

Les Héritiers du Trilobique

Scénario mini-campagne en trois actes, pour 4 à 5 héros de niveau 3 à 6, et de préférence SOLDATS (mais ce n'est pas obligatoire, c'est juste plus pratique et plus logique). Apport de PNJs conseillé si le groupe est petit.

Le scénario a lieu à **Chnafon**. Vous aurez obligatoirement besoin d'une impression du plan simple de Chnafon pour les joueurs, et le MJ aura besoin quant à lui du plan Chnafon+ avec la description des points d'intérêt.

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

Une nouvelle secte s'installe dans la région de Chnafon : des dissidents de Tzinntch. Ils ont planifié un rituel très précis pour mener une **attaque de la banque** avec l'aide d'un monstre magique et d'une diversion. Ils devront être stoppés par les joueurs (premier acte). On apprend bientôt qu'il s'agit d'une secte très dangereuse et on enquête pour savoir où se trouve leur quartier général (deuxième acte), dans le but d'éradiquer cette branche locale avant qu'elle n'ait le temps de recruter d'autres adeptes ou de monter d'autres coups (l'assaut, c'est le troisième acte).

La mission

Il existe une seule manière d'attaquer la mission : elle est donnée par le FORTIN de Chnafon car c'est une mission de « maintien de l'ordre public » qui démarre comme une enquête sur un meurtre. Si les joueurs ne sont pas soldats, voire plus bas le paragraphe « Joueurs aventuriers ». Le premier acte de cette mission doit être mené très rapidement et dynamiquement car les problèmes vont s'enchaîner à toute allure.

Démarrage : le **commandant Dutilleul** rassemble en urgence l'escouade de soldats sur la place d'armes, il est 17:20 exactement. Les joueurs apprennent qu'un **meurtre vient d'être signalé au nord sur la place du marché**, et qu'un tailleur a été retrouvé mort, atrocement mutilé au visage. Les joueurs sont envoyés immédiatement chez le tailleur pour enquêter sur l'affaire et trouver un coupable, et le scénario est lancé. Comme il s'agit de soldats, ils n'auront pas le temps de faire du shopping bien sûr mais on va leur confier un **paquetage de mission de routine** (voir la suggestion en annexe) avec du matériel militaire, qu'ils récupèrent au magasin. Le soldat PNJ « médecin RÉGIS » (voir sa fiche en annexe) pourra également être chargé de les accompagner pour procéder à l'examen du cadavre, à moins que l'équipe ne dispose déjà d'un soldat médecin. **Rendez-vous ensuite à l'acte 1, ci-dessous.**

Joueurs aventuriers

Normalement, les civils n'enquêtent pas sur une affaire des soldats. Mais ici, une partie des soldats de Chnafon serait alors en manœuvres et le fortin aurait désespérément besoin de personnel. Pour que l'engagement des aventuriers ait lieu, **le groupe ne doit PAS contenir de personnage recherché par la loi, ayant récemment eu des problèmes avec la loi à Chnafon, invocateur avec invocations ou familier bizarre, nécromancien, sorcier noir de Tzinntch ou paladin de Khornettoh** (car tous ces gens ne sont pas bien vus par les soldats).

Le groupe, qui devra contenir **au moins un érudit** sera envoyé au fortin (en urgence) par le bureau des emplois à 17:30 et sera alors mandaté par le Commandant Dutilleul, en charge des troupes du fortin. Ils recevront un BADGE temporaire de gardien de la paix ainsi qu'une prime d'engagement de 50 PO par tête, avec l'ordre d'enquêter rapidement sur une affaire de meurtre qui aura été déclaré à 18:00. Une prime de 100 P.O. par tête est proposée, qui leur sera versée à résolution de l'enquête. Le PNJ « médecin RÉGIS » (voir sa fiche en annexe) sera ensuite chargé de les accompagner pour procéder à l'examen du cadavre.

Note au MJ : si les aventuriers ont besoin de refaire leur stock de potions ou d'acheter du matériel, il faut s'arranger pour le faire AVANT de démarrer le scénario, sans quoi ils risquent de perdre un temps précieux.

Connaissance de la ville

On considère pour cette partie que les héros connaissent la ville. Si ce sont des soldats, ils y sont en garnison et y ont déjà patrouillé. Ils savent donc où se trouvent les magasins, la banque, les temples et les principaux centres d'intérêt. Si ce sont des aventuriers, on considère qu'ils sont arrivés depuis quelques jours, qu'ils en ont déjà récupéré la carte et qu'ils savent où trouver les biens et services les plus courants, ainsi que la banque.

Le MJ, quant à lui, devra utiliser le plan fourni avec le scénario, qui détaille l'emplacement des meurtres.

Acte I : rituel et attaque de banque

Les joueurs vont devoir affronter à la suite plusieurs situations qui vont s'enchaîner rapidement car c'est ce soir même que l'attaque de la banque par les dissidents va avoir lieu. Le premier acte est celui qui consiste à découvrir l'attaque de la banque en réunissant des indices concernant la secte, et d'arriver à temps pour la stopper.

Note importante pour le MJ : l'enquête va piétiner car les criminels opèrent sous couvert d'invisibilité. Ils arrivent sur les lieux en étant invisibles, tuent leur victime, prélèvent les organes puis repartent, également invisibles, après les avoir mis dans un bocal. Il est donc extrêmement difficile d'avoir des informations de la part des témoins. Au mieux, un témoin pourrait avoir vu une « porte s'ouvrir toute seule » ou avoir « senti un déplacement d'air ». Il est important que le MJ fournisse dès le début aux joueurs une carte de Chnafon **en marquant à chaque fois précisément d'une croix l'emplacement des meurtres** alors qu'ils seront découverts. Avec un peu de chance, les joueurs feront d'eux même le dessin du triangle et découvriront que la banque se trouve au centre de celui-ci. Enfin, il faut espérer.

Partie 1 : meurtre du tailleur

À 17:00, **Gilbert Clofandi**, le tailleur au nord de la place du marché a été retrouvé mort (sur le plan du MJ, c'est la croix rouge en haut du triangle). Il a été mutilé et laissé dans l'arrière-boutique, et c'est son employée, **Micheline Buvet**, qui a découvert le corps et prévenu le garde en faction sur la place. L'enquête démarre donc sur place, dans l'échoppe du tailleur, aux environs de 18:00 (pour les aventuriers) ou un peu avant (17:45 pour les soldats).

Examen des lieux : il n'y a aucune trace visible de lutte dans l'échoppe. Rien ne semble avoir été volé. S'il y a un mage dans le groupe, il pourra éventuellement trouver qu'il « flotte encore une aura magique ».

Examen du cadavre : nécessite des connaissances en médecine ou une certaine intelligence, du moins pour la partie la moins évidente.

- Il manque les deux yeux de la victime (facile)
- Le meurtre a été commis avec une dague effilée (un peu moins facile). L'homme a été égorgé.
- Un symbole curieux, tracé avec du sang, orne sa main droite crispée et fermée (c'est un peu moins facile, car il faut penser à examiner cette partie du corps et à ouvrir la main pour le voir). **Si un joueur parvient à voir le symbole, il faut lui donner la dernière page de ce document. Peu importe qui il est, ce symbole lui est inconnu.**
- Plaie profonde proche de l'estomac. Un examen poussé, réalisé par un médecin ou un prêtre, ou quelqu'un qui sait faire les premiers soins (ép. INT) peut révéler que le FOIE de la victime est manquant !

Témoins à interroger : le joaillier d'à côté, **Marcel Tapaleur**, qui était sur le pas de sa porte entre 17:00 et 18:00, a eu l'impression d'un curieux déplacement d'air et d'une odeur de sueur, mais il pensait avoir rêvé. Et l'employée du tailleur (Micheline), elle, n'a rien vu du tout car elle était occupée à ranger des tissus au premier étage de la boutique, dans l'atelier. Un clochard qui traîne pas loin de là sur la place aura eu dans l'après-midi « l'impression d'entendre des bruits de pas près de lui, ainsi qu'une respiration saccadée ».

Le cadavre doit être transféré rapidement chez le guérisseur de la ville, rue du vieux Chnafon, qui se chargera des dispositions relatives à sa dernière demeure.

Si les joueurs disposent d'un chien ou d'un animal capable de flairer la piste du meurtrier, l'animal va les conduire au sud-est de la carte, là où aura déjà eu lieu le deuxième meurtre... Mais ils enchaîneront juste plus rapidement sur la partie 2 de l'acte I en tombant directement sur le garde à qui on vient d'annoncer le décès. Les soldats pourraient également avoir l'idée de réquisitionner un chien du fortin, ce qui est tout à fait possible !

Partie 2 : meurtre du noble

Vers 18:30, **Rafanul de Botrelle**, un noble de la ville, est retrouvé mort dans sa villa, au 6 de la rue des trois oreilles de Paldaric à 300 mètres au sud-est du premier meurtre (**sur le plan du MJ, c'est la croix rouge en bas à droite du triangle**). Le groupe est alors informé à 18:50 par un soldat en sueur, qui a couru à travers la moitié de la ville pour les trouver, sur ordre du commandant Dutilleul. Les membres du groupe devraient être à ce moment en train de mener l'enquête sur le premier meurtre et pourraient se trouver à divers endroits, selon leurs découvertes. Quoi qu'il arrive, on leur demande de se rendre sur les lieux du deuxième en urgence.

