

Concurrence déloyale - Partie 1

Synopsis et détails du scénario – Réservé au MJ

Holmatenn Loupcas, un commerçant influent, dirigeant d'une organisation commerciale convoyant des marchandises diverses et variées entre toutes les villes de la Terre de Fangh a pris la décision d'anéantir le commerce d'**Altis Sévéno** l'un de ses concurrents dont la carrière suit depuis peu une avancée trop rapide à son goût. Il a pour cela fait appel à la **confrérie de la griffe nocturne**, une guilde criminelle à la puissance reconnue dans les milieux informés. La confrérie a infiltré deux de ses hommes dans le prochain convoi qui sera mené par Altis, ainsi que plusieurs autres en embuscade sur son trajet (la mission peut se dérouler entre n'importe quelles villes). Les aventuriers sont embauchés pour faire partie de l'escorte et devront accomplir plusieurs objectifs successifs : d'abord déjouer l'attaque du convoi et ainsi sauver les marchandises, puis mener l'enquête pour découvrir le commanditaire de la confrérie et le dénoncer aux autorités (On peut considérer ces deux étapes comme deux quêtes distinctes, apportant chacune des récompenses. La mission peut donc s'interrompre après le sauvetage du convoi, si les aventuriers ne souhaitent pas mener l'enquête pour Altis)

Situation de départ – À donner aux joueurs

Les aventuriers sont contactés, d'une manière ou d'une autre, par Altis Sévéno, un jeune marchand qui a reçu des lettres de menace anonymes lui ordonnant de stopper toute activité commerciale, sous peine d'en subir de lourdes conséquences. Ne sachant pas vraiment s'il doit prendre ces menaces au sérieux ou pas, il décide néanmoins de renforcer l'escorte de sa caravane en faisant appel aux aventuriers incarnés par les joueurs. Il leur propose un salaire de 250 pièces d'or à chacun pour la réussite de l'escorte (à moduler en fonction de la distance à parcourir et des éventuelles négociations des aventuriers).

Une préparation pouvant avoir son utilité

Le départ du convoi est prévu pour 2 jours après l'embauche des aventuriers, cela leur laisse donc du temps pour s'y préparer et, surtout, pour pouvoir mener une enquête superficielle sur les risques courus par la caravane. Si les héros ne mènent aucune enquête, la mission est, à coup presque sûr, vouée à l'échec.

1) Sur la piste de la confrérie

*Interroger des personnes au hasard dans les villes n'apportera aucune information utile aux héros.

*Les héros pourront être mis sur la piste de la confrérie de la griffe nocturne par le biais d'un quelconque membre d'une autre guilde criminelle, qu'ils pourront rencontrer dans un lieu mal famé, ou qui pourra les aborder après les avoir vus en compagnie d'Altis. Les membres des organisations rivales ont eu vent de quelque chose se préparant contre le convoi mais n'en savent pas plus.

*La confrérie dispose de planques dans toutes les villes, installés soit dans des maisons, soit dans diverses cachettes (égouts, souterrains...) qui sont connues d'un assez grand nombre de personnes et de tous les criminels de la ville. Les héros pourront s'y rendre, soit suite aux informations fournies précédemment par un PNJ d'une organisation concurrente, soit après s'être renseignés auprès d'une autre personne leur ayant donné l'emplacement des cachettes des principales organisations criminelles de la ville.

2) La planque de la confrérie

*Les planques de la confrérie ne sont que des lieux où les divers membres viennent chercher leurs ordres de mission, aussi, elles ne sont jamais très remplies, juste un responsable et une ou deux personnes servant de gardes. Il y a cependant des passages réguliers de membres de la confrérie, parfois en groupe, qui peuvent se montrer gênant pour les aventuriers s'ils arrivent au mauvais moment tandis que ceux-ci décident d'obtenir les informations qu'ils cherchent par des moyens violents.

*Les aventuriers peuvent user de moyens plus ou moins violents ou tenter de tromper le responsable pour obtenir de lui les informations suivantes:

-Le responsable sait que des membres de la confrérie sont infiltrés dans l'escorte, et que d'autres sont postés en embuscade sur le trajet.

