

Tensions escortées – Manuel du MJ

Par Reiz

Scénario pour 3 à 4 joueurs de niveau 2 à 4. À la base, il s'agit d'escorter un contingent de charrettes de marchands, mais une certaine animosité régnant entre le patron et ses employés corse un peu la situation.

Le MJ doit se munir de la table de « Rencontres en forêts » pour faire jouer ce scénario. La table de rencontres ci-jointe ne contient que les caractéristiques des PNJs marchands du scénario et des bandits ennemis.

LE CONTEXTE (MJ)

Conseil : Avant de faire jouer ce scénario, il serait préférable que vous équipiez vos joueurs en armement spécial au préalable, car les seules armes qui peuvent blesser un loup-garou sont les armes en argent (assez rare) ou enchantées (aussi assez rare). Les armes aux dégâts magiques seraient mieux à mon avis, car si, tout juste avant la quête, un joueur trouve une arme en argent, cela pourrait lui mettre la puce à l'oreille à propos d'un loup-garou.

Un groupe de marchands a besoin urgent d'un parti d'aventuriers comme garde du corps. Ils sont, ou plutôt étaient 6 marchands voyageant à travers la Terre de Fangh répartis dans 3 chariots tirés par des chevaux. Le groupe s'arrête majoritairement près des villes et villages, mais le convoi passe la nuit à l'extérieur de l'enceinte pour économiser les taxes de passage. Le convoi transporte des denrées rares venant de contrées éloignées, venant de Fquiepon, Kjaniouf et des Terres Sauvages. Les tours de garde sont organisés, pendant que 4 personnes dorment en ville, 2 hommes surveillent la cargaison en extérieur, et ce en alternance. À noter que le patron dort toujours bien au chaud à l'auberge, lui.

L'endroit précis du déroulement de la quête est indéfini, que le MJ fasse son choix parmi le parcours préétabli. Les cycles jours/nuits sont proposés comme tel, mais le MJ peut toujours les adapter en raccourcissant si les joueurs ont déjà des doutes ou même compris la tension entre les PNJs et soupçonné la finale...

Le scénario comprend des événements suivis qui se passent au cours des journées et des nuits suivants l'embauche des aventuriers. Au fur et à mesure que la quête avance les joueurs doivent découvrir des indices et des détails qui les amèneront à se douter un peu de la surprise finale : les employés complotent contre le patron pour le renverser et ce dernier a le pouvoir de se transformer en loup-garou pour se défendre.

À noter : à chaque nuit, le Patron Lionel Nolin quitte son lit douillet à la taverne pour aller chasser sous sa forme de loup et se repaître d'un lapin entier, d'une carcasse de daim, de chairs fraîches en résumé.

DÉBUT DE L'AVENTURE (Joueurs)

En soirée, le Porte-parole du groupe de marchands remarque les aventuriers dans l'auberge où ils sont arrêtés pour la nuit. Il leur propose un contrat d'escorte, leur explique pourquoi lui et ses compatriotes ont besoin de protecteurs. Il précise qu'ils seront payés à la journée (10 P.O.s par jour par personne selon le MJ) avec un « supplément » à la résolution du problème de risque d'attaque. Pour le paiement à chaque jour, il faudra s'adresser au Patron, Lionel Nolin au repas du soir. Dans le but de les aider, Hectelius leur fournit quelques informations dont il est au courant :

Récemment, au cours de la ronde de nuit d'hier, il y a eu une attaque. On a trouvé le Second en état de choc, en pleurs et couvert de sang au milieu de la forêt. Il raconte avoir perdu la mémoire de ce qui est arrivé suite à une immense frayeur qu'il aurait ressenti cette nuit-là. Son compagnon de garde a été aperçu par un chasseur le lendemain, au cœur de la forêt, à une cinquantaine de mètres de l'endroit où le Second a été « récupéré ». Le cadavre était déchiqueté de partout de manière totalement bestiale. C'est grâce à ses vêtements qu'on l'a reconnu, son visage et son corps étant méconnaissable suite à la Kristallnacht (voir « Nuit de Cristal » : grande manifestation de violence gratuite, vent de haine, etc.) qu'il y a eu sur son corps.

L'ENQUÊTE ET LA PROTECTION DE LA TROUPE

Les aventuriers suivront les marchands au cours de leur périple au cœur de la Terre de Fangh, voyageant avec eux le jour et surveillant les marchandises avec les marchands de garde la nuit. C'est pendant ce temps qu'ils auront pour tâche d'enquêter sur le meurtre de Simon Edelgar.