Examen des lieux : villa cosquée avec un étage. Les enfants et la femme du noble étaient partis en balade et il était tout seul chez lui. Pas de trace de lutte. Rien ne semble avoir été volé.

Examen du cadavre : exactement similaire à la partie 1... Le meurtre a été commis de la même façon et la victime s'est fait dérober les mêmes organes, sa main est ornée du même symbole. Les découvertes du groupe et la rapidité de l'examen dépendront donc pas mal de ce qu'ils ont vu sur le meurtre précédent.

Témoins à interroger : deux domestiques (Gérard et Josiane), qui revenaient de faire les courses en ville pour le dîner du soir, ont retrouvé leur patron gisant sur le tapis du salon. Ils n'ont rien vu de spécial. Il n'y a pas de témoin viable dans le voisinage.

C'est le deuxième meurtre, et normalement, à ce stade les joueurs vont commencer à se dire qu'il se prépare quelque chose... Ils vont sans doute essayer d'enquêter sur le symbole du trilobique (voir annexe 3 : la secte) en interrogeant des mages, ou sur les rapports possibles entre les deux victimes. Les liens sont presque inexistants, mais l'un des domestiques pourra par exemple dire que le noble avait commandé un vêtement chez ce même tailleur l'année précédente, ce qui n'a évidemment aucun rapport avec l'enquête ni avec les meurtres. Nous pouvons faire confiance aux joueurs de toute façon pour trouver des fausses pistes par eux-mêmes !

Si les joueurs ont toujours un chien ou d'un animal capable de flairer la piste du meurtrier, celui-ci va les amener vers l'ouest de la ville mais la piste va s'évanouir d'elle-même près de la rue des Grandes Invasions Barbares, une rue très fréquentée et pleine d'odeurs de nourriture qui vont troubler l'animal. Ils seront alors proche du lieu du prochain meurtre mais cela ne leur servira à rien car il ne sera découvert que plus tard.

Autour de 19:00 l'équipe commence à avoir faim. L'enquête avance peut-être, mais les soldats vont rentrer au foyer pour manger (c'est gratuit) et les aventuriers pourraient faire halte dans une auberge. La boutique de magie, ainsi que Rufus d'Ombrelune, ferment leurs portes à partir de maintenant et ne pourront plus être utilisés pour enquêter sur les dissidents de Tzinntch (il ne restera plus alors que le spécialiste en magie du fortin). Si les joueurs décident de ne pas manger pour avancer sur l'enquête, ils perdront tous 1 PV et il ne se passera rien d'autre jusqu'à la partie 3.

Partie 3 : meurtre du négociant

Vers 20:10, **Barnabé Douin**, un négociant en bouchons d'amphores est retrouvé mort, au 12 de la ruelle Kisbar Ankoïn (**en bas à gauche du triangle**). Il faudra attendre 20:20 pour que l'information arrive au fortin. Là, le commandant Dutilleul enverra immédiatement quelqu'un chercher le groupe, où qu'il se trouve. S'ils sont au fortin, ils gagneront donc un temps précieux. Au mieux, le groupe arrivera chez Barnabé vers 20:30.

Examen des lieux : maison de quartier de qualité avec un étage. Il a été tué au rez-de-chaussée de sa maison, et sa femme et son fils (Sophie et Charles) ont été retrouvés endormis dans la pièce à côté, probablement par magie. Ils ont mis du temps à se réveiller et c'est là qu'ils ont découvert l'horreur du meurtre. On ne sait donc pas quand ce dernier a eu lieu. Pas de trace de lutte, et visiblement pas d'objets volés.

Examen du cadavre : exactement similaire à la partie 1... Le meurtre a été commis de la même façon et la victime s'est fait dérober les mêmes organes, sa main est ornée du même symbole. Les découvertes du groupe et la rapidité de l'examen dépendront donc pas mal de ce qu'ils ont vu sur les meurtres précédents.

Témoins à interroger : Sophie et Charles Douin ont entendu un bruit dans la maison, puis ils ont vu apparaître une silhouette sombre près de la fenêtre. C'est à ce moment qu'ils ont sombré dans un sommeil artificiel peuplé de cauchemars horribles. Il n'y a pas de témoin viable dans le voisinage.

Il faut donc espérer qu'à ce stade les joueurs se penchent sur la carte et sur leurs indices magiques. Ils devraient normalement commencer à se poser des questions sur l'emplacement géographique des meurtres, puisqu'il n'existe aucun lien entre les victimes. Lorsque j'ai fait jouer ce scénario, c'est à ce moment que mon groupe de soldats a tout compris et qu'ils ont identifié la menace. Ils ont découvert que le centre du triangle du symbole délimitait le secteur de la BANQUE DE CHNAFON ! De là, ils ont pris les bonnes décisions.

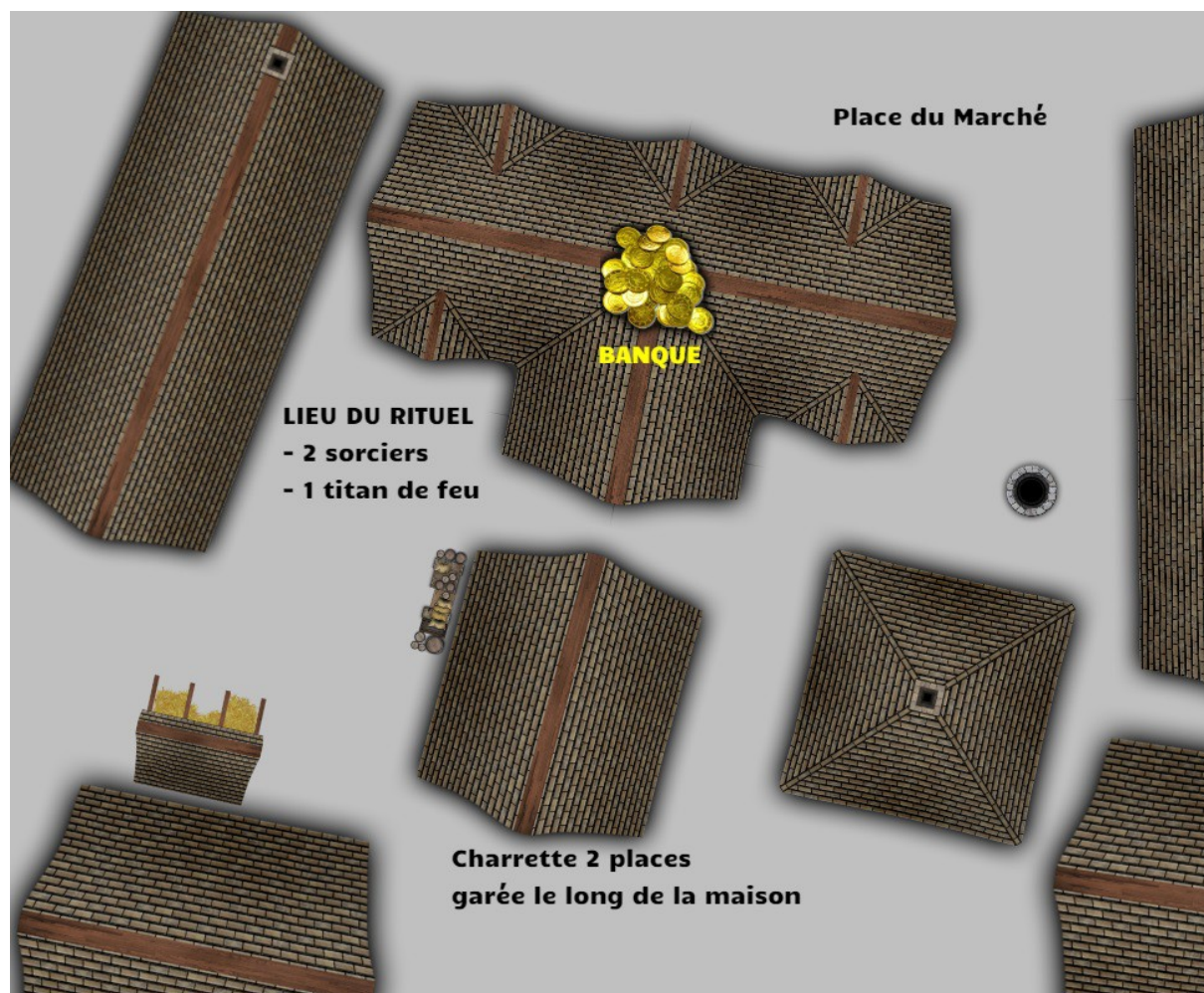
Partie 4 : alerte aux créatures !

À 21:15, un énième coursier envoyé par le Commandant Dutilleul rejoint le groupe et rappelle toutes les forces disponibles pour aller dans le nord de la ville ! **Plusieurs cloches d'alerte sonnent à travers la cité !** On signale la présence de nombreuses créatures noires de petite taille, d'origine probablement démoniaque, qui semblent s'acharner sur les environs du château et qui en veulent sans doute à la famille seigneuriale. Ils attaquent les gardes et les civils sans distinction. Les soldats ont besoin de toutes les forces disponibles pour faire reculer les créatures. Il est fort possible que le groupe soit encore chez la dernière victime à ce moment, mais ce n'est pas certain. S'ils sont ailleurs, ou proches du secteur bancaire, le soldat les trouvera néanmoins et leur demandera de courir vers le nord de la ville. **Ce soldat partira très vite et ne les attendra pas.**

Un choix crucial : à ce stade, les joueurs ont peut-être déjà découvert que quelque chose allait se passer autour de la banque. Si c'est le cas, il y a une chance pour qu'ils comprennent que ces créatures sont une DIVERSION. L'officier en charge de l'équipe devra donc choisir de suivre les ordres (et d'aller combattre les créatures) comme on lui a demandé de faire, ou de désobéir pour continuer l'enquête et se diriger vers la banque puisqu'il pense que c'est là que quelque chose va se passer (c'était la solution choisie par mon groupe). S'ils décident de suivre les ordres, vous irez alors lire le paragraphe plus bas « **Mauvais choix** ».