-Peu importe le moyen employé, il refusera de donner leur nom ou un quelconque renseignement permettant de les identifier. Il ne révélera pas non plus le lieu de l'embuscade.

-Il pourra par contre révéler leur nombre si les aventuriers insistent.

Une escorte mouvementée

Le jour du départ, Altis attend les aventuriers pour partir à 6h30 du matin. Ses marchandises sont placées dans deux chariots tirés par des mules capricieuses. L'escorte est composée, en plus des aventuriers, des deux traîtres (un ninja et un mage) ainsi que d'un PNJ (d'autres PNJ peuvent être ajoutés pour équilibrer la difficulté si le groupe d'aventuriers est de taille réduite)

1) Démasquer les traîtres

Si les héros n'ont glané aucune information en ville, cette étape n'est pas vraiment à prendre en compte. Les aventuriers ne sachant pas à quoi s'attendre ne vont, à priori, pas rechercher de traître... (Ce n'est néanmoins pas impossible s'ils s'aperçoivent d'un élément suspect ou se méfient naturellement de leurs compagnons)

Dans le cas où les héros sont au courant de la présence de traîtres, il sera préférable pour eux de les démasquer et de les neutraliser avant l'embuscade. Pour leurs investigations, s'ils vont poser quelques questions aux autres personnes de l'escorte, au MJ d'user astucieusement d'épreuves d'intelligence pour provoquer les soupçons des aventuriers.

Si ceux-ci annoncent leurs soupçons à Altis, il refusera de les croire sans preuves.

Les héros peuvent démasquer les deux traîtres en les poussant aux aveux (si cela se fait de manière violente et qu'Altis ou un autre PNJ les aperçoit avant qu'ils aient pu obtenir une preuve, ils seront eux même pris pour des individus menaçants et seront attaqués par tous les membres du convoi). Ils peuvent également trouver des fioles de venin tarentula marqués du sceau de la confrérie dans le sac du ninja, ainsi que leur ordre de mission dans la poche de la robe du mage.

2) L'embuscade

Au MJ de décider de l'endroit de l'embuscade, de préférence dans la seconde moitié du trajet, sur n'importe quel bord de route ayant une configuration plus ou moins propice (abords d'une forêt, défilé...)

Les attaquants sont trois (nombre à augmenter éventuellement selon le nombre d'aventuriers) Le premier est un bon archer, le second un guerrier de puissance correcte et le troisième un assassin dangereux, dont les armes sont imbibées de venin tarentula.

Si les deux traîtres n'ont pas été neutralisés avant, ils tenteront, s'ils en ont la possibilité, d'éliminer les défenseurs de la caravane ou Altis tandis que leur attention est dirigée sur les attaquants. Sinon, ils se contenteront de rejoindre ces derniers. Le sabre du ninja est également recouvert de venin tarentula et le mage utilise les sorts de niveau 2 au maximum (se reporter au tableau « PNJ utilisant la magie »).

La difficulté consiste, d'une part, à neutraliser les attaquants, mais également à assurer la protection d'Altis, sans quoi il n'y aura personne pour verser la récompense.

Expérience et récompenses

A l'arrivée en ville, Altis versera leur salaire aux aventuriers (à l'origine 250 pièces d'or), éventuellement augmenté si la mission s'est bien déroulée.

Je propose un score de 60xp pour cette mission, à moduler selon le degré de réussite.

Sitôt arrivés, Altis leur proposera un paiement de 300 pièces d'or à chacun s'ils parviennent à identifier et démasquer celui qui a commandité cette attaque. Si les aventuriers acceptent, se reporter à la seconde partie.

