

Sauvetage princier

Scénario par Harold Hans pour JDR Naheulbeuk, pour 3-4 aventuriers de niveau 6 à 8. De 5 à 8 heures d'aventures.
Vous aurez besoin de : plan de **Kjaniouf pour le MJ** et **Kjaniouf pour les joueurs** ainsi que les documents **Crique des pirates mauves** et **Crique des pirates mauves : Lamenoire et Radd**.
Les chiffres entre parenthèses sont liés au plan de Kjaniouf pour le MJ.
Pour adapter le scénario à d'autres niveaux, changez seulement les rencontres en utilisant le document **Crique des pirates mauves** et modifiez éventuellement les récompenses.

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

Alors que les aventuriers dorment paisiblement dans une auberge de Kjaniouf, ils sont brutalement réveillés à 3 heures du matin par de nombreuses cloches que l'on sonne très rapidement car signalant une attaque des pirates mauves sur la ville. Quelques minutes plus tard, ils sont réquisitionnés par la garde pour combattre sur le port et retournent dormir après la bataille. Mais le lendemain, le chef de la garde les recontacte pour les charger d'une mission très délicate et hautement confidentielle : retrouver **Jean-Yves Chafouin**, le seigneur local, qui a été enlevé pendant l'attaque.
Celui-ci a été emmené sur l'île de **Radd** par le capitaine du **Tonnerre**, un navire de guerre des pirates mauves, qui espère en tirer une importante rançon et lui soutirer des informations sur les défenses de Kjaniouf afin de réussir la prochaine attaque. Jean-Yves est retenu dans une grotte creusée à même le **volcan de Radd** sous la garde du second et de quelques hommes d'élite. Le capitaine et le reste de l'équipage se trouvent à bord du bateau qui mouille dans la baie du village de Nurul.

L'attaque des pirates mauves

Les joueurs sont en train de dormir à l'auberge, dans des chambres ou en dortoir. Soudain, en pleine nuit, les cloches des tourelles de défense de **Port-Chafouin** (2) se mettent à sonner, réveillant les dormeurs. Les guerriers, paladins et autres héros ayant reçu une vague formation militaire reconnaissent le son du tocsin, signalant que la ville est attaquée par une force d'invasion. Si ils s'équipent et vont dans la salle commune ils trouveront une dizaine de garde, dont un avec un étendard, qui les réquisitionneront pour combattre sur le port avant d'aller ramasser tous les hommes valides dans le dortoir et les chambres de l'auberge (donc quoiqu'il arrive les gardes les trouveront). Si ils refusent, les forces de l'ordre les menaceront de diverses peines mais en essayant d'éviter l'affrontement direct car ils ont une menace plus importante sur les bras. Une fois récupéré les joueurs et d'autres compagnies hétéroclites de voyageurs et d'aventuriers, ils leur ordonneront de suivre l'étendard et fonceront vers le port.

Une fois sur place, on peut voir plusieurs bâtiments de tonnage modeste plus ou moins amarrés sur les quais et desquels sortent de nombreuses vagues de pirates difficilement contenues par la garde. D'autres navires plus éloignés du rivage tentent de lancer des flèches enflammées sur le port. Les tourelles ont allumés de grandes torches en guise de phare et des miliciens en tiennent des petites mais la scène est tout de même bien chaotique et difficilement visible. Un aventurier nyctalope pourra éventuellement, sur un test d'intelligence réussi, distinguer un bateau de taille moyenne qui se dirige doucement, tous feux éteints, vers la **brasserie Turlada** (32).

Ensuite, le porte-étendard lancera l'assaut afin d'envoyer les aventuriers contenir les pirates qui tentent de débarquer. Ici vous pouvez leur faire affronter une ou plusieurs vagues de pirates tirés du document **Crique des pirates mauves** mais veillez à ne pas trop charger car ils risquent de ployer sous le nombre. Si cela arrive, envoyez soudainement des renforts pour trucher les pillers à leur place. Personnellement je propose une vague de 6 pirates novices, 3 pirates combattifs et un pirate vétéran mais vous pouvez adapter en fonction de vos joueurs.

Une fois qu'ils auront achevés les bandits, ceux qui restent commenceront à refluer vers leurs embarcations car ils ont subi de lourdes pertes et semblent déjà vaincu. Une fois que tous les bateaux seront partis et la paix revenue, un milicien demandera séparément à tous les hommes réquisitionnés leur nom et, éventuellement, celui de leur compagnie. Ensuite, il les laissera partir et vos héros pourront retourner dormir.

