

LA TRÊVE DE KWZPRTT – SCÉNARIO POUR 2 À 4 JOUEURS DE NIVEAU 2 À 5

Matériel nécessaire : Carte de *Glargh* (particulièrement la zone B)

Durée : 3 heures environ

SYNOPSIS (À NE PAS DÉVOILER AUX JOUEURS) :

Tifrus Tique était autrefois un riche armurier spécialisé dans la vente de canons. Or, depuis que la paix règne entre les humains résidant à *Glargh* et les barbares de *Kwzprtt*, son entreprise a sombré dans la ruine. Son assistant, un nain nommé *Algondurif*, lui a fait découvrir l'association des nobles privés de patrimoine, un comité où se rencontrent les riches de la ville, devenus fauchés depuis peu. Tous les participants de ce club, se retrouvant dans la même situation en raison du manque d'achat d'armes de la part des habitants et des soldats de *Glargh*, se concertent alors et élaborent un plan pour rompre la trêve entre humains et barbares. Pour cela, ils procèdent à l'assassinat de *Köpfzf*, un barbare engagé à l'association des gladiateurs libres et participant aux joutes se déroulant au stade. Une guerre entre *Glargh* et *Kwzprtt* se prépare et le commerce des canons reprend vie...

PARTIE 1 – LE BARBARE ET LE GLAIVE :

Les joueurs, de passage dans la ville de *Glargh* pour profiter de l'enseignement du maître d'armes renommé *Gregoss*, reviennent de leur première rencontre avec l'homme en question. Arpentant la ville pour rejoindre le bistrot *Vontorzien* où ils séjourneront, les aventuriers seront tentés de passer près du stade et de s'informer sur les combats de gladiateurs qui y auront prochainement lieu. Aux abords déserts du grand bâtiment, ils remarqueront le corps d'un barbare, gisant mort au milieu de la rue. S'approchant alors, les joueurs pourront constater que le barbare vient d'être assassiné, trouvant un glaive profondément enfoncé dans son dos. À ce moment-là surgira *Erik Vantander*, un employé du bar des ténébreux, connu pour sa mauvaise réputation (le bar, pas l'employé...) Il accostera les aventuriers comme si de rien n'était et s'approchera alors, marmonnant à l'oreille de l'un d'entre eux :

<< Joli travail. Maintenant songez à cacher le corps. Ce serait plus prudent pour ne pas mettre en mauvais termes les barbares de Kwzprtt et les gardes de Glargh. En voilà justement un qui arrive. Ne vous inquiétez pas, je m'en occupe... >>

En effet, un garde monté à cheval s'approchera du groupe formé autour du cadavre et regardera les joueurs d'un air impérieux, aussi fier que s'il venait d'arrêter le chef de la guilde des voleurs. Alors, profitant pleinement de cet instant, il prendra la parole :

<< Suivez-moi. Votre compte est bon ! N'essayez d'ailleurs pas de vous échapper avant que je vous aie conduit jusqu'au fort militaire, où vous serez jugés pour ce meurtre accompli sous mes yeux ! >>

Erik répondra aussitôt qu'il a observé les aventuriers rodant ici après le meurtre et témoignera que ce ne sont pas eux les assassins. Un sergent déboulera ensuite et interpellera le garde, lui criant qu'il n'y a pas besoin de s'attarder pour un meurtre de rien du tout alors qu'une émeute de force trois sur le code militaire est en train d'éclater au Sud de la ville.

Enfin débarrassé de ce malfrat, les joueurs seront entourés par de nouveaux arrivants, amentés par les idioties de ce crétin de débile de garde. Dans ces personnes figureront le patron du *bistrot Vontorzien*, qui a l'habitude de divulguer les secrets aux trois quarts de la ville, l'entraîneur des *gladiateurs libres*, dont un des corps s'étend deux mètres plus loin, qui se lamentera de la mort du barbare, un de ses meilleurs gladiateurs, et pour couronner le tout, un barbare, des PNJ's soûlants, un maréchal ferrant, un cordonnier...

UN BARBARE, VOUS AVEZ DIT ?

Barbare de Kmwprtt, nommé communément *Köpzf*, mort...

Autre barbare pas content...

Baston dont le bruit va se répandre dans toute la ville...

Guerre entre humains et barbares...

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Barbare hystérique	15	7	34	2 (casque à cornes et pagne)	2D+2 (épée à deux mains)	13	30	25 PA Vent embrocher tout le monde à tout prix...

