

L'attentat factice

Scénario par Lewon pour JDR Nabeullbeuk, pour 3 à 5 aventuriers de niveaux 1 à 3. De 4 à 6 heures d'aventure. Vous aurez besoin du plan de Chnafon pour le MJ et du plan de Chnafon pour les joueurs. Les nombres entre parenthèses réfèrent au plan de Chnafon pour le MJ.

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

Voilà quelques semaines que le **clipitain Raer** a détrôné le seigneur de Chnafon pour s'accaparer le contrôle de la ville. La Guilde des Voleurs fomente des plans pour mettre à bas l'usurpateur et libérer la cité de son joug tyrannique. Ils ont pour projet de l'assassiner pendant le bal annuel du club Surivili (21), mais ont pour cela besoin d'une diversion. Ils tendent donc tendre un piège aux premiers aventuriers passant par là, afin de leur faire faire diversion contre leur gré.

Les annonces

En guise de préambule, décrivez le climat austère de la ville : en se baladant dans Chnafon, les aventuriers ne pourront pas manquer les affiches annonçant la recherche active de la Guilde des Voleurs, placardées sur tous les murs. On invite toute personne ayant quelque information à leur sujet de s'adresser à la milice, en promettant de grasses rémunérations pour tout renseignement ! De plus, un crieur engagé par la milice clame la même annonce dans les rues de la ville : rémunération de 300 pièces d'or par tête. Il annonce également une augmentation des impôts, une interdiction de sortir après la chute du jour, et une interdiction de pêche à la grenouille les jours fériés, sur décret de son excellence Raer.

Ces annonces pourront susciter chez les aventuriers les plus curieux l'envie d'en savoir plus et de se renseigner sur la Guilde des Voleurs auprès des civils ou de la garde. Ils apprendront simplement que l'on mène une lutte acharnée pour les retrouver, bien que personne ne sache vraiment bien à quoi correspondent les nombreux crimes donc ils sont accusés : « troubles grave à l'ordre public », « atteintes à l'autorité », « nuisances à la sécurité municipale »... Les Chnafonnien apprendront aux aventuriers que le clipitain, actuellement au contrôle de la ville, est de nature sévère et renfrogné, et qu'il aurait fait un sale coup à l'ancien seigneur local. Mais on n'aime pas trop en parler parce qu'on en a pendus pour moins que ça...

La femme suspicieuse

Dans une quelconque taverne où les aventuriers siroteront une bière ou un jus de framboise, par un heureux hasard ou parce qu'on les aura référés depuis le Bureau Des Emplois (24), nos héros feront la rencontre d'une mystérieuse femme encapuchonnée venue leur confier une mission délicate. Il s'agit de **Trecklia Umilad**, qui leur explique -dans un excellent jeu d'acteur- qu'elle est persuadée que son mari la trompe. En effet, il quitte régulièrement le lit conjugal peu après la tombée de la nuit, pour filer de la maison en douce. Elle demande aux aventuriers de le suivre, afin d'en être certaine, et pour connaître le nom de son amante. Elle se chargera elle-même de trouver un subterfuge pour nuire à la réputation de la « petite garce », et propose aux aventuriers une rémunération de 150 PO pour l'affaire. Bien entendu, elle exige une parfaite discrétion lors de la filature. Elle habite 3 rue du vieux Chnafon, dans les beaux quartiers, et conseille aux aventuriers de se cacher aux recoins de la maison pour guetter la sortie de son mari. Le jeu d'acteur un peu trop exagéré de Trecklia, le fait qu'elle leur donne des conseils pour se cacher digne d'une professionnelle, et elle fait qu'elle ne porte pas d'alliance pourraient interpellier les aventuriers les plus méfiants.