En interrogeant les employés et/ou en enquêtant, les aventuriers chercheront sans doute des informations supplémentaires. Veuillez à ne pas les leur donner toutes crues dans le bec, ils doivent chercher un peu tout de même. À travers les indices importants, glissez des détails aléatoires et inutiles pour brouiller les pistes.

INDICES UTILES À DÉCOUVRIR

- (1) Gaston n'a que souvenir d'une tempête de sang, de griffes, d'un pelage noir et de sombres et perçants yeux verts émeraude au milieu de la nuit noire.
- (2) Les employés parleront de rumeur de grands chiens noirs (enragés ?) qui ont toujours rôdés aux alentours des campements de carrioles, la nuit. On les entend toujours, sans les voir précisément, ils ne sont que des ombres dans l'obscurité.
- (3) Il n'y avait pas de piste de sang entre les charrettes et l'emplacement du corps, comme si Simon était volontairement parti vers la forêt. Sa dague n'était même pas dégainée.
- (4) Le Patron exploiterait ses employés en les sous-payant.
- (5) Certains employés (Finn Hectelius, Ethan Ségur et Simon Edelgar) n'ont pas entièrement confiance en Lionel Nolin, qui selon eux, abuserait du silence des autres pour écraser les conditions de travail normales à son avantage (horaire de travail trop long, départ très tôt le matin et arrêt très tard le soir (7 h à 21 h), heures supplémentaires impayées, aucune pause, en plus d'une obligation d'être de garde une nuit sur deux, alors que le Patron ne surveille jamais la cargaison lui-même, etc.).
- (6) Monsieur Nolin se protège en disant que c'est pour éviter les dissensions à propos de son origine qu'il ne tolère pas la moindre contradiction et qu'il prône une rigueur plus qu'excessive. Il ajoute que la plupart de ses employés sont avares et très à l'argent...
- (7) Simon s'était fait engueuler la journée même par Lionel.
- (8) Le Patron, pourtant à moitié Elfe, se rase tous les jours car sa barbe et sa moustache poussent très vite. Il est aussi très carnivore, ne mangeant que de la viande et dédaignant tout ce qui est légume.
- (9) Informations diverses sur les employés et le Patron, disponibles dans les notes en bas du texte.

