

ENTRÉE EN SCÈNE.

Naheulbeuk JDR, pour 2-3 aventuriers et joueurs débutants. 2-3 heures.

Home made 08/2010 par Lolof_lolof@hotmail.com

Court scénario spécifiquement conçue pour les débuts de mon groupe de joueur.
L'histoire peut sans problème être extrapolée pour s'adapter à d'autres tables.

Bons jeux. Lolof.

LE CONTEXTE

Ce scénario peut se dérouler à peu près où vous voulez. Le lieu central est une maison cossue, lieu de retraite d'un ménestrel retiré de la scène. Il peut donc avoir choisi aussi bien une grande ville qu'un petit village voir un coin de nature reculé. **La rue chafouin à Valtordu** fera parfaitement l'affaire.

Les personnages n'ont pas encore vécu d'aventure et sont au service du ménestrel dans des rôles modestes : cuisinier, valet, jardinier,... Ils n'ont pas connu sa période de gloire ayant été recrutés récemment alors que sa retraite est commencée depuis longtemps. D'ailleurs les années passants, son pécule à fondu comme neige au soleil et ça fait un moment que les personnages n'ont pas touché de salaire. Mais bon, la maison est agréable, le patron intéressant et pas pénible, le gîte et le couvert assuré.

La maison est grande (5 pièces : cuisine, salle à manger, salon, bureau, 1 chambre plus des caves et dépendances). De nombreux souvenirs décorent l'intérieur : très nombreuses affiches du ménestrel et d'autres groupes (Les trolls de Barback, Debout sur le comptoir, Les vachers beaux-provinciaux fringants, la place Kétanon, ...), articles de journaux, peintures, babioles sentimentales diverses récoltées au cours des tournées, instruments de musiques (cornemuse, djembé, guitare simple,...). L'extérieur cerné d'un petit jardin et la façade à colombage couverte de vigne vierge donnent un charme désuet à la maisonnée, bien loin de ce que fut le passé agité de la vedette retraitée.

UN BRUIT À LA CAVE

Les personnages sont logés dans un hangar inutilisé qui a été aménagé pour le personnel. C'est en prenant son service ce matin que l'un des personnages présent dans la cuisine (petit déjeuner ou début de travail) entendra des grattements anormaux provenant de la trappe menant à la cave. Le personnel sait que sous la cuisine se situe le « garde manger-remise-stock à bois » souterrain auquel on accède par une trappe et un escalier. Et que dans ce garde-manger une porte permet d'accéder à la cave à vin. Des joueurs normalement constitués devraient se regrouper pour aller voir...

Un coup d'œil ne donnera rien de part le manque de lumière mais une investigation un peu plus poussée montrera, des mouvements furtifs dans les ombres au sol, un cadavre de rat fraîchement tué et partiellement mangé ainsi qu'un grand sac de toile de jute vide trainant au sol. Puis soudain ce sera **l'attaque par des araignées géantes** sortant des ombres et recoins et courant rapidement sur le sol (3 par personnage). Impressionnantes, vert sombre et velues, elles font une dizaine de cm de diamètre (sans les pattes). Une fois que les personnages auront le sentiment d'avoir pris la bataille en mains, une deuxième vague d'araignée descendra du plafond (2 par personnage).

Cette invasion d'araignée fait parti d'un plan de plus grande ampleur : en effet un **groupe de cambrioleurs**, informés de l'existence d'un coffre dans la cave à vin de la vedette par un maçon trop loquace, est en train de tenter de s'emparer de son contenu. Après un repérage soigné, ils ont vu un soupirail minuscule, couvert de vigne vierge à l'extérieur et fermé de barreaux de fer, donnant sur la

cave objectif. Cette ouverture à ras de terre est située à 1m80 de haut dans la cave. Rien de problématique pour le groupe qui aujourd'hui est passé à l'action : le gros bras a coupé les barreaux puis par l'espace dégagé, le hobbit est entré faire une reconnaissance et larguer les araignées dans le garde-manger pour protéger leurs activités¹ dans la cave à vin. Le perceur de coffre s'est ensuite faufiler par le soupirail pour s'attaquer à la serrure du coffre. Ils sont obligés d'agir de jour car le perceur de coffre souffre d'une malédiction qui le fait s'endormir irrésistiblement du coucher au lever du soleil (TGCM).