Détails de la mission

Dans cette seconde partie de la quête, les aventuriers vont tenter de découvrir l'instigateur de l'attaque du convoi, pour le compte du marchand Altis Sévéno. Cette enquête les conduira à Holmatenn Loupcas, un marchand influent à la fortune immense et à l'entreprise bien établie, mais dont la majorité des sources de revenus ne sont pas connues du public. Holmatenn se trouve en effet être également un grand employeur de guildes criminelles diverses, ainsi qu'un trafiquant d'esclaves et un maître contrebandier. Aussi la mission ne sera-t-elle pas de tout repos. Les aventuriers devront d'abord s'orienter sur la piste de ce marchand douteux, puis le trouver et lui arracher des aveux.

L'enquête

La piste de la confrérie

Les joueurs vont, dans cette partie, tenter de découvrir le commanditaire de la confrérie de la griffe nocturne, pour cela, une enquête auprès de la confrérie en question est une solution.

Puisqu'une planque de la confrérie est présente dans chaque ville, il sera possible de la découvrir en questionnant quelques individus douteux dans le coin obscur d'une taverne ou une quelconque ruelle sombre (même s'ils risquent de se montrer moins spontanés dans les ruelles...).

Dans les planques de la confrérie, la récupération d'informations par des moyens violents est envisageable mais, comme expliqué dans la première partie, cela risque d'être plutôt tendu. Les mensonges peuvent être un moyen pour les aventuriers d'arriver à leurs fins sans violence, les responsables sont en effet plus loquaces sur les missions passées que sur les missions en cours, à condition d'être bien mis en confiance bien sûr.

Une troisième solution est de consulter les registres de la confrérie, présents dans l'arrière salle de chacune des planques. L'infiltration est toutefois très dangereuse.

Enfin, si lors de l'attaque du convoi l'un des ennemis a été capturé, il peut servir de monnaie d'échange contre les informations voulues (si la négociation se déroule bien)

La piste des marchands

En s'adressant à d'autres marchands et autres responsables de commerce, les aventuriers peuvent sans problème obtenir une liste des concurrents d'Altis, dans laquelle Holmatenn figure bien entendu (placez deux ou trois autres noms dans la liste). Après une enquête poussée auprès de personnes bien informées (personnes occupant des postes hauts placés dans la guilda des marchands), il apparaît qu'Holmatenn est le seul susceptible d'avoir fait appel à la confrérie. Il est cependant impossible de le condamner sans preuves.

Le château

Les aventuriers, en interrogeant n'importe quelle personne susceptible de le savoir, apprendront qu'Holmatenn possède un petit château isolé (à placer aux abords d'une ville de votre choix, selon si vous souhaitez, ou pas, simplifier la tâche des aventuriers) où il passe le plus clair de son temps.

Le château d'Holmatenn

Holmatenn passe à majorité de son temps dans son château, à régler ses affaires, compter son or et réfléchir à ses prochaines opérations. Bien que le château ne soit pas très grand, il est extrêmement bien gardé (Le but est de décourager les aventuriers d'avoir une approche trop bourrine, il ne faut cependant pas surcharger le château de garde, l'infiltration doit être possible pour donner de l'intérêt).

La porte est gardée le jour et fermée la nuit.

Si les aventuriers demandent à rencontrer Holmatenn de jour, on les fera introduire dans le bureau de celui-ci, qui les recevra, entouré de ses trois gardes personnels, qui sont les seuls du bâtiment à représenter une véritable menace. Il discutera avec eux avant de les faire reconduire à l'extérieur. Si les aventuriers lui parlent des raisons de leur visite et se montrent trop insistants, il appellera la garde pour les faire jeter dans ses cachots (voir **cachots**).

La nuit, rien de particulier à signaler devant la porte.

Peu importe l'heure des gardes patrouillent dans à peu près tous les couloirs. Ils ne sont cependant pas d'une efficacité redoutable, et ne présentent pas de danger particulier pris séparément. Le nombre peut cependant vite submerger une troupe d'aventuriers imprudents.