Les aventuriers réussiront sans doute à calmer les esprits et retourneront auprès du corps après avoir dispersé les quelques personnes trop curieuses. Les joueurs pourront retirer le poignard sur lequel est inscrit, en runes barbares :

<< *ÇyŁifæñ Yotākñb - ÅæBrmsxtŠ* >>

Un barbare ou un érudit dans la troupe d'aventuriers pourra comprendre qu'il s'agit du nom de l'armurier qui a fourni ce glaive à l'assassin qu'il leur faut découvrir :

<< *Cylefaent Yoteakñb – Armurier* >>

Les joueurs devront donc se rendre à sa boutique, située au Sud-est de la ville, laissant l'endroit désert car *Erik Vantander* se sera mystérieusement éclipsé durant la bataille, sans demander son reste... Au coin de la *rue Galathor*, les aventuriers apercevront l'enseigne de l'armurier, barbare lui aussi (l'armurier, pas l'enseigne)... Il leur faudra maintenant récupérer la précieuse liste sur laquelle sont mentionnées les personnes intéressées par des glaives de facture barbare :

- Les joueurs pourront demander poliment, mais malheureusement finir par devoir passer commande à un homme mort en raison d'un manque cruel de motivation de la part de l'armurier.
- Ils auront aussi le choix de lui conter leur histoire jusqu'à le plonger dans une colère noire lorsqu'il apprendra que la trêve a été rompue et un barbare tué.

- Enfin, ils pourront toujours frapper les premiers, mais les barbares sont de redoutables guerriers (pas celui-là, mais sinon, en règle générale...)

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Armurier	11	12	39	5 (plastron de mailles et casque à crête)	1D+7 (hache de très bonne qualité)	12	30	105 PO Ne supporte pas les nains...

Les joueurs, ayant réglé ce léger incident, devront fouiller la boutique. Ils y découvriront des armes intéressantes, la fameuse liste, mais pas de glaive identique à celui trouvé sur le cadavre, ce qui prouvera l'innocence de l'armurier, en raison d'une rupture de stock. Sur le morceau de papier sont griffonnés quatre noms :

- Marc Baltringues, conservateur du musée de Glargh
- Lord Calvin, résidant place Kienken
- Erik Santander
- Philibert Tramms, 10 rue d'Arggh

RUPTURE DE STOCK

PARTIE 2 – LE MUSÉE :

Les aventuriers devront dès à présent enquêter chez ces quatre personnes afin de vérifier que leurs glaives n'aient pas été employés dans l'assassinat de Köpfzff, le gladiateur barbare. Ils commenceront par se rendre chez Lord Calvin, dont la maison est la plus proche. Arrivés place Kienken, les joueurs pénétreront dans le hall d'une vaste maison où ils seront accueillis par Lord Calvin en personne. Il demandera alors la raison de cette inquisition forcée et s'emparera d'un glaive posé sur un guéridon dans l'entrée pour chasser ces visiteurs. Les aventuriers seront forcés d'admettre qu'il n'y est pour rien dans cette affaire en voyant qu'il les jette dehors de la pointe du même glaive que celui trouvé sur le cadavre... Les joueurs auront l'occasion d'y gagner quelques XP, ce qui d'ailleurs est assez rare dans cette aventure, tout de même :

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Lord Calvin	10	13	27	2 (léger pardessus de cuir d'escrimeur)	1D+4 (glaive barbare)	11	25	15 PO Ne comprend que les nobles aristocrates.

Laissant là Lord Calvin (mort ou vif, cela n'a pas d'importance), les aventuriers retourneront sur la place d'où émaneront de terribles hurlements. Il s'agira simplement d'un groupe de barbare cultistes de Crôm en lutte face aux gardes de la ville. La bagarre sera telle qu'aucun des deux clans ne reconnaitra les joueurs comme alliés ; il

leur faudra pourtant se frayer un chemin à travers cette cohue afin d'éviter la guerre totale entre humains et barbares, et pour cela retrouver le fameux assassin. Les coups des uns et les égratignures des autres ne les épargneront pourtant pas...

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Garde de Glargh à cheval	10	12	32	9 (armure lourde et bouclier)	2D+6 (masse lourde)	13	30	35 PO Vent écraser tout ce qui bouge.
Cheval de bataille	9	/	18	4(caparaçonné de cuir)	1D+2 (ruade)	8	15	Piétine de rage...

Après progressé de quelques pouces, ils se retrouveront en butte avec un barbare, complètement possédé :

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Barbare cultiste possédé	14	13	36	4 (plastron et heaume)	1D+5 (gourdin)	9	30	Dirigé directement par Crôm ?

Pour terminer, les aventuriers n'auront guère plus qu'à faire comprendre au sergent croisé dernièrement qu'ils sont légèrement pressés...

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Sergent de la garde de Glargh	11	12	28*	7 (armure et plastron de cuir)	1D+7 (arbalète)	15	30	45 PO Je vais m'engager comme garde, ça paye bien ! *Attend d'agoniser avant de les laisser tranquilles.