Selon le délai d'intervention des personnages, les voleurs seront là ou pas, le coffre ouvert ou pas. Dans le cas le plus probable, à l'entrée des personnages, le hobbit est caché dans les ombres derrière la porte (Discrétion 19), le costaud est caché à l'extérieur dans un buisson devant le soupirail (Discrétion 14) et le goblin est debout sur une pile de caisses vides en train de crocheter le coffre. La cave à vin est dans le noir pour plus de discrétion d'autant plus que cela ne gêne pas le gob' nyctalope. Ils ont préparés une voie de repli en faisant un « escalier » de caisses devant le soupirail (D'autant plus que le sol y est rendu très glissant à cause des infiltrations d'eau). Des bruits pourront filtrer au travers de la porte car le hobbit n'écoutant que son instinct à commencer à casser des goulots de bouteille et goûte les nectars pourpres vieillissants en ces lieux bénis (je le cite).



Si le cambriolage se déroule sans être interrompu par les personnages, la piste sera bien difficile à retrouver, les cambrioleurs retourneront à leur repaire, non s'en s'être chargé de nombre de bouteilles de bons vins (2Po la bouteille). Eventuellement en patrouillant au hasard les personnages pourront sur un gros coup de chance finir par entendre des voix avinées interprétant avec plus de conviction que de talent des chansons d'Henry Death : c'est le groupe de cambrioleur ivre (AT / PRD / AD / MV à -2, COU à +2) qui fête dans une orgie éthylique sa réussite. Réussite toute théorique car à leur grande déception, le coffre contenait simplement les originaux des textes et partitions des chansons écrites par Albert, rien de plus...

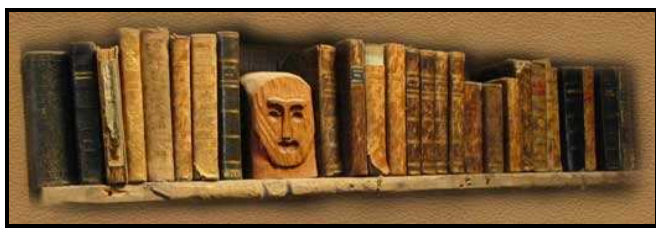
¹ Cette technique originale pour assurer leur protection et leur tranquillité est un peu leur marque de fabrique. Elle leur a valu le nom de « Gang des Araignées ». Du coup ils sont obligés d'avoir un élevage important de ces animaux peu dangereux mais impressionnant. Cet élevage leur sert aussi de couverture car, dans la vie de tout les jours, ils sont dératiseurs, activité nécessaire de part le nombre de rongeurs qu'il faut donner à manger à leurs bestioles.

SORTIE DE SCÈNE

Une fois l'histoire terminée, Albert invitera les personnages à le rejoindre au salon où il passe la plupart de son temps, basculant dans son fauteuil tout en regardant l'extérieur par la fenêtre :

« Bravo pour votre intervention ! Je n'ai malheureusement plus d'argent pour vous récompenser mais j'ai pensé qu'un livre issu de ma collection personnelle pourrait vous faire plaisir. Il s'agit d'ouvrages que j'ai utilisés pendant ma vie d'errance mais maintenant ils vont vous être plus utiles qu'à moi. En effet, je me dois aussi de vous dire que je ne peux pas décemment vous garder à mon service sans pouvoir vous payer. Et les événements récents m'ont prouvés que vous saurez vous débrouiller en partant à l'aventure. Aussi je vous libère de mon service et vous souhaite bonne chance pour l'avenir ! Et n'hésitez pas à passer me raconter vos exploits lorsque, couverts de gloire, vous repasserez dans le coin de ma retraite tranquille. »

En cas d'échec, son discours sera bien sûr un peu plus critique, sans rancœurs toutefois, et il n'y aura pas de récompense mais par contre il les poussera tout de même sur les routes !



Voici la présentation qu'il pourra faire de sa collection de livre :