ÉVÈNEMENTS POSSIBLES ET RENCONTRES PROBABLES

- (1) **Jour 1 (embauche, soir vers 21 heures)** : Le Porte-parole, Finn Hectelius accoste les aventuriers à la taverne où le convoi s'arrête pour la nuit pour les embaucher. Il leur raconte l'incident qui est arrivé hier, avec la découverte du décès de Simon Edelgar.
- (2) **Jour 1 (embauche, soir vers 22 heures)** : Lionel Nolin se prend la tête avec le jeune Finn, car l'embauche de gardiens coûterait *selon lui* trop cher comparativement aux revenus que leur rapportent leurs activités. Hectelius rétorque qu'il en va de la vie de leurs camarades, que leurs revenus élevés leur permettent aisément de payer un petit surplus et que par ailleurs la rétribution des aventuriers n'est pas si élevée que cela. Lionel ne répond que par un grognement bref, plus ou moins convaincu.
- (3) **Nuit 1 (Gaston et Clovis sont de garde)** : RAS, sinon un lointain hurlement vers 3 heures du matin. Il peut être noté qu'il est étrange que Gaston soit obligé d'être encore de garde la nuit alors qu'il vient d'être traumatisé la nuit dernière par une attaque sauvage et sanglante.
- (4) **Jour 2** : Il est possible de demander à voir l'endroit où le Second et le corps de Simon ont été trouvés, mais il faut retourner en arrière sur le trajet qu'a emprunté le groupe de marchands. Si les aventuriers tiennent vraiment à aller ausculter le corps et la scène de crime forestière, les marchands acceptent de stationner dans la ville jusqu'à leur retour pour les attendre. Gaston Dubreuil, le Second et Finn Hectelius, le Porte-parole accompagneront le groupe s'ils partent pour examiner le corps d'Edelgar.
- (5) **Jour 2** : Vers 16 heures, 1 Bandit expérimenté et 1 Bandit moyen bloque le passage du convoi avec quelques troncs d'arbres en travers de la route. Il les menace et leur demande de déguerpir en laissant possessions et charrettes derrière eux. Il ajoute avoir de nombreux équipiers planqués dans les alentours qui n'attendent que son ordre pour les attaquer. Au premier coup d'œil ils sont seuls, mais en réalité, il a bel et bien 1 ou 2 Bandits archers cachés ainsi que 1 Bandit magicien dans des bosquets séparés. Il faudra les faire fuir (difficilement) ou venir à bout d'eux (difficilement aussi, du coup), puis libérer le chemin. Les bandits viseront les aventuriers en premier, car ils sont une plus grande menace que les marchands.
- (6) **Jour 2** : Alors que le groupe est arrêté à la taverne pour manger le repas du soir, un paysan arrive en hurlant qu'on veut attenter à sa vie, un animal de la taille d'un loup l'a pris en chasse. Si possible, glissez très subtilement pour une raison quelconque que Lionel Nolin est absent au souper au préalable (il *vérifierait* la marchandise par exemple).
- (7) **Jour 2** : Paie journalière des aventuriers.
- (8) **Nuit 2 (Finn et Ethan sont de garde)** : Hurlements entendus de loups durant la nuit, à une trentaine de mètres du campement. Aucune attaque.
- (9) **Jour 3** : Au matin, rencontre d'un cochon ou d'un sanglier éventré au bord de la route. Il semble qu'il ait été attaqué par un *canidé* (en réalité c'est le Patron en loup qui s'est délecté la nuit dernière suite aux hurlements).
- (10) **Jour 3** : Un aventurier chanceux pourrait surprendre un caucus secret entre Finn Hectelius et Ethan Ségur. Ils cesseront de parler s'ils sont découverts et se séparent comme si de rien n'était.
- (11) **Jour 3** : Paie journalière des aventuriers.
- (12) **Nuit 3 (Finn et Clovis sont de garde)** : Les 2 marchands vont prendre une petite marche au milieu de la nuit en privé, laissant le camp de carioles sans surveillance (à l'exception des aventuriers). S'ils sont espionnés, les joueurs pourront voir et entendre ce qu'ils font : Finn glisse une bourse dans la main de Clovis tout en lui parlant d'un secret qui doit rester entre eux, ensuite il lui donne un papier (qui dit « d'être prêt pour le festival rouge demain soir, minuit tapant ») et s'en retourne au campement seul. Sur le chemin du retour, Clovis se fait attaquer par un loup noir qui lui griffe

le bras. L'ex-garde a le temps de le blesser près du museau et d'érafler avec sa lame une des pattes arrière du loup avant que celui-ci ne s'enfuit.

- (I3) **Jour 4** : Au matin, le Patron Lionel est nerveux aujourd'hui et a encore plus tendance à surveiller ses employés. Il paraît qu'il a mal dormi cette nuit par ailleurs. Il boite car il se serait cogné le genou sur une porte de placard. Si un aventurier tente une Méfiance sur lui, il verra qu'il ment. Aussi, on peut remarquer une plaie ouverte sur la joue, qu'il se serait faite en se rasant ce matin.
- (I4) **Jour 4** : Au cours de la journée, Gaston Dubreuil s'esquive pour aller pêcher le repas du soir dans une rivière proche. Ethan et Finn se propose pour aller avec lui, bien qu'aucun des deux n'aie jamais touché une canne à pêche. S'ils sont espionnés, les joueurs pourront entendre ce que les deux jeunes ont à dire au vieux fermier. Ethan lui explique que lui et les autres employés prévoyaient de remettre à sa place ce (salopard de) demi-elfe qui tente de les tyranniser sans motif valable et de vampiriser leurs pièces d'or pour son propre compte. De plus, Simon est mort suite à une forte prise de tête avec le chef... Hamelin est déjà avec eux, il ne manque plus que lui, Dubreuil.
- (I5) **Jour 4** : Une petite rencontre contre des animaux sauvages s'impose.
- (I6) **Jour 4** : Paie journalière des aventuriers. Lionel Nolin voulait justement parler en privé aux aventuriers. Il soupçonne ses employés de comploter contre lui, ayant vaguement surpris de petites réunions secrètes au cours des derniers jours. Il demande aux aventuriers de le protéger et promet une récompense.
- (I7) **Nuit 4** : En début de soirée, le groupe d'employés marchands vient rencontrer le groupe d'aventuriers. Finn les met en garde. Ils comptent régler le compte du Patron ce soir, donc soit les aventuriers sont avec eux, ou contre eux. Ils agiront à minuit.
- (I8) **Nuit 4** : À minuit, la finale.