La filature

Le pseudo-mari est en réalité de la manigance : il doit conduire les aventuriers à surprendre une fausse conversation de la Guilde des Voleurs, dont il fait partie, au même titre que Trecklia. Le soir même, peu après le coucher du soleil, il quittera la maison comme prévu et fera mine d'être très vigilant, en optant pour de nombreux détours pour éviter la garde et en jetant en permanence des regards prudents. Il se faufile à travers la ville en favorisant les petites ruelles, jusque dans les bas quartiers du sud. Même si les aventuriers sont bruyants et très mal dissimulés, il feindra toujours de ne pas les voir ni les entendre. Nos héros devront éviter de trop embêter chats et chiens errants, et surtout se cacher des nombreux gardes, car le couvre-feu sera passé ! S'ils traînent trop, le mari les attends aux coins de rues. Étant un voleur expérimenté, il sait toujours à l'oreille où en sont ses suiveurs. Après plusieurs minutes de détour, il entrera dans la taverne du Raton qui Frotte (4), établissement servant de couverture au siège de la Guilde des Voleurs.

Si jamais les aventuriers sont en trop mauvaise posture avec les patrouilles, faites intervenir des voleurs providentiels qui surveillent l'opération, et leur sauvent la vie au dernier moment. Dans ce cas, ils conduiront les aventuriers à la taverne du Raton qui frotte (4) et les enrôleront directement dans leur plan (voir plus bas).

La taverne du Raton qui frotte

D'extérieur, il s'agit d'une petite taverne un peu délabrée et très peu fréquentée. Cependant, si les aventuriers se postent en observation devant le bâtiment, ils remarqueront que le mari de Trecklia n'est pas le seul individu encapuchonné et méfiant qui y pénètre. À l'intérieur, tous demandent au tavernier un jus de pruneaux, et sont conduits dans la réserve. Là, une trappe leur permet d'accéder au sous-sol, qui sert de siège à la Guilde des Voleurs pour leurs réunions secrètes. La taverne étant construite sur un terrain pentu, il existe un soupirail à ras du sol à l'arrière de la taverne permettant d'épier la réunion secrète. L'assemblée est composée de cinq silhouettes décapuchonnées, dont **Xavier de Niva**, l'homme qui semble diriger l'organisation.

Depuis le soupirail, les aventuriers peuvent épier la conversation. Au bout de la table, Xavier de Niva parle haut et fort, de telle manière à ce que les aventuriers puissent l'entendre, comme par un fait exprès. Il annonce à ses compères que leur ennemi juré, le Clipitain Raer, participera le lendemain soir à un bal masqué au club Survivili. C'est une occasion unique pour les voleurs, car le tyran ne quitte que rarement sa forteresse. Ils projettent un attentat contre lui dans la rue des Apprentis : ils s'y embusqueront, et attaqueront le fiacre par surprise. Xavier de Niva finit par répartir leurs postes à ses acolytes, et conclut par annoncer qu'ils ne sont pas assez nombreux pour garantir le succès de l'opération. Il s'agit là d'une phrase en réalité destinée à accrocher les aventuriers dont ils feignent d'ignorer la présence...

Coups et contrecoups

À partir de ce moment, deux voies s'offrent aux aventuriers : soit, guidés par leur instinct de héros, ils descendent dans la cave et se joignent au plan des voleurs, soit, rongés par leur avarice, ils font dénoncer les voleurs aux gardes pour toucher une récompense. Mais dans ces deux cas, les voleurs ont un coup d'avance... Les aventuriers peuvent également s'attaquer directement aux voleurs, mais le combat risque d'être rude, et ils finiront certainement vite empoisonnés au Sommeriax...

1- Les aventuriers dénoncent la Guilde

Les aventuriers guidés par la récompense promise pour les renseignements, révèlent à la milice les plans de la Guilde des Voleurs et l'emplacement de leur repère. Raer les gratifie de 200 PO et leur propose une autre mission, qui pourrait leur rapporter beaucoup plus d'or : il s'agit de prendre sa place dans la diligence et au cocher, pour prendre le parcours prévu. Toute une troupe de garde postés une rue plus loin viendront soutenir les aventuriers au moment de l'assaut, et capturer les voleurs. Pendant ce temps là, lui prendra un autre fiacre et un autre parcours : il doit se rendre à ce bal masqué pour y rencontrer la fille du seigneur de Mlinej, et une belle alliance est en perspective, il ne peut se permettre de rater le rendez-vous.