La mission

Le lendemain, alors que les joueurs prennent leur petit déjeuner, le patron de l'établissement leur remettra un papier qu'un garde lui a donné ce matin, très tôt. Ledit papier demande aux compagnies d'aventurier ayant participées à la défense de la ville cette nuit de se rendre au **Bureau du Droit Fanghien** (22) pour régler une question administrative et percevoir des indemnités. Ce dernier mot devrait les attirer vers le bâtiment.

Une fois au lieu de rendez vous, ils seront reçu par un intendant qui les accueillera dans un bureau privé. Après leur avoir payé (nombre d'aventuriers X 10) pièces d'or et fait signer une clause de confidentialité, il leur indiquera le vrai motif de cet entretien.

Jean-Yves Chafouin a été enlevé lors de l'attaque d'hier par un commando pirate très bien organisé. La marie a ensuite reçu ce matin une lettre expédiée par Chronotroll indiquant le montant de la rançon qui doit être versée sur un compte privé à la banque du Galion à Waldorg dans cinq jours.

Or, l'intendant compte bien essayer de récupérer Jean-Yves sans donner d'argent mais il ne peut pas mettre la milice sur l'affaire car si on venait à savoir qu'il a disparu ce serait la panique (si votre compagnie est composée de soldats il peut s'agir d'une mission secrète). Il confie donc cette mission aux aventuriers (les deux autres compagnies ayant combattues la veille ne s'étant pas présentée) afin qu'ils enquêtent de façon discrète (il insistera sur ce point, c'est d'ailleurs pour ça qu'il les reçoit ici et non pas à la mairie). Pour la récompense il dira que seul le seigneur a le droit d'ouvrir les coffres mais si les joueurs le sauvent des griffes des pirates il saura se montrer généreux. Cependant, s'ils ne l'ont pas ramené avant quatre jours, la rançon sera payée et ils n'auront rien.

L'enquête en détails

Une fois le contrat établi, l'intendant explique aux aventuriers que la mairie et le fortin sont prévenus de leur mission et que les bureaucrates les laisseront interroger les témoins de l'incident et les prisonniers pirates, puis il les fait sortir du bureau.

Vos aventuriers se rendront alors sans doute à la **mairie** (1) ou au **fortin de Kjaniouf** (19) où sont enfermés les prisonniers. Si un aventurier a aperçu le navire discret la veille et qu'il a des doutes, ils peuvent également se rendre à la **brasserie Turlada** (32). Dans tous les cas, dissuadez-les de se rendre à la banque du Galion à Waldorg car le voyage est long et ils ne trouveront rien.

La mairie

Si les joueurs veulent interroger un témoin de l'affaire, ils seront envoyés vers un certain Aymeric Lacour, l'assistant de Jean-Yves, qui porte de nombreuses traces de blessures. Il les recevra dans son bureau et racontera l'incident. Le seigneur, deux gardes et lui étaient présent dans le bureau de Chafouin afin de coordonner la bataille quand une demi-douzaine de pirates on fait irruption dans la pièce, profitant du fait que la garde soit occupée ailleurs. Ils sont rapidement venus à bout des deux gardes et d'Aymeric qui fit semblant d'être morts après avoir pris plusieurs coups de sabres. Gardant les yeux entrouverts, il a eu le temps de voir les bandits, dont l'un avait un tonnelet de bière dépassant de son sac, cagouler et attacher le seigneur aux pieds et aux mains avant de l'embarquer comme un vulgaire sac à patates. Avant de s'évanouir, le sieur Lacour a réussi à se trainer jusqu'à la fenêtre pour les voir partir vers le sud-ouest.

Si les aventuriers ont un plan de la ville et qu'ils le montre à un lettré, celui-ci pourra leur indiquer les divers bâtiments situés au sud-ouest. En notant le tonneau de bière dans le sac du pirate, ils pourront aller directement à la brasserie Turlada ou faire les endroits un par un.

La brasserie

En arrivant sur place, les aventuriers trouvent les employés en pleine réparation. En effet, la brasserie a été pillée par les pirates et Karine Turlada, la patronne de l'entreprise, est sur place afin de faire l'inventaire. Si les joueurs l'interrogent à ce sujet elle leur dira que bizarrement seuls quelques tonnelets et un tonneau de Turlada ambrée ont été embarqués. Elle peut également leur dire que la seule personne présente lors de l'attaque était Gary, le veilleur de nuit, qui se trouve actuellement dans sa loge.

