hui, nous n'autorisons plus les marchands à bénéficier de l'escorte des gardes municipaux pour le transport de leurs biens en dehors de l'enceinte de la ville. Merci de veiller à faire passer l'information et d'annuler les missions prévues dans les jours à venir.

Veuillez agréer, monsieur Santanza, l'expression de mes sentiments les plus tapageurs.

Jorbina F.

Certificat de complot

Établi entre Xavier de Niva, maître voleur et responsable de la guilde, ci-après dénommé "le détraousseur" et Sofok de Grandvent, fils de noble, ci-après dénommé "le complotteur".

Le complotteur s'engage à faire cesser dans les plus brefs délais les missions d'escorte empêchant la bonne marche des opérations de brigandage organisés par la guilde aux alentours de la cité, et visant les convois de marchands. Il devra s'assurer que l'information est envoyée aux responsables de la sécurité et aux chefs d'escouades des gardes municipaux et utilisera pour arriver à ses fins tous les moyens mis à sa disposition par sa condition sociale enviable.

En contrepartie, le détraousseur s'engage à lui verser de façon mensuelle un tribut de 100 pièces d'or (1 lingot de thritil) en récompense de ses bons efforts. La somme sera délivrée via un homme de main et directement par la fenêtre.

Fait à Chnafon et signé avec notre sang impur, dans la plus pure tradition des complots.

Sofok de Grandvent

Xavier de Niva