

La Toge d'Inconscience

*un Scénario pour le jeu de rôle Naheulbeuk
par Elethorn.*

I/ Notes au MJ

Le Maître de jeu aura besoin des cartes suivantes :

- Mlinej (pour les joueurs, et détaillé pour le MJ)*
- Terre de Fangh, zoom Nord-Ouest (on sait jamais...)*

Comme d'habitude, si la partie débute après 18h, il est vivement conseillé de prévoir pizzas et autres ours à la bière (je connais des Maîtres qui ont finis dans l'estomac de joueurs affamés après avoir oublié ce genre de matériel indispensable au jeu de rôle).

Equipe conseillée : 4 à 6 aventuriers de niveau 1 ou 2.

II/ Synopsis

un riche marchand a récemment loué les services d'un mage de haut niveau dans le but de créer le prototype d'une toge ensorcelée qui permettrait à son porteur de se sentir ivre sans avoir à boire une seule goutte d'alcool.

III/ Commencement

Les aventuriers sont recrutés par le prêtre Olven, du culte de Picrate, et ont pour mission d'incanter un parchemin de Dispel Magic Advanced (fourni par Olven) sur le prototype de M. Kar (le riche marchand en question). Il leur est demandé une grande discrétion, ils ne doivent en aucun cas être pris sur le fait en pleine action et ne doivent pas parler à M. Kar du prototype. Le Temple de Picrate voit comme une hérésie le fait de pouvoir devenir ivre sans toucher à de l'alcool ! Les aventuriers doivent dissiper le sortilège avant que le prototype ne soit révélé au public ! (100 pièces d'or par joueur)

Le prêtre Olven leur demande de se renseigner le plus possible sur Kar le marchand, puis de venir lui faire un rapport de situation avant de passer à l'action. Les aventuriers ont deux jours maximum pour récolter des informations, avant de venir au temple de Picrate pour un entretien avec le prêtre Olven.

IV/ L'Enquête

Les aventuriers devront se renseigner un maximum sur le marchand Kar, pour cela ils pourront trainer au marché, demander des informations aux indics dans les tavernes, aller à la guilde des marchands pour s'informer (et pourquoi pas même aller à l'agence immobilière de Mlinej ou bien entrer en relation avec la guilde des voleurs). Informations disponibles :

Kar travail à la guilde des marchands et habite rue Mortinner, la première maison sur la gauche après le pont (en face d'un petit parc).

Le marchand organise une petite fête (une dizaine de marchands éminents), il a dit à ses invités qu'il comptait leur présenter une innovation qui révolutionnerait le commerce. (Les aventuriers n'ont aucune chance d'y être invités, cependant Kar recherche deux serveurs, un cuisinier et deux gardes pour la fête).

Le mage qui a créé la toge est venu de Glargh spécialement pour ça, il ne s'est cependant pas attardé dans la ville.

La Maison de Kar dispose d'une fenêtre en direction de la rivière au rez-de-chaussé ainsi que d'une fenêtre en direction du petit parc au premier étage.

A une trentaine de mètres de la maison, après le pont, il y a l'un des postes de garde de la ville.

Kar s'absente tous les jours pour aller à la guilde des marchands, il part en début d'après-midi et revient parfois en fin d'après-midi, parfois en début de soirée.

Kar a fait l'acquisition d'un automate de défense auprès d'un de ses confrères, personne ne sait pourquoi. Cet automate est une sorte de golem de fer de taille humaine, qui s'active lorsqu'une présence non-autorisée entre dans son champs d'action (le champs d'action est une perturbation magique qui détecte les ennemis, il peut être désactivé quelques minutes grâce à un dispel magic ou complètement désactivé par un dispel magic advanced. Dans ce cas l'automate de défense ne s'activera pas au passage des aventuriers).