Les documents

Holmatenn est trop bien gardé pour qu'un groupe d'aventuriers de niveau moyen puisse espérer le forcer à avouer ses crimes. Il existe cependant un autre moyen de le démasquer : ses livres de comptes (faire suggérer cette idée aux personnages à l'aide d'un PNJ peut être un moyen de débloquer l'action si ceux-ci ne savent pas quoi faire). La plupart sont cachés dans son bureau, mais des livres de comptabilité pour d'autres de ses activités illégales (trafic d'esclaves entre autres) sont présents dans d'autres lieux du château (ils ne permettront pas de prouver la culpabilité d'Holmatenn pour l'affaire en cours mais suffiront à le rendre hors la loi, ce qui peut permettre des fouilles en règle dans son château si les joueurs s'enfuient avec ces seuls documents).

Les cachots

Les cachots sont situés au deuxième sous-sol. Si les héros y sont expédiés par le vilain marchand, toutes leurs armes leur seront retirées auparavant, et seront stockées dans la salle des gardes de cet étage.

S'ils ne s'échappent pas en moins de 12h, un bourreau viendra les chercher pour les conduire à la salle de torture. Il est seul et pas trop costaud, mais il est armé et les aventuriers non. Un peu d'astuce devrait suffire à assurer l'évasion des joueurs.

Le premier sous-sol

Holmatenn est également impliqué dans un grand trafic d'esclave, il fait transiter les « marchandises » par son château, où il les rentabilise en les mettant au travail pour fabriquer des équipements de contrefaçon, sous la surveillance d'un seul homme, très costaud et armé d'un fouet. Si les aventuriers libèrent les esclaves, ils pourront constituer une diversion efficace. Cela peut cependant permettre aux ennemis de comprendre que quelque chose ne va pas.

La fortune du marchand

Je ne vois pas vraiment comment les aventuriers pourraient y parvenir mais sait-on jamais... Le marchand possède un coffre fort caché sous son lit et contenant la belle somme de 6000 pièces d'or. Le coffre est protégé par une combinaison magique à 8 chiffres, qui déclenche une alarme identique à celle de la récupération des documents dans le cas d'une suite de 3 mauvaises combinaisons.

La fuite

Les documents d'Holmatenn sont protégés par une alarme à déclenchement magique, dont un mage pourra éventuellement déceler l'aura magique, très discrète. A l'instant où les aventuriers s'emparent de ces papiers, un grand vacarme se déclenche. Tous les gardes en pause réagissent alors et la totalité des hommes du bâtiment se met à patrouiller. Un groupe de cinq ou six gardes se rend aussitôt au bureau. Aux aventuriers de se débrouiller pour s'en sortir vivant. Il existe un passage secret dans le bureau menant directement à l'extérieur et connu seulement d'Holmatenn lui même, il n'est donc pas gardé. Son mécanisme d'ouverture se déclenche à l'aide d'un bouton dissimulé dans les pierres du mur, qu'une personne particulièrement observatrice pourra trouver (sur un bon jet d'intelligence) à condition de scruter le mur.

Tant que les aventuriers n'ont pas rejoint un poste de garde ou un siège de la guilde des marchands ou n'importe quel autre lieu où la condamnation d'Holmatenn pourrait être prononcée, il reste possible qu'ils soient attaqués par des sbires de ce dernier.

Une fois les plans d'Holmatenn révélés, la mission est réussie. Si les aventuriers l'annoncent directement à Altis, ils récupèrent uniquement la somme prévue. S'ils expliquent leurs découvertes à un représentant de la loi avant, ils ramasseront 600 pièces d'or supplémentaires, à se partager entre eux (augmenté de 300 pièces d'or pour chaque autre activité illégale d'Holmatenn découverte et prouvée par les documents).

Expérience et récompenses

Les aventuriers récupèrent leur salaire de 300 pièces d'or chacun, pouvant être augmenté de la récompense pour la révélation des activités du marchand, pouvant s'élever jusqu'à 1200 pièces d'or (affinités avec la confrérie+trafic d'esclaves+contrebande)

La récompense en expérience est à modérer en fonction du taux de réussite de la mission. Je propose un maximum de 90xp, pour une mission accomplie de manière discrète et propre, avec un minimum de combat. Si la mission a été chaotique, je suggère de faire baisser l'expérience gagnée jusqu'à un minimum de 35.