Les aventuriers disposent donc d'une journée pour reconnaître le terrain, mettre en place une stratégie de défense, etc... Mais en pratique, le soir du supposé attentat, alors qu'ils serreront les dents en arrivant dans la rue des Apprentis, il régnera un silence de mort. Ils parcourront la ruelle sans encombre, et en ressortiront indemnes, sans attaque. Les gardes, penseront qu'ils se sont fait rouler par des aventuriers désireux de gagner quelques piécettes, et leur ordonneront de s'expliquer, sous peine d'être exécutés !

2- Les aventuriers proposent leur aide à la Guilde

Les aventuriers, guidés par leur bravoure, proposent leurs services aux voleurs pour mettre fin à la dictature. Les voleurs -ô combien malheureusement découverts- n'ont d'autre choix que d'accepter leur offre. Ils se serviront de ces corniauds pour créer la diversion. On leur réexpose le plan : la mission des aventuriers sera de neutraliser les deux ou trois cavalier escortant le fiacre, pendant qu'une autre équipe surgira d'une autre rue pour prendre contrôle de la voiture, le tout sous la couverture d'autres voleurs, postés sur les toits.

Les aventuriers disposent donc d'une journée pour reconnaître le terrain, mettre en place une tactique d'assaut, etc... Mais tout ceci n'est qu'une manigance montée contre eux : en pratique, les voleurs feront parvenir un message anonyme à Raer lui expliquant que la Guilde des Voleurs fomenté un attentat contre sa personne, le soir du bal dans la rue des Apprentis... Raer enverra donc une fausse diligence et postera sa milice dans la rue adjacente en vue de surprendre les voleurs. Ces derniers ne seront bien entendu pas sur les lieux, et les aventuriers devront affronter toute la garde seuls ! (Ça apprendra aux aventuriers à faire confiance à des voleurs !) La compagnie sera forcée de déposer les armes devant le nombre de gardes, et sera constituée prisonnière. Les forces de l'ordre comprendront vite que les péquenauds qu'ils ont devant eux n'ont pas des têtes d'assassins, et qu'ils se sont fait rouler. Ils les menaceront de les mettre à mort sur le champ s'ils ne s'expliquent pas tout de suite!

Seconde chance

Il faudra être convainquant, le sargent qui dirige le régiment n'est pas un niais ! Une fois qu'ils auront raconté toute leur histoire, le sargent leur ordonnera de s'introduire dans le bal masqué pour arrêter les voleurs, qui y sont certainement, avant qu'il ne soit trop tard ! Les gardes ne pourront pas y rentrer, eux, parce que ça ferait désordre, et que le Clipitaine -qui n'est pas un rigolo- a bien insisté sur le fait qu'il ne fallait pas déranger cette réception très très importante. Les aventuriers devront empêcher l'assassinat sans semer de troubles, dans la plus grande discrétion. De plus, les aventuriers sont les plus disposés pour cette mission, car ils connaissent le visage des voleurs. De toute façon, ils n'ont pas le choix : c'est ça ou la corde !

Le bal masqué

Pendant ce temps, Raer est arrivé sans encombre par une autre diligence au Club Surivili (21). Le sargent et son régiment escorteront les aventuriers jusqu'à l'entrée du Club, mais n'iront pas plus loin. Le Club Surivili est un club privé réservé à la « jet-set » de la région. On y entre sous le contrôle attentif de deux gros malabars, qu'il faudra peut-être convaincre selon la dégaine des aventuriers. Ils sont plus musclés que futés, ça ne devrait donc pas être très difficile. L'entrée mène directement sur un vestiaire, où l'on trouve des vêtements de noble qui pourraient servir à nos amis à passer inaperçus. Il leur faut aussi s'équiper de masques d'animaux assez moches (et comme les aventuriers arriveront après tout le monde, il n'y aura plus que les plus ridicules !) pour accéder à la grande salle. Là, sur la scène au fond de la pièce, une troupe de ménestrels joue des musiques plus ou moins appropriées, pour rythmer les pas des mondains se trémoussant sur la piste de danse. Il y a également un grand buffet avec des crevettes au champagne, un espace pour les cuisines et des toilettes. Le club n'est sécurisé que par cinq gardes, les autres ayant été dépêchés pour le contre-attentat.

