

Guildes ennemies et alliées

Le scénario se déroule au nord de Glargh, de l'autre côté du fleuve Elibed, mais est lancé à Glargh. Les cartes nécessaires sont « Terre de Fangh en entier » et « Glargh ».
C'est un scénario de type : infiltration

Synopsis pour le MJ (ne pas dévoiler aux joueurs)

La guilde de Agmanguerrers est en désastre, malgré les récentes victoires, les membres meurent assassinés, les uns après les autres, et le premier officier, Coragu-u, a à peine réussi à se sauver de trois agresseurs. Les soupçons sont sur les guildes Ker-kenlos et Deai, principales ennemies des Agmanguerrers. Les membres sont débordés et n'ont pas de raison valable d'attaquer ces guildes, le chef Valdur décide donc de faire appel à des aventuriers ne faisant pas partie de la guilde pour enquêter et espionner l'ennemi, pour trouver les traces de possibles recrutements d'assassins, et, si les soupçons s'avèrent justes, rapporter les infos en conséquence

Comment se faire engager et la rémunération

Les aventuriers peuvent commencer la mission :

- 1 . En étant contactés par un membre de la guilde.
- 2 . En entrant par hasard dans une sorte de château en voyant l'enseigne de la boutique de l'endroit ou la fiche des missions sur le tableau à l'entrée.

Le paiement est de 2500 po mission d'enquête (+2500 si es soupçons sont justes). Si il y a une action d'éclat durant l'une d'elle (officier ennemi tué, document précieux ramené...), 50 po sont rajoutés.

Aller

Les sièges deux guildes sont au nord de Glargh, après le fleuve Elibed. Celui de Ker-kenlos est au bord du fleuve, 1 km après le pont ; celui de Deai est à environ 10 km à l'est de Zoyek. Les aventuriers peuvent traverser par le pont, ou louer un bateau (ou s'engager comme mercenaire dessus), ou encore traverser à la nage s'ils savent nager et qu'ils ont des vêtements assez imperméables (sinon, mettez des malus).

Une fois arrivé, il faut trouver un moyen d'entrer discrètement dans la guilde la plus proche. Les aventuriers peuvent creuser un tunnel ou assommer les 10 gardes de niveau 3 (si ils sont nombreux et de niveau équivalent, mais ça devient plus discret, après), mais le meilleur moyen est de rentrer par la fenêtre ouverte du deuxième étage (avec une corde ou la capacité escalade, ou avec dans le groupe un barbare et un gnome ou un goblin pour lancer).

A noter qu'un membre niveau 15 de Deai empêche les aventuriers d'avancer si ils veulent commencer par celle-ci, ils doivent donc commencer par celle de Ker-kenlos (ça tombe bien, elle est plus facile). Pour le grand vilain MJ : de toute façon, tout est dans


Une fois à l'intérieur ,ils vont devoir chercher ds preuves d'un possible complot contre les Agmanguerrers. Bonne chance