Partie 5 : l'attaque de la banque

En imaginant que le groupe choisisse bien de continuer l'enquête à ce stade, et non de rejoindre les soldats pour combattre les créatures (sinon, lire le paragraphe plus bas « **Mauvais choix** »), en approchant du secteur bancaire autour de 21:20 (il fait bien nuit maintenant) ils vont arriver par le sud, juste à la fin du rituel. Ils vont voir en premier lieu une **charrette suspecte** et vide, garée le long d'une maison, derrière la banque. C'est un chariot rapide de transport avec un banc de conduite à deux places et un cheval puissant. Peu importe ce que le groupe va faire à présent, ils sont très proches et vont entendre des **voix qui psalmodient** dans la rue derrière (lieu du rituel). Ils arriveront pile au moment où les cultistes terminent l'invocation du **Titan de Feu**. Celui-ci va se matérialiser au milieu d'un gros symbole tracé sur le sol avec du sang, où par ailleurs ont été répandus les yeux et les foies des victimes. Les deux **Sorciers Noirs** sont là et c'est le moment du COMBAT du premier acte !



N'hésitez pas à dessiner ou reproduire le lieu de l'attaque (fichier joint au scénario) pour permettre aux joueurs de se positionner. Ces ennemis sont très dangereux et il vaut mieux ne pas leur foncer dessus comme des bourrins. Ils ont l'évidente intention de défoncer la porte arrière de la banque et de s'y introduire avec l'aide du Titan de Feu. **Vous trouverez leurs caractéristiques, sorts et coups spéciaux dans la page suivante.**

Ce combat peut durer un moment car le Titan est plutôt coriace. Les deux sorciers, de leur côté, produisent de gros dégâts ainsi que des malédictions handicapantes. Il est tout à fait possible que plusieurs membres du groupe se retrouvent grièvement blessés, auquel cas le médecin Régis s'occupera de les soigner pendant que les autres combattent. Enfin, si tout espoir est perdu et que les joueurs sont en train de crever, faites intervenir le commandant Dutilleul plus tôt que prévu (voir partie 6) pour terminer le combat à leur place. Vous gagnerez ainsi du temps et sauverez les personnages, mais ceux-ci auront moins d'expérience.

Titan de feu

Un genre de semi-géant à la chevelure enflammée, qui manie un énorme marteau - créature chaotique et démoniaque. Son corps ne fait qu'un avec son armure et tout en lui est corrompu, malodorant et glauque.

AT	PRD	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	12	80	6	2D+8*	20	100

Résistance magique : créature magique balaise, sa RM 15.

Aura de chaleur : l'air surchauffé autour du monstre est irrespirable. Tous les êtres vivants qui se trouvent au contact du titan de feu au début de son tour de combat perdent 1 PV (à chaque assaut donc).

***Choc brutal** : dégâts contondants. Pour parer cette attaque de gros marteau, il faut également réussir une épreuve de force ! Sans quoi la parade sera ratée tout de même. Il réussit des critiques sur 1 et 2.

Barrage : coup spécial, une fois par assaut. Il balance son gros marteau en cercle et peut toucher jusqu'à trois cibles dans le même assaut, avec des dégâts normaux (esquive possible uniquement).

Renversement : à la place d'une attaque, le titan repousse une cible proche d'un coup de pied. Il cause la mise à terre de celle-ci, à moins d'une esquive ou d'une épreuve FO-5 réussie.

Mage noir dissident

Ils pratiquent la magie de Tzinntch avec encore moins de remords que les autres. Ils lancent plusieurs sortilèges en un assaut et d'autres en deux assauts (mais ne perdront pas de temps à lancer des sorts plus longs). Pour simplifier et fluidifier le jeu, nous proposons ci-dessous un assortiment de sorts à utiliser rapidement. Vous n'avez pas besoin de gérer l'énergie astrale des mages, disons qu'ils arriveront à cours de PA **après avoir lancé sept sorts**. Ils pourraient alors tenter de se mettre à l'abri pour boire une potion +15 PA (en perdant six assauts).

AT	PRD	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
11	11	30	6	1D+5	14	60

Résistance magique : ils sont intelligents et bien équipés : leur RM est de 15.

Robe enchantée : leur robe inclut un bonus de +4 en PR magique.

Sortilèges et épreuves : les sorts d'attaque sont réussis sur 14 et les malédictions sur 15.

Boule de feu mauve : 2 ASSAUTS — elle frappe une cible pour 2D6+4 PI (ignore l'armure sauf PR magique) — Toutes les cibles au contact de la cible principale doivent subir 1D6 BL de dégâts directs en rebond.

Flèche assassine : 1 ASSAUT — Un trait mauve part du mage à une vitesse incroyable et frappe sa cible à la poitrine pour 2D6+5 PI.

Rayon bleu de Karnagh : 2 ASSAUTS — un rayon bleu qui frappe sa cible pour 2D6+4 PI (ignore armure sauf PR magique) - Toutes les cibles sur la ligne jusqu'à 12 m subissent également des dégâts similaires

Sphères de la souffrance bleue : 2 ASSAUTS — sort de zone : 12 sphères de la taille d'une orange apparaissent à hauteur de la poitrine et se précipitent sur les cibles proches. Elles peuvent en toucher une ou plusieurs, selon la proximité. Le seul moyen de les éviter est de se jeter à terre rapidement (ép. AD). Pour chaque impact : 1D+3 PI.

+MALÉDICTIONS : pour les sorts suivants, les héros peuvent résister grâce à une épreuve RM.

Compression des gonades : 1 ASSAUT — la cible perd trois assauts à sauter sur place, victime de douleurs atroces.

Enchevêtrement : 1 ASSAUT — prise dans des lianes magiques, la cible perd huit assauts, sans pouvoir se déplacer. Elle peut toutefois combattre avec des malus AT/PRD/AD-4.

Cécité : 2 ASSAUTS — le mage pointe un héros du doigt et celui-ci peut devenir aveugle pendant 6 assauts. Il peut toujours agir, mais avec AT/PRD/AD/COU-6.

Mutisme : 1 ASSAUT — la cible perd l'usage de la parole et ne peut plus prononcer les sortilèges ou prodiges (autres que les silencieux). L'effet dure une minute !

Partie 6 : intervention du commandant

Le commandant Dutilleul arrive à la banque, flanqué de plusieurs soldats vétérans, juste à la fin du combat (ou plus tôt si jamais celui-ci se déroule assez mal). Il reprend l'affaire en main et il établit un cordon de sécurité. Alerté par un soldat de l'absence des héros dans le combat contre les créatures noires, il a pensé qu'il se tramait quelque chose de vilain dans le sud de la ville. Tout en traversant le quartier du marché, il a été prévenu à mi-chemin par un citoyen que des gens se battaient près de la banque et en a tiré des conclusions rapides. Les vétérans qui l'accompagnent sont en fait les soldats de haut niveau qui protègent habituellement le fortin ou la banque (ils sont aisément reconnaissables).

Si le combat est terminé, le commandant s'approche et félicite les héros pour leur vivacité d'esprit et leur bravoure, car contrairement aux autres gardes, ils n'ont pas été floués par la diversion et ont pu arrêter l'attaque de la banque. Ce n'est pas bien grave, du coup, s'ils n'ont pas suivi les ordres car « À votre place, j'aurais fait la même chose, jeunes gens ! ». Il demande un rapport rapide de la situation et leur promet une récompense à la hauteur de leurs efforts.

Si le combat tournait mal et n'était pas terminé, et que vous désirez sauver les PJ's, vous pouvez sortir du mode combat et finir avec une ellipse. Les vétérans encerclent les survivants, le titan de feu est défait et les mages (s'il en reste) sont mis hors de combat et capturés. Les héros sont néanmoins félicités mais on se dépêche de les envoyer aux urgences. Ils ne bénéficieront pas de la PRIME BANCAIRE (voir plus bas).

Dans l'idéal, il faudrait qu'au moins un dissident soit capturé vivant pour la suite du scénario (mais on peut faire autrement puisqu'il reste le troisième sorcier).

Note : cette intervention rapide est importante car elle empêchera les joueurs de fouiller les corps et de s'approprier en douce du butin de Tzinntch (qui n'est pas prévu au programme, et qui sera réquisitionné par l'armée comme pièce à conviction). En outre, il est important de faire comprendre que les soldats ont quelque part la situation en main dans la ville de Chnafon.

Prime bancaire

Si les héros ont défait à eux seuls les trois opposants qui menaçaient la banque, ils seront surpris de voir sortir de l'établissement quelques employés ainsi que la patron de la banque (juste après l'arrivée du commandant). Tout ce petit monde va applaudir la performance ! « On a vu ce que vous avez fait, c'était incroyable ! ». « On n'aurait jamais pu arrêter ce monstre sans vous ! ».