LA FINALE

On doit découvrir la mésentente entre le patron rejeté et non respecté par ses employés (Demi-Elfe en plus) et ces derniers. À première vue tous diront « Ouais en fait c'est le Patron le méchant », mais en réalité sous un angle ou sous un autre, la situation est impartiale. Il y a 2 options pour les joueurs :

- Se ranger du côté des pauvres petits marchands surexploités (ou bande d'assoiffés de sang et d'argent, voulant profiter de leur employeur en fomentant un genre de mutinerie)
- Se ranger du côté du malchanceux Demi-Elfe très peu apprécié par ses propres employés (ou méchant vilain patron inhumain)

Dans le cas a), les employés tenteront d'attacher-bâillonner OU d'assassiner le Patron (selon l'inspiration du MJ et du degré d'implication des aventuriers) durant une nuit, qui alors se transformera en Loup-Garon et tentera de tuer tout le monde. Les aventuriers devront survivre, garder en vie les employés tout en mettant hors d'état de nuire Lionel le loup-garon.

Par la suite, si les employés ont été sauvés et Lionel Nolin a été arrêté/tué par les joueurs, les marchands le pilleront, s'empareront de la cargaison et partiront continuer leur voyage. Le jeune Hectelius prend alors la tête du groupe.

La récompense sera majoritairement en expérience additionnée d'un peu d'or.

Dans le cas b) ;

- (1) Soit les employés tenteront d'attacher-bâillonner OÙ d'assassiner le Patron (selon l'inspiration du MJ et du degré de difficulté de cette mission que celui-ci désire) durant une nuit, alors les aventuriers devront le protéger des attaques de ses employés. Il se battra avec son épée ou fuira et ne se transforma en Loup-Garou uniquement si aucun autre choix ne s'offre à lui.
- (2) Soit les aventuriers pourront aller au devant d'eux et tenter de les stopper avant qu'ils ne tentent un coup d'éclat. Si c'est le cas, les aventuriers seront seuls car Lionel ne veut pas risquer sa peau et se tiendra loin des combats.

Par la suite, si Lionel a été sauvé et ses employés ont été arrêtés/tués par les joueurs, le Patron remerciera les aventuriers, leur demandera de jeter les cadavres aux charognards et continuera le voyage jusqu'à la plus proche ville pour trouver de nouveaux employés. Si les aventuriers sont intéressés pour l'escorter jusque-là, il est prêt à leur payer un supplément.

La récompense sera majoritairement en or additionnée d'un peu d'expérience.

LA RÉCOMPENSE A)

Le tout à titre indicatif et en complément de ce qui mérite d'être donné pour les actions en jeu et pour les combats :
À noter que les récompenses sont comptabilisées par personne et non par groupe.

- Enquête et protection contre les animaux/événements avant la finale 50 XP aux participants
- La finale de la quête est un échec total (tous les employés sont morts) 15 XP aux participants
- Les employés sont saufs et le Patron est hors d'état de nuire 75 XP aux participants
50 P.O. aux participants
- Bonus pour chaque employé marchand encore en vie (Patron exclus) 10 XP supp. aux participants par marchand

Exemple 1 : les aventuriers ont enquêtés sur la mort de Simon, ont questionnés les employés et le Patron en cherchant des indices, ont protégé le convoi les nuits, avec les 2 hommes de garde (50 XP). Le jour J, ils ont arrêté ou tué le Patron mais 2 des 5 employés marchands sont décédés (75 XP + 50 P.O.s + 30 XP bonus).

Exemple 2 : les aventuriers ont enquêtés sur la mort de Simon, ont questionnés les employés et le Patron en cherchant des indices, ont protégé le convoi les nuits, avec les 2 hommes de garde (50 XP). Le jour J, ils ont arrêté ou tué le Patron mais tous les employés marchands sont morts (15 XP)

LA RÉCOMPENSE B)

Le tout à titre indicatif et en complément de ce qui mérite d'être donné pour les actions en jeu et pour les combats :
À noter que les récompenses sont comptabilisées par personne et non par groupe.

- Enquête et protection contre les animaux/événements avant la finale 50 XP aux participants
- La finale de la quête est un échec total (le Patron est mort) 30 XP aux participants
- Le Patron est sauf et les employés sont hors d'état de nuire 30 XP aux participants
250 P.O. aux participants

Exemple : les aventuriers ont enquêtés sur la mort de Simon, ont questionnés les employés et le Patron en cherchant des indices, ont protégé le convoi les nuits, avec les 2 hommes de garde (50 XP). Le jour J, ils ont arrêtés ou tués les employés et sauvé le Patron (30 XP + 250 P.O.s). De plus, les aventuriers ont escortés le Patron jusqu'à la plus proche ville (+ 50 P.O.s bonus).