Intérieur de la guilde

PLAN – description


Niveau 0

- (1) Le hall d'entrée, avec la table d'orientation. Il est peu probable que les aventuriers pénètrent dans le siège de Ker-kenlos par l'entrée, car celle-ci est gardée par une dizaine de gardes et qu'il vaut mieux ne pas se faire remarquer.
- (2) Couloir réservé aux visiteurs, rien à dire. Il y a deux ou trois gardes qui surveillent les clients et visiteurs.
- (3) Couloir réservé aux membre de la guilde, il est décoré et il y a un tapis.
- (4) La salle de relais des gardes où la relève de la garde attend un peu en avance.
- (5) La salle où se reposent les gardes. C'est une grande salle car il y a 4 relèves par jour. Il y a des bancs et des lits, un plan de travail et un coffre, u fond, contenant le *fond de retraite des officiers de la garde*, soit 100 po (les membres sont radins). Dans certains lits et armoires, voire commodes, se trouvent des objets de petite valeur ou des armes de basse qualité; il y a des gardes à toutes heures.
- (6) L'allée des archers, où l'on range les armes et où les archers se positionnent quand la guilde est attaquée. On y trouve des archers, des arcs longs de qualité moyennes et des armes diverses de qualité banale. Si un aventurier possède la compétence fouiller dans les poubelles, il peut trouver un coffre contenant une épée une main DURANDIL™.
- (7) Accueil, où les visiteurs arrivent, se renseignent et s'enrôle, ainsi que se préparent à aller demander une mission les aventuriers bourrins et avides de richesse. Il y a un guide qui se morfond dans une loge en bois et qui dort quand il n'y a personne.
- (7a) Salle immense où se battent des fâchés, s'endorment des fatigués et râlent les mécontents, elle contient tout et rien, et n'importe quoi. Des fonctionnaires, des guides, des attributaires de missions, des gardes, des touristes, des membres, des officiers, des aventuriers et même un elfe noir barde qui chante. Bref, il y a de tout, et à GOGO. Au nord-ouest de la salle, il y a des escaliers qui mènent au niveau 1, en (1).
- (8)(Très)Grande salle avec des tables, où es membres de la guilde font des beuveries et des festins gigantesques. Au centre de la pièce, des grandes tables, et des cuisines et des barils d'alcool, des caisses de nourriture et de denrées alimentaires sur les côtés. Suivant l'heure, des larbins et le cuisinier cuisinent, ou des membres se faisant un gueuleton. Gare à ceux qui ont la compétence appel du ventre ou du tonneau ! Ils risquent, si ils passent par là, de finir dans un lac de vomi, avec un ventre de 100 kilos de plus.
- (9) Salle du trésor, où se trouve le trésor de la guilde. Si les aventuriers découvrent le passage secret dans la salle où ils sont normalement entrés, il peuvent se rendre dans la salle au trésor (à condition d'avoir un voleur chevronné (adresse minimum 14) ou une clef d'officier (après en avoir éliminé un, voir sur la carte), ils peuvent descendre dans la salle au trésor, contenant ce qu'il reste du trésor, le reste converti en fonds de guerre. Les meilleurs objets sont le parchemin doré scellé de rouge et le contenu du coffre au fond de la salle. Il y a également 700 po (e qu'il reste) et une relique au choix (en dessous de 2000 po).
Le parchemin est un Tome, celui qui le regarde gagne des compétences, et choisit entre :
Tome du sage (Fort blizzard) : PA + 12, INT+2, bonus de 1 sur épreuve de sort, gagne tous les sorts d'air de niveau 1 à 2, toutes classes incluses
Tome du sage (Inferno) : PA+14, Dégâts sorts +2, gagne tous les sorts de feu niveau 1 à 2, toutes classes incluses
Tome du sage (Flamme venin) : Dégâts sorts +3, PA+12, gagne tous les sorts de magie noire niveau 1à2, toutes classes sauf prêtres et paladins.
Tome du sage (Restitution) : PA+10, CHA+2, peut lancer le sort «soin des blessures graves»
Effet définitif, au passage de niveau, augmente les PA et les EV (+2 PA)
À côté, un petit coffret contenant un bon au porteur de 1000 po. Ils remontent pareillement.

Niveau 1 ; Attention , dans les zones de vigilance  les aventuriers doivent réussir une épreuve d'adresse, sinon, le MJ tire au D6 ce qui arrive : 1&2 : 1D6 gardes arrivent. 3 : un bretteur et un mage arrivent, 4 un guerrier, un bretteur et un mage arrivent, 5 un officier arrive, 6 trois officiers arrivent