Alertés par un comptable, ils ont observé le combat depuis une fenêtre du premier étage après avoir compris que les malfaçons en voulaient à leur trésors. On peut voir une petite voiture à bras non loin de là, que les sorciers comptaient sans doute utiliser pour transférer l'or volé jusqu'à leur charrette.

Bref, le patron de la banque serre la main de tout le monde et se rend au coffre et il distribue à chaque héros un lingot de Thriril (d'une valeur de 100 PO) en récompense de leurs efforts. Il parle également au commandant pour lui demander de « bien soigner ces héros de la ville ».

Mauvais choix

Ainsi donc, les joueurs n'ont pas eu l'idée (ou l'envie) d'aller enquêter sur le secteur bancaire et ils ont suivi bêtement les ordres : ils se retrouvent à combattre les créatures démoniaques qui servent de diversion. C'est tant pis pour eux, ils vont perdre une partie de l'XP et de la prime de défense de la banque.

Mettez donc en scène une rue avec quelques maisons (ou utilisez le plan **rue-attaque-creatures** fourni avec le scénario) et les joueurs vont tomber en pleine bataille en approchant du fortin. Ce sera très chaotique car les civils et d'autres soldats sont également là. Il faut protéger les civils des attaques (certains par ailleurs sont déjà blessés ou morts, et ils ont besoin de soins ou de protection).

Les créatures sont nombreuses et toutes identiques... Vous pouvez facilement **en placer une vingtaine** rien que sur ce secteur (il y en aurait presque une centaine simultanément dans le nord de la ville). Ce sont de petits diabolins noirs aux griffes acérées : des **Larves de Shalibukk** (du plan de Tzinntch). Dans l'histoire, ils ont été invoqués par un troisième sorcier noir, qui n'est pas présent sur les lieux mais qui sera arrêté par des soldats peu après (et qui servira au reste du scénario). Ils sont totalement stupides et très agressifs.

LARVE DE SHALIBUKK

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
11	12	16	1	1D+3 (Griffes)	15	12

Ces diabolins se déplacent rapidement et sont assez dangereux pour les civils, mais pas trop pour les soldats en armure. Ils ne produisent que des dégâts modérés et, sur un critique, ignorent simplement la PR nat. de la cible.

Assez vite, les diabolins vont être décimés et le **commandant Dutilleul** va s'approcher du groupe de PJ en courant. Il est rouge de sueur et de colère et s'écrie :

« C'est une catastrophe ! On vient de se faire rouler ! Un citoyen a rapporté que des sorciers ont attaqué la banque avec une créature gigantesque pendant que tous les gardes étaient occupés ici avec les démons ! Dirigez-vous vers la banque au plus vite pendant qu'on termine de nettoyer le secteur ! Je vous envoie des vétérans pour vous appuyer ! ».

Note : si jamais les Pjs ne sont PAS des soldats, il pourra ajouter : « Il va y avoir une prime substantielle pour cette mission imprévue ». Car oui, les aventuriers ont besoin d'être motivés par l'argent, ce qui n'est pas le cas des soldats (ils font juste leur boulot).

En arrivant à la banque (dont vous trouverez la carte un peu plus haut), les héros vont trouver cette dernière mise à sac, avec la porte de derrière fracturée et plusieurs employés tués, blessés, en larmes, ou partiellement brûlés par l'aura de chaleur du Titan. Les sorciers viennent juste de s'enfuir avec leur butin (d'une valeur approximative de 20.000 PO, en lingots) mais il reste encore à combattre le Titan de Feu (dont les caractéristiques se trouvent en annexe et qui n'a pas été blessé). Celui-ci est revenu sur le lieu du rituel après avoir cassé plusieurs portes à l'aide de son énorme marteau. Il faudra donc le combattre et le tuer avant l'arrivée du commandant Dutilleul et de ses vétérans. Ce dernier va constater les dégâts et envoyer les blessés à l'infirmerie, puis on entrera dans la phase du **débriefing**.

Quant aux voleurs : un chariot rapide a été aperçu, se dirigeant vers l'Est de la ville. Les gardes en faction à la porte Est ne l'ont pas vu passer, car de toute façon les véhicules circulant de nuit sont toujours contrôlés. En fait, les sorciers ont laissé le chariot près d'un mur d'enceinte et ont utilisé un vieux souterrain de contrebande pour faire sortir l'or de la ville. Cela peut être découvert par une patrouille ou par les joueurs.

Partie 7 : débriefing acte 1

Si l'attaque de la banque a été déjouée, l'équipe revient au fortin avec un statut de héros. Le commandant Dutilleul signale au général Constantine le rôle important qu'ils ont joué en agissant avec discernement et recommande de leur octroyer une récompense (avec cérémonie sur la place d'armes, qui aura lieu le lendemain).

En outre, il peut y avoir jusqu'à trois sorciers capturés et mis au cachot (s'ils n'ont pas été tués pendant le combat). Il y en aura au minimum UN (celui qui a invoqué les larves de Shalibukk) : il a été appréhendé par des soldats, alors qu'il tentait de quitter la ville, et blessé à l'arbalète lourde. Il a été soigné puis incarcéré. Toutes leurs affaires (bâtons, objets, armes) ont été confisquées et placées sous surveillance au magasin du fortin.

Les noms des contrevenants sont : Ruparz Milduc (pris en ville), Liam Golandaf et Francis Blancafort (les auteurs du casse). Le commandant veut leur soutirer des informations et ce sera fait au cours de l'acte II.

Récompenses :

- ✓ Soldats, par tête : récompense militaire d'une valeur de 500 PO (à choisir par le MJ dans le tableau d'équipement enchanté pour les soldats) OU formation à un coup spécial de soldat de niveau adapté (à choisir par le joueur) OU accès anticipé à l'armement du prochain grade (arme principale ou bouclier)
- ✓ Aventuriers, par tête : prime additionnelle de 300 PO

Paiement pour l'acte I mission réussie :

- ✓ Soldats, par tête : solde quotidienne « en mission » correspondant au grade (consultez la grille de salaire du supplément soldats) ainsi qu'une prime de risque de 100 PO pour ce combat très dangereux
- ✓ Aventuriers, par tête : les 100 PO prévus pour l'enquête + la prime des récompenses ci-dessus

XP d'enquête réussie :

30 XP par membre du groupe pour avoir résolu l'enquête
+bonus de 20 XP pour le joueur qui a découvert le triangle sur la carte
+bonus de 15 XP pour le joueur qui a découvert que la banque était au centre du triangle

XP du combat :

40 XP par membre du groupe pour avoir vaincu les opposants. Ensuite, au mérite de chacun on peut suggérer :
+bonus 30 XP pour celui qui a perdu le plus d'énergie vitale
+bonus 30 XP pour celui qui a causé le plus de dégâts
+bonus 25 XP pour celui qui a fait le plus de critiques
+bonus 20 XP pour l'action la plus héroïque (ou marrante)
+bonus 20 XP pour ceux qui ont fait du soutien (sortilège, prodige ou soins)
+bonus 10 XP par adversaire achevé
+bonus 10 XP pour celui qui a fait le plus de maladresses

Si l'attaque de la banque a eu lieu et si les sorciers se sont enfuis, l'équipe revient au fortin en ayant simplement tué le Titan de feu. Le commandant Dutilleul n'est pas très heureux de s'être fait rouler. La suite dans l'acte II.

Paiement pour l'acte I mission ratée :

- ✓ Soldats, par tête : solde quotidienne « en mission » correspondant au grade (consultez la grille de salaire du supplément soldats) ainsi qu'une prime de risque de 50 PO pour ce combat contre le Titan
- ✓ Aventuriers, par tête : les 100 PO prévus pour l'enquête ainsi qu'une prime de risque de 50 PO pour ce combat contre le Titan

XP d'enquête ratée :

15 XP par membre du groupe, juste « pour la sortie » car l'enquête n'a pas été résolue comme il se doit !

XP du combat :

20 XP par membre du groupe pour avoir vaincu le Titan. Ensuite, au mérite de chacun on peut suggérer :

+bonus 15 XP pour celui qui a perdu le plus d'énergie vitale

+bonus 15 XP pour celui qui a causé le plus de dégâts

+bonus 12 XP pour celui qui a fait le plus de critiques

+bonus 10 XP pour l'action la plus héroïque (ou marrante)

+bonus 10 XP pour ceux qui ont fait du soutien (sortilège, prodige ou soins)

+bonus 10 XP pour celui qui a achevé le Titan

+bonus 6 XP pour celui qui a fait le plus de maladresses

Acte II : débusquer la secte

Nous sommes le lendemain de l'attaque de la banque.

Si les joueurs ont enquêté sur la secte, ils savent qu'ils ont affaire aux Héritiers du Trilobique. Si ce n'est pas le cas, c'est le commandant Dutilleul qui chargera son personnel d'enquêter le lendemain matin et qui délivrera cette information aux joueurs (voir à ce moment l'annexe 3 et renseigner les joueurs). Le commandant veut éradiquer la branche locale de la secte afin d'éviter que le problème se renouvelle (ou simplement pour retrouver l'or volé, si les mages ont pu s'échapper avec leur butin). Il a encore besoin des PJs pour cela.