S'il est interrogé, il racontera ce qu'il a vu. Alors qu'il faisait sa ronde, il a entendu le tocsin et a couru se mettre à l'abri dans le bureau de la patronne, celui qui a vue sur le fleuve. C'est alors qu'il a vu par la fenêtre un navire, tous feux éteints, aborder discrètement le ponton de la brasserie. Des pirates ont alors débarqués et se sont mis à défoncer les portes le plus rapidement possible afin de sortir de l'autre côté du bâtiment. Quelques-uns ont pris un peu de bière mais se sont fait réprimander par leur chef. Gary a alors voulu sortir, de peur qu'on ne le trouve, mais le capitaine avait laissé des hommes en faction. Plus tard ils sont revenus en portant un type en robe de chambre sur leurs épaules. Ils ont alors pris d'autres marchandises avant de réembarquer dans leur bateau dont les torches éclairaient faiblement un nom peint sur la coque : Le Tonnerre.

Une fois Gary interrogé, Karine demandera aux joueurs de ne pas rester dans les pattes des employés et de s'en aller.

Le fortin

Si les joueurs interrogent un prisonnier au hasard ils n'ont quasiment aucune chance de tomber sur un membre de l'équipage du Tonnerre. Les autres pirates n'étant pas au courant de cette opération, ils ne pourront rien révéler.

S'ils sont déjà passés par la brasserie ils peuvent demander à un prisonnier de leur dire si un matelot du bateau en question se trouve dans les geôles, par la menace, des promesses ou la salle de torture du fortin. Une fois le marin trouvé, ils peuvent user des mêmes techniques pour lui faire avouer les choses suivantes :

- Il ne sait pas où se trouve le Tonnerre en ce moment.
- Son supérieur, le capitaine Zihark, espère tirer une rançon de cet enlèvement mais aussi obtenir des informations sur les défenses de la ville.
- Seul Zihark est impliqué dans cette opération. Les autres navires ne sont pas au courant.
- La demande de rançon a été prévue comme suit : un pirate déguisé en marchand débarque discrètement en ville et transmet la demande à un intermédiaire installé en ville depuis longtemps. Celui-ci envoie alors la demande via Chronotroll.
- Il ne sait pas qui est l'intermédiaire mais, selon le capitaine Zihark, il est presque tous les soirs au bar **Les Gros Melons** (34).

Les aventuriers peuvent alors se rendre directement chez Francine où aller au Bureau Chronotroll (4).

Le Bureau Chronotroll

Une fois dans l'officine, ils pourront demander au guichetier si quelqu'un n'a pas posté récemment une lettre à destination de la mairie. Il sera d'abord peu coopératif mais répondra à toutes les questions des joueurs dès qu'ils lui auront dit qu'ils enquêtent pour la mairie elle-même.

Il leur dira alors que trois personnes ont envoyés une lettre à la mairie : une certaine Yolande au service des impôts, Charles de Martigan et un autre homme qui n'a pas laissé son nom. Si vos héros ont un peu de jugeote ils demanderont la description du personnage avant d'aller chez Francine (un humain de taille moyenne, assez gras, blond avec des yeux bleus et un tatouage en forme de serpent sur le bras gauche).

S'ils vont chez Charles, ses gardes du corps les mettront dehors et il pourra éventuellement porter plainte si les joueurs insistent trop. Quant à Yolande, il ne s'agit que d'une mère de famille habitant une maison modeste.

S'ils retournent à la mairie ils retrouveront la déclaration d'impôt de Yolande au service correspondant et la lettre de Charles (qui demande à rencontrer le seigneur pour discuter de la nouvelle taxe sur le vin) au secrétariat. La dernière missive n'est autre que la demande de rançon que l'intendant a sur lui.

Si la situation dégénère, n'oubliez pas que Chronotroll s'appelle comme ça pour une raison particulière...

Les Gros Melons

Si les aventuriers ne sont pas passés par Chronotroll ils risquent de poireauter longtemps car ils n'ont aucune description de l'intermédiaire. Cependant, s'ils consomment suffisamment, Francine pourra leur indiquer quelques clients réguliers, ce qui limitera leur choix mais ne les avancera pas plus pour autant.