- (1) La salle où l'on accède au niveau 0 en (7a). Il n'y a rien à noter, à part une porte.
- (2) Long couloir, il suffit de le suivre pour arriver au passage menant au niveau 2 en (), d'où viennent probablement les aventuriers. On peut de puis accéder aux (1), (3), (4), (5), (6), (7), (11), (12), (13) et (14).
- (3) Bureau, simple et occupé par un **mage**. Dans un coin sud, un coffre contenant 100 po. Le mage attaque les aventuriers si ils entrent. Il possède un équipement moyen et un objet magique utile : parchemin de boule de feu majeure (3D+2), et une clef.
- (4) Bureau, simple également, occupé par un **érudit**. Si les aventuriers entrent, il empoigne un livre, et fait mine de répondre à leur questions. S'il est attaqué, il utilisera le livre qui renferme des formules et lancera un sort d'air qui propulsera les aventuriers et les griffera (1D+4, plus 2 dégâts en touchant le mur). Après ça, il pourra utiliser une fois le livre pour lancer un sort dévastateur, qu'il doit psalmodier pendant 3 assauts, mais une fois fini, si il est encore en vie, il lance un sort qui touche tous les aventuriers et le tue, faisant disparaître ses objets (ses vêtements, un ROMORFAL 100, une baguette de Zorlaki) 2D+12.
- (5) Bureau simple occupé par un **agent** de la guilde déguisé en touriste. Il est agressif. Au bout de cinq assauts, il s'en va et revient avec un **guerrier** et un **bretteur**.
- (6) Salle d'entrainement de la garde, avec des mannequins, des cibles, des sacs, des armes et tout ce qu'il faut pour s'entraîner. Selon l'heure, il y a des gardes qui s'entraînent sous l'œil vigilant de l'**entraîneur**. Au nord de la salle, il y a une porte menant au dojo des ninjas.
- (7) Tripot où les gardes boivent et mangent pendant les pauses. Il contient au moins trois gardes à toutes heures. Si les aventuriers sont vigilants, ils peuvent découvrir une masse PAFTM.
- (8) Le dojo des ninjas, aménagé pour des mercenaires ninjas et assassins. Il contient des objets divers, pour la plupart dangereux. Les aventuriers peuvent, en cherchant, trouver 3 doses de venin tarentula et, dans un coffre fermé à clef (qui est pendue au mur), un sabre nodachi 2 mains (AT+2, PRD-4, 2D+3, COU+2, AD+1, prix 3000 po)
- (9) Salle d'entrainement des guerriers, où s'entraînent ces soldats. Il y en a toujours un, et ils sont agressifs. La salle est remplie d'armes et de cibles en tous genres. Accrochée au mur, un marteau très efficace contre les grosses armures, mêmes caractéristiques qu'un marteau une main correct, + 1D+4 dégâts contre quelqu'un ayant + de 4 PR. Il est très utile aux aventuriers à la fin de ce scénario, mais c'est à la fin.
- (10) Salle des bretteurs accessible seulement depuis le couloir en (14). Elle est occupée par des bretteurs s'entraînant, au moins 2. Il y a une épée 1 main DURANDILTM accrochée au mur. Elle est semblable aux autres salles d'entrainement.
- (11) Salle où les soldats se réunissent. Il y a même un officier (maitre sage) et des soldats (bretteurs, guerriers et mages), au moins 4. Un combat difficile si les aventuriers entrent, mais les mages se rendent si le sage décède, et ceux-ci forment la moitié des ennemis quel que soit leur nombre. Au sud de la pièce se trouve un coffre contenant une robe de mage de combat de luxe.
- (12) Entrepôt de nourriture, plein à craquer de bonnes choses. Si un membre du groupe possède « instinct de survie », il se dirigera vers cet endroit, et n'aura pas à effectuer les épreuves d'adresses dans les zones de vigilance. Si les aventuriers s'y arrêtent pour manger, il auront une récupération supérieure de 1PV.

- (13) Salle avec un escalier menant au niveau 2, d'où viennent normalement les aventuriers.
- (14) Couloir menant à deux salles inaccessibles autrement (15) et (10). Il est en entier une zone de vigilance. Les aventuriers peuvent entendre des voix provenant de la salle des archives en (15).
- (15) Destination finale, fermée à clef. La clef se trouve au niveau 2, mais il en faut une deuxième, dans un coffre au niveau 1. Les aventuriers peuvent se douter que c'est la destination finale, vu l'écriteau sale des archives – réunion des assassins avec l'officier supérieur Grotesk – si personne ne sait lire, tant pis pour eux.

Niveau 2 ; Attention , dans les zones de vigilance  les aventuriers doivent réussir une épreuve d'adresse, sinon, le MJ tire au D6 ce qui arrive : 1&2 : 1D6 gardes arrivent. 3 : un bretteur et un mage arrivent, 4 un guerrier, un bretteur et un mage arrivent, 5 un officier arrive, 6 trois officiers arrivent.