- **Atlas de la Terre de Fangh** : Faisant souvent parti de l'élite intellectuelle des groupes, j'ai souvent été amené à prendre les décisions type « itinéraires ». (Permet de gagner un bonus de +2 à toute les épreuves d'orientation et d'avoir une connaissance assez précise de la géographie).
- **Bestiaire Insolite de la Terre de Fangh** : Sur la même logique, il vaut mieux connaître les monstres afin de donner des instructions ou choisir son attitude. Nombre de bardes sont morts faute de ce savoir. (Permet de demander au MJ des détails sur les capacités et comportements des monstres).
- **Encyclopédie fanghienne de chirurgie** : Il m'a fallu développer mes talents de soigneur, d'abord pour moi-même puis pour les autres. (Permet de gagner un bonus de +2 aux "Premiers soins").
- **Dictionnaire médical de G. Moudubras** : une fois que l'on sait soigner, les gens vous prennent pour un médecin. Alors au delà des soins traumatiques il m'a aussi fallu combler mes lacunes dans le domaine des maladies. (Le personnage saura reconnaître une maladie sans passer d'épreuve. Le MJ peut lui indiquer comment combattre cette maladie).
- **Manuel des Insolites Ingrédients** : Un savoir valable pour gagner facilement quelques sous à partir des cadavres des monstres tués par vos amis. (Le personnage sait reconnaître un ingrédient magique sans épreuve. Le MJ peut même lui indiquer son prix).
- **Le marchandage chez les nomades** : Quand on a du bagout, il est souvent nécessaire de travailler un peu les relations type commerce pour bénéficier pleinement de ses avantages naturels. (Permet d'avoir 10% de réduction systématique dans les magasins).
- **Savoir communiquer avec les sauvages** : Communiquer c'est mon métier et il m'est apparu à un moment qu'il n'était pas acceptable que je ne sache pas me faire comprendre par nombre de races intelligentes. (Permet de gagner la compétence "Langue des monstres").

NB : Ne pas oublier que seuls les personnages ne possédant pas la compétence « Tête vide » et avec un Intelligence de 10 ou plus savent lire les langues qu'ils pratiquent...

LES PROTAGONISTES

Henry Death, ancienne star de la scène indi-kaïou

| | Att | Prd | Ev | Pr | Dégâts | Cou | Xp | Notes |
|-----------|-----|-----|----|----|--------|-----|----|---------------------------|
| Ménestrel | 11 | 13 | 48 | 0 | 1D+1 | 10 | 20 | FO 10 AD 14 INT 10 CHA 16 |

- **Nom** : Albert Chouvert, nom de scène Henry Death
- **Métier** : Ménestrel niveau 6
- **Apparence** : La cinquantaine bien tassée, les cheveux gris coupés selon une mode désuète, un ventre proéminent lié à un long entraînement à la consommation de bière de toutes natures.
- **Comportement** : Regarde passé la vie avec un certain fatalisme et une certaine sagesse que ne laissait pas présupposer ses jeunes années. S'amuse beaucoup des péripéties des autres mais souhaite la plus grande tranquillité pour lui-même. Bref pantouflard et riche d'expériences passées, limite moralisateur parfois. Veut que dorénavant on l'appelle Albert.
- **Histoire** : Tout a été si vite : la taverne du Groin écrasé, debout sur la table, la brute qui disait « chante ou je te massacre » et le public qui soudain arrête ses échauffourées pour l'écouter. Et le miracle qui se reproduit, de soir en soir, de lieu en lieu, de tournée en tournée alors qu'Albert peaufinait ses talents naturels, apprenant toujours de nouvelles chansons, de nouveaux instruments, ... Et l'apogée avec les « Rouges envies » où, leader du groupe, compositeur, chanteur, il connu la célébrité et la richesse.
- **Équipement** : Bâton de marche dans un placard, costume de scène sur un mannequin dans le salon, porte en permanence une robe de chambre avec son nom en paillette sur le dos, bottes de marche elfiques rouges à franges, Guitare-démon dorée fixée au dessus de la cheminée. Ne possède plus de liquidité par contre certains objets de sa collection pourraient être vendus de manière fructueuse.
- **Tactique** : Il ne participera à priori à aucun combat, passant le plus clair de son temps dans son fauteuil à bascule.

Ses cambrioleurs : « le gang des araignées »

| | Att | Prd | Ev | Pr | Dégâts | Cou | Xp | Notes |
|--------------------------------|-----|-----|----|----|--------|-----|----|---|
| Les araignées des bois | 8 | 4 | 4 | 0 | 1D-1 | 15 | 3 | Pas de poison efficace. |
| Le hobbit joufflu masqué | 10 | 8 | 15 | 0 | 1D+2 | 12 | 10 | « Frapper lâchement » Dague de bonne qualité, chemise et pantalon de voleur. |
| Le perceur de coffre goblin | 8 | 8 | 10 | 0 | 1D+1 | 9 | 8 | « Serrurier » Dague de base, outils de serrurier de base. |
| L'humain costaud à l'extérieur | 8 | 9 | 25 | 2 | 1D+2 | 12 | 10 | « Chercher des noises » Manche de pioche, veste de toile renforcée, scie à métaux. |

L'EXPÉRIENCE

Le tout à titre indicatif et en complément de ce qui mérite d'être donné pour les actions en jeu et pour les combats :

- Empêcher le cambriolage : 20 xp aux participants
- Ne pas réussir à empêcher le cambriolage : 10 xp aux participants
- Chaque cambrioleur remis à la justice : 15 xp aux participants