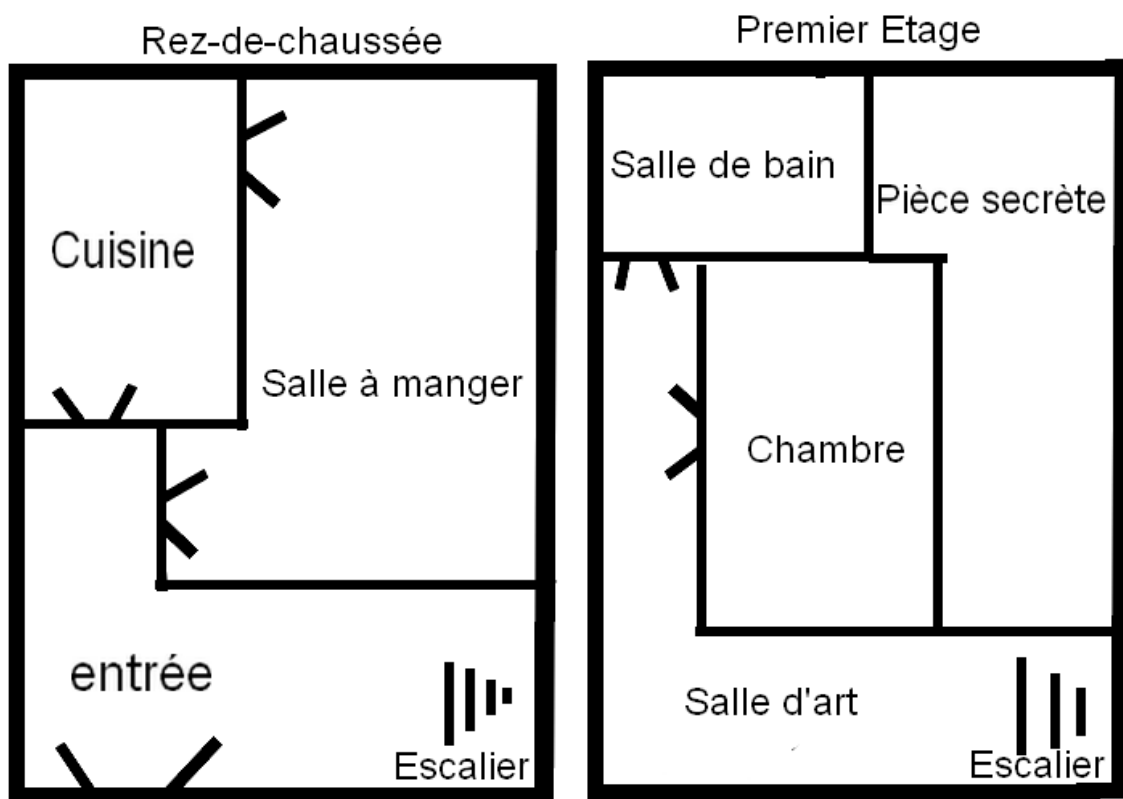
Pour pimenter cette phase d'investigation, le MJ pourra poser quelques combats avec les tables de rencontres urbaines (chiens errants, mendiants collants, voleurs de passage, pillier de bar ivre, etc...)



V/ L'action

Si les aventuriers ont récoltés suffisamment d'informations pour passer à l'action, ils retrouvent le prêtre Olven à son temple et obtiennent l'autorisation d'effectuer leur plan (soit s'infiltrer grâce à la fête en faisant partie du personnel, soit profiter d'une après-midi pour entrer dans la maison). Le prêtre insistera sur le fait que personne ne doit savoir qu'ils ont effectués cette mission, il ne doit pas y avoir de traces de leur passage dans la maison de Kar. Il faut que Kar ait l'impression que son prototype ne fonctionne simplement pas.

Voici le plan de la maison :



De riches tapisseries, tableaux et armes de présentations sont suspendues aux murs de l'entrée, de la salle à manger et de la salle d'art. Dans la chambre, un faux mur tournant permet d'atteindre la pièce secrète dans laquelle est rangée toutes les fortunes du marchand, ses contrats les plus importants ainsi que son prototype de la Toge d'Inconscience. La Toge d'Inconscience se trouve au bout de la pièce, suspendue à un portant, juste derrière l'automate de défense.

VI/ Résolution

Plusieurs conclusions peuvent éclorent :

Réussite majeure : Les aventuriers ont lancés le dispel magic advanced sur le prototype avant que ce dernier soit connu du public, ils n'ont rien volés dans la maison et n'ont pas activés l'automate (grâce à un dispel magic). => 50 xp par joueur et la récompense de 100 po par joueur.

Réussite Mineure : Les aventuriers ont lancés le dispel magic advanced sur le prototype avant que ce dernier soit connu du public, l'automate n'a pas été activé (dispel magic), cependant ils ont volés certains objets dans la maison (Kar pensera sûrement à un cambriolage). => 20 xp par joueur et la récompense de 100 po par joueur.

Échec Mineur : Les aventuriers ont été repérés (avec les conséquences qui s'en suivent) mais ont lancés le dispel magic advanced sur le prototype. => 10 xp par joueur et une indemnisation de 50 po par joueur.

Echec Majeur : Les aventuriers ont été repérés (automate activé ou autre), et le prototype fonctionne toujours. => pas d'xp, pas d'or. Les aventuriers sont recherchés par la garde s'ils ont été vus et ils deviennent recherchés par les disciples de Picrates qui comptent bien nettoyer les preuves de leur participation.

VII/ Adversaires

Voila réunis dans un tableau le minimum vital en adversaires pour jouer ce scénario :

	AT	PRD	ev		PR	Dégats	Cou	Classe-XP	Notes
Mendiant	5	5	15		1	2	5	5	Combat à mains nues
Ivrogne 1	6	5	13		1	1D+1	8	6	Armé d'un tabouret
Ivrogne 2	7	5	14		1	1D+2	8	6	Armé d'une bouteille cassée
Sargent de la garde	12	9	22		3	1D+5	15	15	Armé d'une Hallebarde
Garde 1	10	8	17		3	1D+6	10	10	Armé d'une arbalète
Garde 2	11	9	17		3	1D+2	13	10	Armes : épée et bouclier
Chien errant	10	5	10		0	1D+1	12	5	Armé de crocs et de griffes
Voleur de base	8	7	15		1	1D+2	9	8	Dague // esquive : AD 12
voleur archer	7	7	15		1	1D+3	9	10	Arc et Dague // esquive : AD 12
Automate de défense	8	8	20		5	1D+3	1000	25	Armes tranchantes = dégats/2