- (1) Salle où les aventuriers sont normalement entrés, avec
 - un grappin
 - une corde et la compétence escalade
 - en empruntant l'échelle faite avec des pierres ressortant du mur (épreuve d'Adresse, bonus de 1, - 1D6 PV en cas de chute. Elle contient une fenêtre et rien. Il y a deux possibilités : la porte en face (en entrant) et celle à gauche.
- (2) Salle des mages, où ils dorment et font des expériences magiques amusantes. Il y a 2 mages et un maître sage. Une fois ceux-ci vaincus, les PJs peuvent ouvrir un coffre contenant un bâton d'éclair de foudre (10 charges – 2D+2 – perce l'armure – portée 10 m).
- (3) Salle où dorment et se marrent les bretteurs. Ils font également pleins d'autres trucs genre tenir des épées sur le nez en ayant un bandeau sur les yeux et une bouse près des narines, mais ça nous regarde pas. Il y a 3 bretteurs et un maître escrimeur (gare à ses longues épées et à son attaque assez élevée). Une fois ceux-ci occis, les PJs peuvent ouvrir le coffre contenant 3 fibules des coups puissants.
- (4) Dortoir des soldats et des gardes, déconseillé sans un mage qui balance un sort avant d'entrer , il y a 10 gardes, 5 guerriers et 1 maître combattant, ce qui représente des ennemis assez puissants. Si les aventuriers les ont vaincus, il y a un coffre contenant 1000 po et une grande claymore de Wallace, il faut bien une récompense. Le maître combattant possède un tome du sage (Inferno), voir au (9), niveau 0.
- (5) Dortoir des officiers, très dur, avec 3 maîtres sages, 3 maîtres combattants et 2 maîtres escrimeurs. Si les aventuriers réussissent à les occire, ils gagnent : en fouillant les corps : un bâton ROMORFAL™ 10000, deux épée une main DURANDIL, trois fléaux bourrinants des Moriacs et 1200 po. En cherchant dans le coffre, ils trouvent un marteau 2 mains DURANDIL™ (enchanté : dégâts +3)
- (6) Salle d'armes, avec un maître escrimeur. Une fois celui-ci au *paradis des aventuriers ayant adhéré à une guilde*, vous pouvez prendre des armes, de qualité moyenne, et surtout 1500 po dans le coffre.
- (7) Chambre du chef de la guilde, mais il n'y est pas. Il y a un lit, un bureau, et un coffre contenant un bon au porteur de 600 po, et une clef.
- (8) Salle remplie d'objets en tous genres, et principalement du genre cuiller en fer. Néanmoins, avec la compétence fouiller dans les poubelles, on peut récupérer, par exemple, un ingrédient onéreux. Au nord de la salle, il y a une trappe, avec une échelle, qui mène à un escalier descendant au niveau 1.

Destination finale

Les aventuriers doivent avoir récupéré les deux clés, et être entrés dans la salle finale, en (15) au niveau 1. Quand ils ouvrent, une aura magique leur rend leur PV, et ils gagnent une potion de soins légers chacun, (ils les trouvent par terre). Bonne chance pour le combat final.

Phase 1 :

Les PJs entrent dans une salle remplie d'étagères, elles-mêmes remplies de livres. Alors qu'ils entrent, un mage habillé en bleu, rose et vert, parle avec des assassins et des ninjas.

- D'accord, 1000 pièces d'or par tentatives, mais visez plus haut ! Tuez des officiers supérieurs, comme Coragu-u, le demi-orc sorcier (Niveau 20), ou même Valdur, chef de cette guilde pourrie qu'est les Agmanguerrers, cet haut elfe mage de niveau 20 ! Il faut ...

Il constate alors la présence des PJs, et, apeuré, recule :

- Assassins, tuez les, au nom de moi, Grotesk, officier supérieur de Deai, alliée aux Kerkenlos, mage d'eau niveau 9 ! Tuez les !

Les assassins attaquent. Ils sont 2 par aventurier. Quand les aventuriers en ont tués les 3 quarts, 1 ninjas par aventurier arrivent, et il faut tous les éliminer.

Phase 2 :

Alors que le mage recule, un imposant guerrier sort de l'ombre. Il est en armure complète et est armé d'une épée à 2 mains. Il dit :

- Par Kornettoh, que me veux-tu, Grotesk ? Que je leur démonte la face à l'épée ou que je leur envoie les prodiges du dieu du sang et de la violence, auquel j'ai dédié ma vie ?!!



Kascheus, par moi

Il est donc facile de deviner que c'est un paladin de Kornettoh, et de niveau élevé.

Le mage répond :

- Tue les, vite ! Ils ont tués une troupe d'assassins expérimentés !
- À ton service, mon maître.

Les PJs doivent donc tuer Kascheus, qui possède de quoi les faire tomber :

Ses caracs sont sur la fiche des rencontres, mais sont recopiées ici :

AT	PRD	EV		PR	Dégâts	COU	Classe- XP	Résistance magie	Note
9	8	90		6	2D+5	14	80	6	Bourrin FO: 14, prodiges Kornettoh niveau 1 à 8

Si ils ont récupéré le marteau dans la salle d'entrainement des guerriers en (9), niveau 1, il leur sera utile, vu que si son porteur réussit son attaque, il y a +1D+4 dégâts en plus, contre quelqu'un qui a plus de 4 PR, donc il est très utile contre Kascheus. Les sorts de pierre offensifs ont eux aussi un bonus, de 1D en plus contre lui.