Dans tous les cas, **il y a au moins un suspect à interroger** : Ruparz Milduc (celui qui a invoqué les diabolins et qui s'est fait choper). Si les autres sorciers avaient été capturés, on apprendra au petit matin qu'ils ont préféré se donner la mort en cellule plutôt que d'affronter l'interrogatoire des forces de l'ordre. Le second acte peut ainsi avoir lieu dans les mêmes conditions, peu importe l'issue de l'enquête. Il faut préciser aux joueurs que Ruparz, étant considéré comme un mage dangereux, porte un collier absorbeur de mana. C'est un dispositif magique qui l'empêche de pratiquer le moindre sortilège et qu'on réserve aux mages criminels. Le commandant attend de lui qu'il donne l'adresse du quartier général de la secte pour y mener un assaut et la démanteler.

L'interrogatoire sera mené par les soldats du fortin. Ceux-ci vont soutirer à Ruparz une fausse adresse pour le quartier général (il essaie de gagner du temps en espérant qu'on vienne le délivrer), puis ils perdront l'après-midi à se rendre à la fausse adresse et reviendront faire leur rapport. Les PJs sont alors considérés comme « au repos » durant cette journée, que vous pouvez simplement résumer. Ils vont bénéficier de soins gratuits au fortin et récupérer toute leur énergie vitale pendant ce temps. Si ce sont des soldats, ils toucheront leur solde quotidienne « à résidence ».

Une fouille minutieuse des affaires de Ruparz va permettre de retrouver une FACTURE d'un négociant local, **Georges Abitbol**, qui aurait livré des provisions et du matériel à la secte. Le Commandant Dutilleul pense que cet homme doit savoir où se trouve le quartier-général et c'est donc un témoin crucial, qu'il faut aller chercher au plus vite. C'est donc au matin du troisième jour qu'il charge l'équipe de PJs d'aller chercher cet homme chez lui et de l'escorter jusqu'au fortin pour interrogatoire. **Le négociant habite 12, rue des Choufounils, dans le quartier des Noyers.** C'est un quartier paysan à l'extérieur de la ville, côté Est. Si les PJs sont des aventuriers, il propose une prime supplémentaire de 50 PO pour cette mission simple.

Partie 1 : débusquer Georges

Au matin du troisième jour donc, l'équipe sort de la ville et se rend dans le quartier des Noyers (voir carte jointe au scénario). Ce hameau est à 500 mètres des remparts à l'est, donc rien de difficile. Vous pouvez considérer que l'adresse est facile à trouver, ou bien qu'il est nécessaire d'interroger les habitants du quartier pour comprendre l'agencement des rues (c'est ce que j'ai fait pour ma part, afin de diversifier un peu le roleplay). Dans ce dernier cas, ne fournissez pas le plan du quartier en avance aux joueurs, puisque l'adresse y figure avec une grosse croix rouge... Vous leur donnerez quand ils auront trouvé. Comme vous pouvez le voir sur la carte, j'avais placé des musiciens et un bistrot local près du puits afin de mettre en place une ambiance un peu festive.

La maison du négociant (voir plan joint au scénario) est de plain-pied, avec plusieurs fenêtres et une porte au sud. Au moment où les aventuriers arrivent, le négociant est agressé chez lui par trois spadassins (qui sont envoyés par le chef de la secte). **Bien sûr, cela ne se voit pas de l'extérieur.** Ils comptent le tuer discrètement afin d'effacer les traces menant à la secte, mais manque de chance sont arrivés là au mauvais moment.

L'issue de cette scène dépendra essentiellement des choix des joueurs en matière d'approche. S'ils frappent à la porte, personne ne leur répondra mais avec un bon jet de D20 ou une bonne perception (elfe...) ils pourraient entendre des bruits de lutte et des éclats de voix venant de l'intérieur de la maison. Ils peuvent aussi faire le tour et voir les malfaiteurs par la fenêtre. **Au moment où les spadassins prennent conscience de la présence des soldats, ils vont blesser à mort Georges Abitbol et tenter de prendre la fuite.** C'est là que le combat va commencer.

Il est essentiel qu'un PJ ait la bonne idée de se porter au secours de Georges, mais celui-ci survivra jusqu'à la fin du combat en perdant du sang et de l'énergie vitale. Le soldat Régis pourrait s'en charger.

SPADASSINS

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
II	II	30	4	1D+6 (Sabre)	12	25

Ces spadassins sont très basiques : ils sont envoyés après tout pour tuer un simple civil. Ils sont équipés de sabres de bonne qualité et de petits boucliers ronds. Le combat devrait être rapide.

Une fois le combat résolu, s'il reste des spadassins en vie, ils n'auront pas d'information utile pour le groupe. Ils ont été engagés la veille par un type louche à l'auberge du « Rat d'égoût lubrique », et payés d'avance. Ils ne savent pas où se trouve le QG de la secte.

Butin : les spadassins, à eux trois, possèdent un total de 165 PO dans leurs bourses, et deux gemmes à tirer au D20. Leur matériel (sabres et boucliers) peut être revendu d'occasion pour environ 400 PO par des aventuriers. Dans le cas des soldats, il faudra ramener ces armes au magasin du fortin au titre des réquisitions, ce qui leur vaudra une prime de 200 PO à partager (mais pourra leur attirer les bonnes grâces de l'officier supérieur).

Partie 2 : interroger Georges

Important : l'homme n'est pas coupable de complicité. Il faisait juste son boulot de marchand et livrait des marchandises à une adresse qu'on lui avait donnée. C'est la raison pour laquelle le maître de la secte lui a envoyé des assassins. Choqué et blessé, Georges s'engage donc à donner l'adresse du QG sans faire de problème, en échange de l'assurance que la garde s'occupera d'assurer sa sécurité. Il sera logé au fortin jusqu'à la fin de l'enquête et deux soldats seront postés en faction à son domicile, pour protéger son affaire. C'est la fin de l'acte II !

Au final, on apprend que le QG de la secte est une ferme rénovée proche du lac de Zblouf. Et ce sera le moment d'aller finir tout ça dans l'acte III.

Paiement pour l'acte II :

- ✓ Soldats, par tête : solde quotidienne « en mission » correspondant au grade (consultez la grille de salaire du supplément soldats) ainsi qu'une prime de risque de 30 PO pour le combat
- ✓ Aventuriers, par tête : les 50 PO prévus pour la mission ainsi qu'une prime de risque de 20 PO

XP de mission :

15 XP par membre du groupe pour avoir ramené le négociant
+bonus de 20 XP pour le joueur qui aurait pensé à sauver Georges

XP du combat :

10 XP par membre du groupe pour avoir vaincu les opposants. Ensuite, au mérite de chacun on peut suggérer :
+bonus 10 XP pour celui qui a perdu le plus d'énergie vitale
+bonus 10 XP pour celui qui a causé le plus de dégâts
+bonus 8 XP pour celui qui a fait le plus de critiques
+bonus 6 XP pour l'action la plus héroïque (ou marrante)
+bonus 6 XP pour ceux qui ont fait du soutien (sortilège, prodige ou soins)
+bonus 4 XP par adversaire achevé
+bonus 4 XP pour celui qui a fait le plus de maladresses

Acte III : en finir avec la secte

Nous sommes en fin de matinée du troisième jour.

Une fois le groupe de retour avec le négociant-témoin Georges Abitbol, le commandant Dutilleul décide d'en finir au plus vite avec la menace des Héritiers du Trilobique. Il prévoit l'assaut pour le lendemain matin. La secte (ou ce qu'il en reste) occupe une ferme légèrement fortifiée, dans la campagne proche du lac de Zblouf, à cinq kilomètres de Chnafon. Sa localisation sur la carte n'a pas grande importance...

Il va vous falloir monter le groupe d'assaut avec attention. Quoi qu'il arrive, le groupe devra être accompagné d'un **officier** (qu'il soit joueur/soldat ou PNJ). Un **médecin** serait sans doute une bonne idée (le soldat Régis est toujours volontaire) et l'apport d'un spécialiste en magie (Sonia Falandur) pourrait être conseillé si le groupe ne comporte pas de mage. Tous ces PNJs sont disponibles en annexe. **Vous pouvez choisir de distribuer tout ou partie du paquetage d'assaut** (disponible en annexe). En ce qui me concerne, j'ai également ajouté au groupe un **canon léger d'ingénieur** (voir extension armes à poudre) monté sur chariot, avec un ingénieur militaire pour s'en occuper. C'est une arme qui ne sert pas souvent, car longue à charger, mais qui peut être amusante à gérer.

Tout va se passer sur la carte **Battlemap-fermefortifiée** (fournie avec le scénario). Vous pouvez l'utiliser directement et la partager avec les joueurs. Pour une utilisation en ligne, j'ai pour ma part choisi d'ajouter du « brouillard de guerre » afin de dissimuler l'arrière de la ferme, mais ça n'est pas très important. Vous pouvez modéliser aussi l'intérieur de la ferme, mais pour ma part j'ai choisi de ne pas le faire car je comptais dérouler le combat à l'extérieur. Ci-dessous, des détails importants pour cet assaut.

Clôture : la clôture (en bas de la carte) est solide et constituée de gros pieux, de planches et de fil barbelé, montant jusqu'à 2,90 m. de haut. Elle peut être détruite avec diverses épreuves et nécessairement des outils, ou escaladée. L'entrée par une brèche de clôture sera toutefois peu pratique et ne permettra le passage que d'un héros à la fois.