S'ils viennent en journée et consomment, ils pourront demander à Francine si quelqu'un correspondait au signalement qu'ils ont vu régulièrement. Elle acquiescera et leur montrera même la table où il s'assoit d'habitude. En soirée il sera assis à cette table et les joueurs le reconnaîtront sans doute facilement. Ensuite il y a plusieurs méthodes d'approche :

- Brutale : les aventuriers viennent le voir et le menacent directement. Or, ils sont dans un lieu public et ça peut vite dégénérer en bagarre de taverne. Ils peuvent aussi inventer un subterfuge pour le traîner dans une ruelle sombre. Cependant, s'ils le laissent ensuite partir, il avertira le Tonnerre.

- Subtile : les joueurs font semblant de rentrer d'une mission victorieuse, ou autre bobard, afin de payer à boire au type. Celui-ci, une fois bourré et si ils s'y prennent bien, pourra leur révéler des choses. Ils peuvent également tenter de le soudoyer mais cela ne fonctionnera pas à moins de 1 000 PO.

- Malhonnête : les héros discutent avec lui ou détournent son attention pendant que le voleur du groupe lui fait les poches. Il récupérera sa bourse, une dose d'herbe à fumer, un briquet et un mot de Zihark lui indiquant qu'ils seront payés dès que le Tonnerre rentrera de l'île de Radd.

En clair il pourra leur dire que le Tonnerre mouille dans la baie de **Nurul** sur l'île de Radd. S'il est TRES coopératif, il leur dira aussi que seul le capitaine et la majeure partie de l'équipage se trouve à bord du navire et que Chafouin se trouve dans une grotte du volcan sous la garde du second et d'hommes de confiance.

Le sauvetage

En toute logique, les joueurs voudront se rendre à Nurul. Cependant ils n'auront aucun soutien militaire (les gardes sont trop occupés) ou logistique (l'intendant ne leur fournira pas de bateau car ils patrouillent à l'embouchure du fleuve pour éviter une autre attaque). Ils devront donc y aller seuls et à bord d'un bâtiment civil.

S'ils se rendent à la capitainerie, le capitaine d'une frégate marchande qui doit aller vendre des filets de pêche à Nurul proposera de les déposer pour 100 PO (tous les prix sont par personne). Sinon, ils peuvent demander à une goélette marchande (ou de pêche mais le prix sera le même en raison du supplément) de les déposer pour 80 PO. S'ils veulent vraiment la sécurité, un galion marchand qui se rend à Waldorg acceptera de faire un détour pour 120 PO.

Lorsqu'ils arrivent à Nurul, le Tonnerre mouille dans la baie de ce village de pêcheurs avec des huttes, des barques traditionnelles et des filets fabriqués à la main. A ce moment, plusieurs options :

Les pirates ont été avertis de leur arrivée

Si les joueurs sont à bord d'une goélette ou d'une frégate marchande, les pirates feront feu sur eux avec des arcs et un canon à poudre noire acheté à des gobelins (c'est le bruit de cette pièce d'artillerie qui a donné son nom au bateau). S'ils sont touchés par l'engin (ce qui est probable, à moins qu'ils n'aient sauté à l'eau) ils subiront 3D+5

dégâts. Leur embarcation sera détruite mais au moins ils n'auront pas à payer le voyage. Par contre ils devront affronter tout l'équipage du Tonnerre en même temps.

S'ils sont à bord d'un galion marchand, les pirates ne les attaqueront pas car leur navire n'est pas assez gros/équipé. Ils attendront plutôt que les joueurs descendent au village ou qu'ils prennent une barque. Si ceux-ci savent déjà que Chafouin se trouve dans une grotte et n'abordent pas le Tonnerre, le capitaine enverra un commando constitué de trois pirates novices et un pirate combattif sur leurs talons. Dans tous les cas, il ne tentera rien tant que le galion n'est pas partie.

S'ils sont à bord d'une goélette de pêche, les pirates ne penseront pas que les aventuriers sont à bord. Ils peuvent donc débarquer discrètement.

Les pirates n'ont pas été avertis

Dans ce cas ils pourront trouver bizarre qu'un galion passe par un endroit aussi paumé mais ne se douteront de rien si les joueurs sont dans un autre type d'embarcation. Il leur reste alors deux choix :

- Ils savent que Chafouin se trouve dans une grotte du volcan de Radd. Dans ce cas ils peuvent aller directement au village puis au volcan mais devront chercher un petit moment.
- Ils abordent le navire (en infiltration ou à la bourrin) afin de forcer le capitaine à leur dire précisément où se trouve Jean-Yves.