Les héros doivent résister 5 tours.

Rien au 1er et 2ème, combat contre Kascheus (il possède une potion de soin léger, comme les PJs). Au 3ème tour, Grotesk commence à se battre, il ne peut pas être tué, en cas de coup léthal, ses EV descendent à 1 et il se retire pour un tour, avant de reprendre tous ses EV. Il lance des sorts d'eau, niveau 1 à 9, mais pas à dommage multiple, seulement de soutien (sur Kascheus) ou sur les PJs, mais à dommage individuel. Il n'a pas accès à « eau dans le corps », et ne lance pas de sortilèges généralistes. Pas non plus d'invocations.

Au 5ème tour, un guerrier elfe niveau 5 arrive sur un pentacle, en se téléportant.

Kascheus récupère tous ses PV.

Kascheus :

- Un rat de plus.

Grotesk :

- Raah ! Un autre ! À l'aide ! Raaaaaaaargh ! Au secours !

Il s'enfuit par un passage secret, et Kascheus s'écrie :

- Lâche ! Il a un niveau de plus que moi et il s'enfuit face à un elfe de 18 ans !
- 19 ½ s'écrie l'Elfe. Puis il se tourne vers les aventuriers et leur dit : Kotyf, officier des Agmanguerrers, je suis venu vous aider.

Phase 3 :

Note : Les assauts recommencent, le décompte reprend depuis le début.

Le combat continue avec l'aide de Kotyf. Les PJs doivent vaincre le paladin de Kornettoh niveau 8.

Au 7ème assaut, Kascheus regagne 10 EV, et un mage sort de l'ombre. Il vient en aide au bourrin.

Au 10ème assaut, 4 ninjas viennent aider Kascheus.

Au 15ème assaut, si Kascheus n'est pas mort, Kotyf l'attaque et lui fait un coup critique qui le vainc, et gagne l'expérience (étant un PNJ, et n'apparaissant que dans ce scénario, les PJs perdent l'équivalent de 80 XP, ce qui n'est pas rien). Si ils décident de tuer Kotyf, Valdur et Coragu-u arrivent et les tuent, pas de récompense (ou alors, MJ que vous êtes, donnez leur une seconde chance avec une épreuve de charisme). Les deux arrivent même si les personnages ne décident pas de tuer l'elfe. Ils vont dans le passage secret et l'on voit jaillir des éclats de sortilèges, puis ils sortent et se téléportent. Les aventuriers doivent s'enfuir par la fenêtre assez rapidement, en aidant Kotyf, et s'échapper avant que le premier étage s'effondre, donc ils doivent monter d'un étage. Tans mieux s'ils ont fait un plan, sinon tans pis pour eux (ne leur dites pas que Kotyf les guide).

Ils doivent au passage, rafler les documents sur la table, que le MJ leur rappelle.

FIN DE LA MISSION

Une fois que les PJs sont sortis, Kotyf regarde l'horizon et voit deux mages arriver. Coragu-u et Valdur sont là, et donnent la récompense aux aventuriers.

5000 po car les deux guildes sont responsables, et que c'était le paiement promis

+50 po par officier ennemi tué

+500 po si ce sont les aventuriers qui ont vaincu Kascheus.

Les maîtres Agmanguerrers sont contents, car il ne leur reste plus qu'à attaquer Deai.

FIN

Dans les décombres de la guilde, dont il ne reste plus que le rez de chaussée, les ruines sont affreusement calmes. Soudain, une main gantée sort du sol, et un homme massif se dégage de décombres. Un paladin de Kornettoh pointe son regard vers le lointain, et hurle les noms de ceux qui l'ont humilié. Puis il s'en va avide de vengeance, vers les sentiers de l'aventure, qu'il avait délaissé depuis plusieurs années, et part vers l'endroit où il pourra faire se que font les déshonorés, ruminer des idées de vengeance. Laissant les débris de son armure, il prend son épée et repart



TOUT : Clément Nguyen

Testeurs : Joueurs au Jeu de rôle Naheulbeuk

Jeu de rôle Naheulbeuk

REMERCIEMENT :

Je remercie John Lang «POC», créateur du donjon de Naheulbeuk, de la Terre de Fangh, du jeu de rôle associé et d'autres choses encore... sans lesquelles je n'aurais pas pu au moins écrire ce scénario.

Enfin pour faire simple : merci à tout le monde !