Grille en fer : le chemin d'entrée de la ferme. Cette grille n'est pas piégée mécaniquement mais protégée par un sortilège permanent, indétectable à l'œil nu. **Effet** : toute personnage qui touche la grille en fer reçoit une décharge électrique de 2D6 PI (ignore l'armure, PR magique uniquement compté), et cela autant de fois qu'il touche la grille. Tant qu'on n'a pas pratiqué une *Disjonction de Torchazeth* ou un *Advanced dispel magic*, le sortilège sera toujours là. Le coût pour faire sauter cette protection est de 15 PA. Si la grille en fer est assez solide et bien faite, on peut tout de même la crocheter (épreuve -5) ou la faire sauter (soldats : pain d'explosif / canon), ou encore l'arracher en la tirant grâce à des cordes et plusieurs chevaux. Notez que la méthode utilisée déterminera la vitesse à laquelle les pensionnaires de la maison vont comprendre qu'ils sont attaqués...

Grande cabane de gauche : elle est le repaire de **trois scorpions géants**, importés des Terres Sauvages et élevés par les mages pour protéger leur terrain. Si l'un des mages voit/entend des gens dans le terrain, il tire sur une poignée et ouvre la porte à distance, libérant ainsi trois de ces scorpions qui se précipitent vers les intrus.

Scorpion géant

Rien d'autre qu'une version XXXL d'un scorpion, variété obtenue par magie. Servez-en plusieurs d'un coup !

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12*	8	30	5	1D+6 (pincés)** 1D+5 (dard)***	17	40

***Ambidextre** : le scorpion attaque deux fois par assaut, la même cible, avec ses deux pinces ou avec une pince et son dard. Pour le savoir lancez 1D6 : s'il fait 5 ou 6 c'est une attaque supplémentaire au dard.

****Pincés** : 1D+6 en attaque normale, mais si c'est un critique : pris en étau dans la pince, le héros encaisse 2D+4 de dégâts (ignore PR naturelle) et devra tenter de se libérer à chaque assaut (FO) - en cas d'échec il encaissera encore 1D+2 BL directs (ignore PR naturel) par assaut, jusqu'à sa libération ou la fin du combat.

*****Dard** : Touché par le dard ! Le héros encaisse 1D+5 points de dégâts tranchants, puis s'il perd au moins 1 PV, encore 1D points de dégâts directs (poison) avec les effets : tétanie légère (AT/PRD/AD-2). Les effets de poison se cumulent ! Au bout de trois coups de dard, le héros est considéré comme paralysé.

Granges et dépendances : il n'y a rien de spécial à dire sur ces dépendances, mais vous pouvez les utiliser pour pimenter un peu le combat avec des poursuites ou un incendie. Des héros pourraient éventuellement grimper dessus pour tirer des flèches en position haute.

Habitation : le maître de la secte, **Dorgoth l'Instruit**, ainsi que **deux gardes du corps** se trouvent là. Il détectera rapidement ceux qui entrent sur son terrain, à moins qu'il ne s'agisse d'un éclaireur invisible. **Il pourrait apparaître à la fenêtre et les menacer, puis sortir un peu plus tard avec ses gardes du corps et deux démons volants.** Vous pouvez aussi décider de le faire combattre en intérieur (et faire le plan intérieur de la ferme), mais ce n'est pas très logique à cause du caractère volant de ses alliés. Sinon, faites-le monter sur le toit.

Démon esclave

Des alliés volants que le sorcier va invoquer au tout début du combat. Ils iront de préférence attaquer les héros à l'arrière, mages et archers, créant ainsi une potentielle panique. Il s'agit là de démons bipèdes qui attaquent à mains nues avec leurs griffes puissantes et qui se déplacent rapidement (8 m. par assaut).

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
11 (griffes)	10	25	2	1D+5	15	20

Résistance magique : ce sont des démons de seconde zone, leur RM est de 13.

Garde du corps

Des mercenaires armés de deux hachettes. Ils sont bien payés, mais pas forcément assez pour se suicider. Si le combat tourne mal, ils pourraient se rendre. Ils ne font pas beaucoup de dégâts (surtout sur les guerriers / soldats lourds) mais sont là pour faire perdre du temps au groupe et permettre au mage de lancer des sorts.

AT	PRD	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
11/7*	11	30	4	ID+4	12	25

***Ambidextre** : deux attaques par assaut, avec ces deux scores. Une seule parade.

Résistance magique : ce sont des mercenaires de base, leur RM est de 12.

Dorgoth l'Instruit - Maître de la secte

Son vrai nom est Gilbert Travulan. Il est d'un niveau légèrement supérieur à celui des trois sorciers rencontrés précédemment, mais il pratique la même magie. Ses caractéristiques sont sensiblement les mêmes, avec quelques avantages. Utilisez donc le tableau des sorts du dissident normal pour le reste (voir plus haut, attaque de la banque). Dorgoth fera son possible pour ne pas être approché, utilisant ses malédictions et sorts de manière intelligente. Il appellera à lui ses démons esclaves s'il quelqu'un l'approche.

AT	PRD	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	11	36	7	ID+7	14	100

Résistance magique : il est intelligent et bien équipé : sa RM est de 16.

Robe enchantée : sa robe inclut un bonus de +5 en PR magique.

Sortilèges et épreuves : ses sorts d'attaque sont réussis sur 15 et les malédictions sur 16.

Talisman de puissance : les cibles de ses malédictions ont un malus de -2 à la RM.

Dégâts augmentés : avec son bâton plus efficace, vous pouvez ajouter +2 aux dégâts de tous ses sorts.

Spécial : coupole de Sardulu. Au début du combat, le mage invoque un dôme rougeâtre, énergétique, autour de lui (le dôme se déplace avec lui). Celui-ci va le protéger des 5 prochains projectiles (magiques ou physiques) dirigés contre lui !

Suggestion pour le déroulé de l'assaut : attention, ce sorcier va être très dangereux une fois entouré de ses sbires. Il est préférable de le faire entrer en scène une fois que les scorpions ont été défaits ou s'ils sont proches de l'être, sans quoi le groupe risque de se retrouver submergé. Utilisez tour à tour des malédictions et des sortilèges d'attaque pour montrer que c'est un malin ! Il pourrait bien en laisser un ou deux sur le carreau, mais comme un médecin militaire est là, ce n'est pas forcément mortel.

Lors de ma partie de test, j'ai laissé les joueurs imaginer une stratégie d'attaque, où ils ont décidé d'approcher un chariot pour escalader facilement la clôture, puis ils ont fréquemment fait des jets de dé en discrétion (AD). Au bout du troisième jet bien raté, j'ai décidé de faire réagir le sorcier, qui a ouvert la porte de la petite grange aux scorpions. Les soldats n'étaient pas encore tous entrés dans l'enceinte quand le combat a commencé. L'ingénieur au canon a tiré dans la clôture et y a donc ménagé une brèche, qui a été utilisée par les soldats en retrait pour pénétrer dans l'enceinte. Une fois les trois scorpions presque terminés, j'ai fait sortir de la ferme deux esclaves démons (volants) et les deux gardes du corps (piétons). Les volants ont survolé les soldats lourds, qui se trouvaient au premier rang, pour s'attaquer à l'éclaireur et à l'ingénieur planqué derrière. Ils ont généré un début de panique. J'ai fait entrer un peu après le sorcier, qui est intervenu en arrosant les héros avec des sortilèges, bien positionné sur le toit ! Sa coupole de protection lui a empêché de se faire tirer dessus et les soldats ont été forcés de chercher des moyens de grimper sur le toit pour l'attaquer (en utilisant les caisses et tonneaux, ou par l'intérieur de la maison). Il a fini par se faire charger, frapper et pousser du toit, et il est mort en tombant.

Dénouement

Une fois le mage Dorgoth et ses sbires défaits, il reste à s'approprier les lieux. Vous pouvez modéliser l'intérieur de la ferme sous forme de plan et celle-ci devra comporter au moins trois chambres, un bureau, une salle de rituel, des pièces d'habitation normale. Si un héros PJ est mort au combat, ce n'est pas irrémédiable : comme la ville n'est pas loin, le fortin va payer le mage Rufus d'Ombrelune pour une résurrection. Le médecin Régis pourrait le suggérer aux joueurs, sinon ce sera l'équipe de récupération (voir ci-dessous).

Immédiatement après la fin du combat :

- **Si votre officier est un PNJ** : en espérant qu'il soit en vie, il envoie un autre PNJ, à cheval, jusqu'au fortin pour ordonner l'envoi d'une équipe de récupération. S'il n'y a plus de PNJ vivant, il disparaîtra pendant cinq minutes pour aller chercher, au poste de garde du hameau, un jeune soldat qui devra se charger de cette mission. Pendant ces cinq minutes, les joueurs seront livrés à eux-mêmes mais il seront sans doute en train de se faire soigner. Les plus hardis pourraient en profiter pour récupérer du butin facile à planquer. L'équipe de récupération sera sur place dans l'heure, ils arriveront donc quand les joueurs auront juste terminé de fouiller.

- **Si votre officier est un PJ, ou si le PNJ officier est mort** : le bruit que vous avez fait a attiré l'attention des deux gardes municipaux en patrouille au hameau. Ils ne tardent pas à s'approcher, constatent les dégâts, viennent parler aux joueurs et déclarent qu'ils vont aller chercher de l'aide au fortin d'urgence.

La ferme sera de toute façon réquisitionnée par le personnel militaire assez rapidement.

- FOUILLE DES LOCAUX -

Après l'assaut, soignez les blessés et procédez à la fouille des lieux. Les objets de petite taille peuvent éventuellement être escamotés par certains aventuriers pour leur compte personnel (demandez des jets d'adresse) mais le matériel du sorcier sera normalement vu par tout le monde et donc difficile à planquer. Le protocole militaire implique que le matériel saisi soit livré à la hiérarchie, qui pourra choisir de rémunérer les soldats en retour selon son envie, en fonction des états de service du groupe.