Dans tous les cas, le brick est globalement constitué de trois parties :

Le pont, sur lequel se trouve le canon gobelin, un râtelier avec des armes et des cordages. On y voit en général quatre pirates novices et un combattif.

La cale, avec les hamacs de l'équipage, deux tonneaux de rhum du boucanier, un tonneau d'alcool cercueil et un tonneau vide. En cherchant bien on trouve un coffret avec 100 PO et un banjo. Y trainent souvent un pirate ivrogne, un novice et deux combattifs qui jouent aux cartes.

La cabine du capitaine avec toutes ses affaires. Il s'agit d'un pirate vétérans qui porte un pistolet d'ingénieur chargé à sa ceinture.

Le volcan

Une fois qu'ils connaissent l'emplacement approximatif de la grotte, à 4 kilomètres du village sur le flanc est, ils vont sans doute se mettre en route sous un soleil de plomb. Pour ajouter au décor, vous pouvez leur faire rencontrer une salamandre du volcan, voire même un crabe géant. Si vous avez peur qu'ils se perdent et n'avez pas beaucoup de temps, il est possible de leur adjoindre un guide indigène en échange d'un salaire minable (ce PNJ ne combat pas).

La grotte est située dans une anfractuosit   provoqu  e par une ancienne coul  e de lave. Un pirate combattif garde l'entr  e. Les joueurs peuvent donc se cacher en haut de la coul  e pour tuer le garde    distance ou foncer dans le tas.    l'int  rieur ce n'est pas tr  s grand et les pirates n'ont pas tous leurs armes sur eux. Il y'a un feu de camp, des ustensiles de cuisine, un matelas de camping et des couvertures d'aventurier correctes. Le tout est occup   par quatre pirates v  t  rans (dont le second) et Jean-Yves, ligot   dans un coin mais pas baillonn  .

Une fois les bandits d  faits, Chafouin les remerciera et voudra s'en aller le plus vite possible. Si les aventuriers exigent quelque chose pour le lib  rer, il froncera les sourcils d'un air m  content et promettra de les r  compenser au retour. S'ils demandent une garantie ou une pr  cision il s'indignera en arguant qu'un seigneur Fanghien ne revient jamais sur sa parole.

Une fois de retour    Nurul, ils devront trouver un autre moyen de transport,    moins d'avoir pris la fr  gate vendeuse de filets de p  che qui ne sera pas encore repartie ou d'avoir pay   un suppl  ment pour que le bateau

les attendes (le galion ne le fera pas). Dans tous les cas il faut que l'embarcation n'ait pas été détruite. Sinon il y'a toujours le Tonnerre mais il faut savoir le manœuvrer. S'il y'a un pirate dans le groupe il peut tenter de naviguer avec mais le reste de son « équipage » devra faire beaucoup de tests. Sinon, les marins de Nurul peuvent les ramener mais ils garderont le bateau.

Retour à Kjaniouf

Une fois en ville, Jean-Yves retournera à la mairie pour prendre un bain et se reposer dans ses appartements. L'intendant leur paiera une nuit à l'Auberge du Gros Broucar (3) et leur dira de revenir demain.

Le lendemain, le seigneur les recevra en grande pompe pour leur offrir une Maison de ville moyenne, 4 pièces, dans la rue Yvon Duteuch. Il les fera également citoyens d'honneur de Kjaniouf pour avoir déjoué un complot pirate mauve (sans préciser de quoi il s'agit) lors d'une cérémonie sur la grand' place. Ils auront alors bonne réputation en ville et tous les commerçants chez qui ils iront leur offriront leur prochain achat (à condition qu'il coute moins de 50 PO, sinon ils feront juste une réduction de 20 %).

Récompenses

En plus de ce qui mérite d'être donné pour les combats et les actions en jeu, je propose :

- 140 XP pour avoir ramené Jean-Yves Chafouin vivant dans le délai imparti.
- 60 XP pour l'avoir ramené après quatre jours.
- 30 XP pour récupérer les infos auprès de l'intermédiaire sans le tuer et sans qu'il n'alerte les autres.
- 20 XP pour libérer le seigneur sans essayer de lui soutirer quelque chose d'abord (à haut niveau il faut savoir dialoguer avec les puissants).
- 10 XP pour non résolution de l'enquête et tête mise à prix (on apprend toujours de ses erreurs).