Les voleurs se sont introduits dans la fête, dissimulés sous des masques d'animaux loufoques, comme tous les participants. Trecklia se fait passer pour la fille du seigneur de Mlinej et tente de séduire Raer. Les voleurs comptent empoisonner les amuse-gueules du clipitain à l'Hémorribilis, et filer en douce par la porte arrière une fois la besogne accomplie. Ils sont dissimulés parmi les invités, les serveurs ou les musiciens. Il faudra les reconnaître parmi la trentaine de participants, sans être reconnus par eux ! Il faudra donc être discret, et les neutraliser en silence. N'hésitez pas à mettre en scène des « batailles silencieuses » assez comiques entre aventuriers et voleurs : les uns ne doivent pas être repérés par les gardes, les autres ne doivent pas déranger la réception ! Raer, quant à lui, est facilement identifiable à son costume militaire et à son magnifique masque de lion rugissant.

Dénouement

- Si le clipitain est tué et que les aventuriers réussissent à s'enfuir avec les assassins, ils seront acclamés en libérateurs de la ville. Hubert de Grandvent, l'ancien seigneur local un peu gâteux, remontera sur le trône et réautoriserà la pêche à la grenouille les jours fériés, pour le plus grand plaisir des citoyens.
- Si les aventuriers stoppent à temps les voleurs, ils seront présentés en héros par le clipitain Raer, et on assistera joyeusement à l'exécution publique de « ces petites enflures ». Comptez une récompense de 1000 PO décernés par le clipitain directement depuis les poches des citoyens.

Attribution des points d'expérience

Suggestions :

- Quelque soit la voie qu'ont choisi les aventuriers, s'ils ont mené la quête avec succès : 60 XP
- S'ils comprennent que l'attentat sera un faux avant même d'y être parvenu, et se rendent directement à la salle de bal pour empêcher l'assassinat du clipitain : 20 XP supplémentaires.
- A ces points d'expérience s'ajoutent ceux gagnés lors des combats contre les gardes/les voleurs, selon leur camp.
- Enfin, s'ils sont retournés voir Trecklia pour lui annoncer qu'elle n'a pas à s'inquiéter car son mari ne la trompe pas (mais qu'il fait tout simplement partie de la plus puissante organisation d'assassins de la région, et qu'il ne faut donc pas s'inquiéter) sans poursuivre l'aventure : 10 XP

Annexe : principaux PNJs

CLIPITAINE RAER : Ce grand homme assez mince mais très charismatique ne recule devant rien pour satisfaire ses ambitions. Auprès de la gente, il se montre courtois et enjôleur, mais c'est un véritable tyran avec les citoyens ! Il accorde énormément d'attention à son apparence et est toujours parfaitement coiffé, rasé, et parfumé. Il s'est autoproclamé seigneur de Chnafon après avoir destitué Hubertin de Grandvent par la force, et fait de son château une véritable forteresse !

TRECKLIA UMILAD : Cette charmante dame aux cheveux roux et bouclés est en réalité membre de la Guilde des Voleurs de Chnafon, tout comme son mari. Ils vivent dans une petite masure cossue dans la rue du vieux Chnafon. Elle excelle dans ses talents de comédienne, et n'hésitera pas à fondre en larme pour appâter les aventuriers, ni à user de tous ses charmes pour séduire le Clipitain.

XAVIER DE NIVA : Ce grand homme aux cheveux longs et noirs est le chef de la Guilde des Voleurs. Il a la face blême, et tripatouille sa petite barbichette lorsqu'il réfléchit à ses plans, pour se donner un genre mystérieux. Il masse sans cesse ses grosses bagues en or, qui contiennent de dangereux poisons. C'est également un grand amateur de pêche à la grenouille.