Un groupe constitué de soldats aura, de toute manière, peu d'usage du matériel magique.

— Ferme fortifiée —

- Un total de 2400 PO en lingots, pièces et objets de valeur
- Quatre gemmes à évaluer (à tirer au dé, voir supplément des gemmes)
- Un assortiment de potions, étiquetées en runes, stockées sur une étagère (au choix du MJ)
- Un assortiment d'ingrédients magiques (au choix du MJ)
- Plusieurs parchemins qui semblent « dangereux »
- Un fatras de documents compromettants (permettant de clore le dossier)
- Un assortiment de vêtements de ville de qualité (encombrants, valeur : 500 PO)
- Deux épées courtes, six flèches de qualité, une hallebarde neuve, un nécessaire de torture un peu usagé
- Plusieurs dizaines de kilos de provisions diverses
- Quelques outils de bricolage et quelques matériaux (voir supplément Ingénieur)
- Des outils agricoles (encombrants, valeur : 150 PO)
- Une caisse contenant plusieurs affaires de provenance diverses, avec des objets de valeur, des vêtements et même des jouets (preuves des actes criminels perpétrés par la secte)

— Scorpions géants —

- Sur chaque scorpion, une glande à venin probablement utilisable (valeur pièce : 10 PO)

— Sorcier Dorgoth L'instruit —

- Bâton de Dorgoth : bâton enchanté custom : ID+7 magiques, +2 aux dégâts des sorts (valeur 3000 PO)
- Un talisman de puissance : malus RM-2 pour les ennemis victimes de malédictions (valeur 2000 PO)
- Une robe enchantée custom : PR 7 (2+5 magique), RM+2 (valeur 5000 PO)
- **Attention tout cela est du matériel de Tzinntch. L'utiliser sans faire partie de la secte expose le héros à de très graves malédictions, qui ne tarderont pas à lui tomber dessus**
- 45 PO dans une bourse, une potion de mana noire et une potion de mana rouge

— Gardes du corps —

- Quatre hachettes en bon état, deux tenues de cuir renforcé à peu près utilisables (valeur totale : 500 PO)
- Un bracelet en or non enchanté (valeur : 30 PO)

Important : si l'attaque de la banque a réussi, les joueurs ne vont PAS trouver le magot de 20.000 PO en fouillant rapidement la maison. Celui-ci sera retrouvé plus tard par les équipes de récupération du fortin, équipés de chiens. La caisse contenant l'or aura été planquée dans une meule de foin. Il vaut mieux procéder ainsi pour éviter que la fièvre de l'or ne s'emparent des joueurs et qu'ils décident de voler un chariot pour s'enfuir avec le magot... C'est ainsi que je procède en général pour éviter les tentations faciles.

N'oubliez pas qu'à l'issue du combat, il devrait y avoir pas mal de blessés (et même des blessés graves). Tous ceux-là ne pourront pas fouiller la maison car ils auront besoin de soins et devront se reposer. Qu'importe leur raiderie, ils ne seront pas en état. Le soldat Régis, s'il est présent, s'occupera d'eux.

Répartition du butin : si l'officier est un PNJ, il est important qu'il use de son autorité pour éviter que les joueurs ne s'emparent de tout le butin car de toute façon, il ne leur est pas destiné et tout cela se révèle très encombrant. Un chariot spécial a été affrété pour faire le transport de ces biens. Du reste, ces objets constituent un lot de pièces à conviction. Si votre officier est un joueur et se laisse emporter par l'appât du gain, il est important d'avoir à ce moment encore un PNJ vivant, car ce sera lui qui pourra rappeler aux joueurs qu'ils sont en mission militaire et pas en exploration de donjon ! Si les joueurs commencent à discuter du partage des biens, le PNJ devra intervenir. Il va être difficile d'empêcher vos joueurs de récupérer l'or, le matériel de Dorgoth et les potions, mais c'est pourquoi il est important de garder en vie votre officier jusqu'à la fin du combat ! Il va organiser la fouille de la maison et s'assurer que tout est bien en ordre. Il en va de sa carrière et de sa réputation.

Au final, presque tout le butin revient au fortin, y compris le magot de la ferme. Les joueurs peuvent facilement escamoter les gemmes, les flèches, le butin des gardes du corps, éventuellement une ou deux potions. Le reste sera impossible à planquer dans l'uniforme, ou sans se faire prendre.

N'hésitez pas à faire passer des épreuves d'intelligence concernant le matériel de Dorgoth, car il est important qu'ils sachent que tout ce qui lui appartenait peut générer des malédictions. Chaque aventurier pourra récupérer quelques objets épars toutefois s'il le désire, ce sera au MJ de gérer en essayant de ne pas déséquilibrer le groupe car le véritable butin viendra ensuite.

En effet, après avoir récupéré tout ce matériel, les responsables du magasin du fortin vont reverser 2000 PO au groupe (à partager) pour sa participation à l'approvisionnement du fortin ! Et le paiement reste encore à venir.

Ensuite, tout le monde se retrouvera au fortin pour un débriefing et les félicitations de rigueur, avec l'officier supérieur, le commandant Dutilleul. Ce sera le moment rêvé pour faire jouer sur votre playlist un peu de musique militaire ! Le commandant va féliciter le groupe d'assaut, et dira quelques mots à propos de chacun d'entre eux. Profitez-en pour faire parler votre OFFICIER avec un peu de roleplay si c'est un joueur.

Attribution du paiement / points d'expérience

Paiement pour l'acte III, mission réussie :

- ✓ Soldats, par tête : solde quotidienne « en mission » correspondant au grade (consultez la grille de salaire du supplément soldats) ainsi qu'une prime de risque de 200 PO pour ce combat très dangereux
- ✓ Aventuriers, par tête : les 100 PO prévus pour la mission + la prime de risque de 200 PO

Vous pouvez également organiser, de la part de l'officier supérieur, un cadeau spécial : l'attribution d'une formation militaire d'une valeur de maximum de 600 PO max. (voir à ce sujet le tableau des formations dans le supplément soldats). C'est un cadeau de grande valeur car certaines formations augmentent définitivement une caractéristique.

XP de fin de l'assaut, fin de campagne :

200 XP par membre du groupe pour en avoir fini avec la secte dangereuse (comprenant la fin de campagne et tout ce qui concerne le combat final).

XP bonus :

- +10 XP par membre du groupe pour CHAQUE coup critique réussi à l'assaut final
- +bonus 30 XP pour celui qui a perdu le plus d'énergie vitale
- +bonus 30 XP pour celui qui a causé le plus de dégâts
- +bonus 30 XP pour ceux qui ont fait du soutien (sortilège, prodige ou soins)
- +bonus 20 XP pour l'action la plus héroïque (ou marrante)
- +bonus 10 XP par adversaire achevé
- +bonus 10 XP pour celui qui a fait le plus de maladresses

En espérant que tout le monde s'est bien amusé...

Annexe 1.1 : paquetage de routine (acte I)

Paquetage d'opération militaire de routine, à récupérer par les soldats au magasin avant de partir mener l'enquête. Ce matériel est détaillé dans les tableaux d'équipement de campagne pour les soldats ainsi que celui de l'armement pour les soldats.

Les consommables non utilisés seront gardés par les soldats, les munitions par contre devront être rendues.

CONSOMMABLES

- 1 fiole aveuglante (AT/PRD/AD-3, 3 assauts)
- 1 fumigène de Gluk (fumée sur zone 20 m, 5 min.)
- 2 grenades alchimiques (ID+5 PI en dégâts de zone)
- 3 seringues dopantes (recup. 5 PV, +1 COU)
- 2 potions de soins avancées (rend 10 PV)
- 2 sachets de poudre coagulante
- 1 potion de guérison des plaies (rend 5 PV et stoppe hémorragie)

MUNITIONS (à rendre après mission)

- s'il y a une arme à poudre dans le groupe, fournir de quoi tirer 4 coups (poudre noire et projectiles)
- 2 flèches lourdes affûtées (+2 PI)
- 3 flèches affûtées (+1 PI)
- 1 flèche Faïðhodho (AD+1 et effet de poison Faïðhodho si blessure causée)

Annexe 1.2 : paquetage d'assaut (acte III)

Paquetage d'opération militaire d'assaut, à récupérer par les soldats au magasin avant de partir attaquer le QG de la secte. Ce matériel est détaillé dans les tableaux d'équipement de campagne pour les soldats ainsi que celui de l'armement pour les soldats.

Les consommables non utilisés seront gardés par les soldats, les munitions par contre devront être rendues.

Paquetage d'intervention distribué par le magasin :

TRANSPORT (à rendre après mission)

- 2 chariots robustes 6 places
- 3 chevaux

ARMES (à rendre après mission)

- 1 canon léger d'ingénieur (assisté de l'ingénieur LUX) — il restera sur le chariot à l'entrée
- 3 boulets et l'équivalent en poudre
- 1 pain de pâte explosive (spécial — voir supplément ingénieur)

ÉQUIPEMENT

- 10 rations de campagne
- 2 cordes robustes de 20 m.