NOTES

Lionel Nolin (Patron) : Demi-Elfe aux yeux verts clairs et à la tignasse foncée de 37 ans, exploitant ses employés a priori. Il a été rejeté toute sa vie jusqu'à ce qu'il se fasse un nom en tant qu'homme d'affaires sérieux. Il a un sens de l'humour pratiquement inexistant. Il est très carnivore, sa pilosité pousse très rapidement donc il se rase pratiquement tous les jours. Colérique et direct, il ne supporte pas qu'on discute ses ordres. Ayant peu d'expérience en combat à l'épée, il a par contre le pouvoir de se transformer en loup-garou à volonté... Pouvoir qu'il tient à garder secret, donc il ne s'en sert qu'en cas d'extrême nécessité, et tue ceux qui voient sa transformation lycanthrope (il prend environ 30 secondes à se métamorphoser et peut le rester tant qu'il le désire). À noter : à chaque nuit, il quitte son lit douillet à la taverne pour aller chasser sous sa forme de loup et se repaître d'un lapin entier, d'une carcasse de daim, de chairs fraîches en résumé.

Gaston Dubreuil (Second) : Bon gars assez fort, bien bâti, qui travaille sans jamais se plaindre. Natif de Loubet, d'une famille paysanne. 45 ans.

Finn Hectelius (Porte-parole) : Un jeune de 22 ans, enjoué et motivé. Très à l'aise avec les inconnus, extraverti et a de l'entregent. Il vient de la ville, a suivi quelques cours privés de lancers de poignards durant son adolescence, alors qu'il ne s'avait pas dans quelle direction il allait se lancer. Il a finalement été engagé par un entrepreneur vendeur d'équipement Donjon Facile, qui lui a fait rencontrer Monsieur Nolin.

Clotis Hamelin : Un ancien garde reconverti en tant que surveillant-marchand par Lionel, suite à une affaire de taxes impayées, qui s'est réglée grâce à un pot-de-vin qui lui a été personnellement remis, des mains de Monsieur Nolin. Un bougre relativement terne dans la cinquantaine.

Ethan Ségur : Un mec maniaque, obnubilé par l'exactitude. Cultivé, il a une obsession sur choisir ses mots et ses qualificatifs précis pour décrire une situation ou un objet. C'est lui qui rédige les contrats avec Lionel Nolin qui le « supervise ». Il est assez indispensable. À 28 ans, Ethan n'a jamais concrètement utilisé une arme, il traîne une vieille arbalète et se doute un peu de comment s'en servir, sans en être réellement sûr. Au corps à corps, il ne se bat tout simplement pas, tentant de prendre la fuite.

Simon Edelgar (décédé) : Un homme de 33 ans, taciturne et routinier, morose de temps à autre. Le genre de type qui parle peu mais qui pense beaucoup. Il a la répartie rapide quand on l'insulte ou quand on lui manque de respect. Il transportait les marchandises, traitait rarement avec les clients et faisait silencieusement les tâches qu'on lui refilait. Il se serait déjà battu contre 3 brigands et les aurait repoussés les trois sans aucune aide. Pourtant, il est mort tué par un animal sauvage inconnu. Si les aventuriers fouillent ses possessions terrestres dans le chariot des employés, ils pourront dénicher quelques effets personnels ainsi que deux livres, un sur les légendes de la Terre de Fangh et un Bestiaire Insolite de la Terre de Fangh (si épreuve INT réussie, on remarque aussi un signet à la page du Loup-Garou, dévoilant que Simon se doute de quelque chose).

CRÉDITS :

Scénario entièrement créé par Reiz, achevé en juillet 2013. Légère inspiration venue de « L'Heure du Loup », de Robert McCammon, où le héros lycanthrope vit une aventure au cœur de la Deuxième guerre mondiale.

P.S. : Merci à Lewon pour la relecture, les conseils et commentaires à l'écriture du scénar.

Pour toutes questions, commentaires, etc, vous pouvez me contacter via mon adresse dédiée au jeu de rôle Donjon de Naheulbeuk : reiz-jdr-naheulbeuk@hotmail.com