CONSOMMABLES

- 1 fiole aveuglante (AT/PRD/AD-3, 3 assauts)
- 1 fiole d'acide de Zormak (2D+5 PI, -4 PR)
- 1 fumigène de Gluk (fumée sur zone 20 m, 5 min.)
- 1 distillat de force brute (FO+2 - IH)
- 2 grenades à clous (1D+5 PI sur zone de 8 m)
- 1 fiole incendiaire (2D PI + départ feu sur zone de 4 m)

EN POSSESSION DU SOLDAT REGIS (médecin)

- 4 potions de soins avancées (10 PV)
- 2 sachets de poudre coagulante
- 1 potion de guérison des plaies (5 PV et stoppe hém.)
- 5 seringues dopantes (recup. 5 PV, +1 COU)

MUNITIONS (à rendre après mission)

- 4 flèches lourdes affûtées (+2 PI)
- 6 flèches affûtées (+1 PI)
- 1 flèche Faïdhodho (AD+1 et poison)
- 3 doses de poudre noire
- 4 sachets de grenaille

Annexe 2 : PNJS à considérer

MÉDECIN RÉGIS (soldat médecin humain)

C'est une recrue du fortin qui vient de s'engager et qui espère bien faire carrière dans l'armée. Il est un peu du genre « tout fou », parle beaucoup et très souvent, et s'arrange pour attirer l'attention des autres quand c'est possible parce qu'il aimerait bien qu'on le remarque. Il pourra suivre le groupe pendant toute la campagne, du moins s'il reste en vie. C'est donc un soldat médecin avec ces caractéristiques :

COU : 11, INT : 13, CHA : 11, AD : 12, FO : 10, AT : 9 PRD : 11 — EV : 32 — Résistance Magie : 11

PROTECTIONS :

- Tenue de médecin de bleusaille : PR3

ARMEMENT :

- Marteau de guerre de bleusaille : ID+3, PRD-1, rup. 1-3
- Dague de bleusaille : ID+2, AT/PRD-2, rup. 1-5

ÉQUIPEMENT :

- Paquetage de bleusaille (Sac à dos de base, gourde 1 litre, écuelle et couverts de bois, couverture de base)
- Corde elfique de 10 m, briquet standard, 2 torches standard
- Nécessaire de cuistot, kit de désinfection, nécessaire premiers soins
- Étui à fioles de campagne : 1 seringue dopantes, 1 potion de soin basique

COMPÉTENCES : *Érudition, Premiers soins, Appel des renforts, Runes bizarres*

Spécial : si quelqu'un est grièvement blessé pendant un combat, Régis perdra plusieurs assauts à tenter de le sauver avec des soins ou des produits militaires, plutôt que d'attaquer l'ennemi. C'est son rôle dans l'armée.

SONIA FALANDUR (volontaire, mage consultant de l'armée)

Cette volontaire a rejoint l'armée pour parfaire ses connaissances magiques et pour se faire un peu d'argent. C'est une personne qui n'a pas de vocation guerrière à la base. Elle pratique la magie généraliste et l'illusion.

COU : 10, INT : 13, CHA : 12, AD : 11, FO : 9, AT : 9 PRD : 10 — EV : 25 — Résistance Magie : 11

PROTECTIONS :

- Robe de mage enchantée : PR3

ARMEMENT :

- Bâton de mage : ID+4
- Dague de bleusaille : ID+2, AT/PRD-2, rup. 1-5

ÉQUIPEMENT :

- Besace avec quelques livres de référence
- 2 potions de mana +10 PA

COMPÉTENCES UTILES : *Érudition, runes bizarres*

Spécial : Sonia Falandur reste au fortin pour répondre aux questions magiques des soldats ou des aventuriers. Elle pourrait rejoindre l'assaut final s'il n'y a pas d'autre mage dans le groupe. Cependant, elle n'interviendra pas dans le combat autrement qu'en soutien sur demande de l'officier : examen magique de quelque chose, détection des ennemis, dispel magic. Si on l'attaque, elle appellera à l'aide et tentera de s'éloigner des ennemis.

SARGENT DILAFANEL (soldat du fortin)

Né à Glargh dans le quartier sud-est, ce haut-elfe a été attiré par la loi et a décidé de vouer sa vie à la faire respecter. Naturellement doué pour le commandement et doté d'un charisme impressionnant, il n'a eu aucun mal à faire carrière. Il a récemment été muté à Chnafon et désire montrer ses compétences au commandement.

COU : 11, INT : 11, CHA : 15, AD : 13, FO : 9, AT : 11 PRD : 10 — EV : 35

Résistance Magie : 13

PROTECTIONS :

- Tenue de sargent : PR6

ARMEMENT :

- Sabre de sargent : ID+5, rup. 1-2

ÉQUIPEMENT :

- Cheval rapide

Spécial : si le groupe n'est pas constitué de soldats, le sargent Dilafanel va les rejoindre pour l'assaut final. Il sera uniquement là pour la supervision et restera à bonne distance. Il va rester à la grille au début de l'assaut et s'arrangera pour ne pas mettre sa vie en danger. S'il est attaqué toutefois, il ripostera et appellera du renfort.

SOLDAT BURDIK (nain soldat lourd)

C'est un nain : il est juste là pour percevoir son salaire et pour taper des gens... Il fait ce qu'on lui demande de faire, généralement en râlant. Il est équipé d'une armure bien épaisse et d'un solide bouclier.

COU : 15, INT : 10, CHA : 10, AD : 12, FO : 14, AT : 11 PRD : 10 — EV : 48

Résistance Magie : 14

PROTECTIONS :

- Tenue de 1ere classe et bouclier : PR9

ARMEMENT :

- Hache : ID+7, rup. 1-2

Spécial : Burdik est à peu près le seul allié vraiment combattant et il est vraiment résistant. Il peut accompagner le groupe à tout moment sur demande de l'officier supérieur, si le groupe d'origine est trop petit.

Annexe 3 : les Héritiers du Trilobique, la secte

Ces informations peuvent être récupérées par les joueurs, soit :

- En interrogeant **Rufus d'Ombrelune**, « le » mage de Chnafon qui a pignon sur rue (en haut à droite de la carte près du fortin). Il vend ses services à la population et pourrait faire payer (ou demander un service)
- En interrogeant **Sonia Falandur**, la spécialiste en magie du fortin (les militaires, bien que n'utilisant pas la magie en dehors de la guerre, ont toujours des spécialistes de la question pour traiter les problèmes urgent – le commandant Dutilleul pourrait les aiguiller vers Sonia si les soldats viennent le voir)
- En interrogeant **Gilbert Molniflor**, le patron de la boutique de magie de l'avenue des Grandes Échoppes

Important : les joueurs doivent avoir au moins découvert le symbole tracé dans la main des victimes pour que cette partie de l'affaire leur soit révélée. Sinon le PNJ n'aura pas assez d'information pour les aider.

« Les Héritiers du Trilobique » est un mouvement radical de Tzinntch qui considère que le culte n'a pas à être muselé par les autorités. En définitive, si le culte de Tzinntch a encore le droit de pratiquer et de recruter en ville depuis des siècles, c'est que le gouvernement leur a fait signer un accord stipulant l'interdiction de pratiquer les rituels et sortilèges nécessitant des « parties du corps d'humains ou d'humanoïdes ainsi que des organes frais d'animaux ou d'humains, ou nécessitant le sacrifice d'un être vivant ». Hors, beaucoup de rituels puissants de Tzinntch ont besoin de tels ingrédients et certains membres de la secte ont décidé qu'il n'était pas question de se plier à la loi, car cela freinait leur quête de puissance. Le mouvement radical des Héritiers du Trilobique, qui forme une secte à part, est ainsi né il y a deux ans à Glargh et s'étend désormais à travers le pays. Ils sont considérés comme très dangereux. Nous avons reçu cette circulaire ainsi que le symbole utilisé par leur culte pour mener à bien leurs rituels, et qui symbolise les pouvoirs du Grand Trilobique, la divinité associée à la sorcellerie noire (donner aux joueurs l'impression de la page du document « Circulaire n°541 », page suivante).
Côté technique : on ne sait pas à quoi peuvent bien servir 3 foies et 6 yeux. Il n'existe pas de rituel dans les manuels connus qui pourraient utiliser ces ingrédients.

Le fait de disposer de cette information pourrait aider les joueurs à savoir à qui ils ont affaire, dans un premier temps, puis à comprendre l'enjeu du rituel et la localisation de l'attaque de la banque.

Circulaire n° 541 : danger de nature magique

Document destiné aux praticiens de la magie en milieu urbain, ainsi qu'aux spécialistes de la magie responsables de la sécurité des administrations et des armées.

La secte des HÉRITIERS DU TRILOBIQUE est en train de s'étendre. Ils sont extrêmement dangereux et doivent être arrêtés sans délai, dès lors que leur appartenance au culte est démontrée. Merci de rapporter immédiatement les agissements de ces individus à l'autorité la plus proche, dès que vous en avez connaissance.

Signalement : ce sont des individus vêtus de robes noires et utilisant du matériel destiné au culte de Tzinntch. En cela, ils sont difficiles à discerner des pratiquants normaux du culte. Contrairement à ces derniers toutefois, ils utilisent des sortilèges et rituels puissants faisant appel à des organes humains et à des sacrifices d'êtres vivants.

Un des symboles les plus utilisés par ce culte est la Clé Primaire du Grand Trilobique, reproduite ci-dessous. Le centre du triangle est généralement le point central d'un rituel ou l'objet final de ce dernier. Ils sont très procéduriers et respectent leurs habitudes, aussi ne négligez aucune piste.