Echappant alors au massacre, les joueurs se précipiteront dans un dédale de ruelle avant de parvenir à l'adresse de *Philibert Trammis*, 10 rue d'Arggh. Ils frapperont à la porte massive, en vain, sans aucune réponse. En l'absence de l'individu, ils pourront forcer la porte et s'avancer dans l'antichambre. Descendant au sous-sol, ils trouveront un coffret et un ceinturon, auquel pend le même glaive inculpé dans cette énigme. Malheureusement, des bruits de pas se feront entendre dans l'escalier, annonçant aux aventuriers l'arrivée de leur « hôte ». Celui-ci, colérique et radin, s'empressera d'attaquer les joueurs, pour protéger des mains étrangères son trésor de voleur contenu dans le coffret :

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Philibert Tramms, voleur	II	8	23	3 (cotte de maille légère)	1D+5 (chandelier)	10	20	225 PO dans le coffret. -1 à l'attaque et la parade des joueurs en raison de l'étroitesse de l'escalier.

Ressortant discrètement dans la rue, les joueurs fileront bon train vers le musée afin de questionner *Marc Baltringues* sur la provenance d'un glaive barbare dans son illustre établissement... Arrivés devant les grands battants de la porte d'entrée du musée, les joueurs trouveront inscrit sur une plaquette de bronze : Musée exceptionnellement fermé, ne pas entrer. Les aventuriers pourront croire ou non à cette supercherie mais enfonceront sans doute la porte pour une simple vérification (difficulté force +4). Ils pénétreront alors dans le musée, s'avanceront au milieu des travées et trouveront le conservateur *Marc Baltringues* ligoté et bâillonné, gesticulant et se déchainant pour détacher ses liens. Libérant le pauvre homme, les joueurs découvriront qu'il est recroquevillé sur un glaive barbare, tremblant de tous ses membres. Tiré hors de soupçons, il se mettra à sangloter, en gémissant que des brigands sont venus et qu'ils ont tout pillé, qu'il ne lui reste que le glaive comme pièce importante pour son musée. Il ajoutera que les voleurs lui ont même dérobé la statuette de l'elfe magique qui permet d'ouvrir dans des temps anciens les portes secrètes du donjon d'*Aspousser*, le tombeau des reliques du roi des elfes *Hanrotner*... Trouvant qu'il en aura trop dit, il se remettra brusquement à maudire les pillards qui ont ruiné sa carrière et pressera amicalement les aventuriers de quitter ce lieu sordide. Sortant donc, ils remarqueront que la plaquette en bronze de l'entrée a été ajoutée pour pouvoir effectuer le vol sans être dérangé et qu'elle appartient en fait au *bar des ténébreux*. Les joueurs sauront aussi que le dernier suspect, *Erik Vantander*, a toutes les chances d'être l'assassin. Se dirigeant vers le *bar des ténébreux* pour arrêter ce traître et retrouver la relique volée, les aventuriers seront approchés par un homme trapu qui les invitera à le suivre, ayant quelque chose de très important à leur communiquer. Il les emmènera jusqu'au palais, mais les fera emprunter le square des elfes pour ne pas être reconnu des patrouilles de gardes.

PARTIE 3 – COTES BRISÉES :

Les faisant entrer par une porte secondaire, il les laissera seuls à seuls avec *Erik Vantander* lui-même. D'un air pompeux, il prendra la parole :

<< Je vous attendais. Tout d'abord, je voudrais savoir pourquoi vous tournez en rond pour une histoire de glaive ? Un élément vous échappe, sans doute, puisque je vous dirais que j'ai moi-même perdu un glaive, pareil au votre, et que je n'ai rien à voir avec cette embrouille. Le fait est, qu'après votre départ pour l'armurerie de *Cylefaent Yoteakuh*, je suis retourné inspecter auprès du corps, et qu'ainsi j'ai découvert que le barbare avait toutes les côtes brisées et la mâchoire disloquée. Il est donc mort écrasé. Par quoi ? Par qui ? Je n'en sais trop rien. Si ce n'est que c'est soit une machination pour faire passer la faute à un autre en volant mon glaive, soit une

bêtise d'un monstre abruti. Il me vient à l'esprit que cela pourrait être l'œuvre du troll enfermé dans les sous-sols du temple de Crôm ... Je dis cela parce que j'ai moi-même croisé un elfe en venant ici, dans le même état que le barbare. Bonne chance, mes amis. Non ! Attendez ; ces informations valent tout leur pesant d'or... >>

Il se pourrait malheureusement qu'il y ait un nain qui fasse partie de la troupe d'aventuriers :

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Erik Vantander	11	11	31	8 (cotte de maille en mithril)	2D+1 (rapière)	11	30	20 PO Sale fin pour un bon espion...

À tâtons dans la nuit, les joueurs traverseront la place et se faufleront sous les larges arcades du temple, projetant sur le mur intérieur des ombres inquiétantes. Se dirigeant vers la crypte qui renferme apparemment le monstre, les joueurs se glisseront dans un caveau si étroit que seuls des nains pourront y circuler sans avoir à se courber. Débouchant dans une salle circulaire, les aventuriers pourront alors observer des gravures datant d'ères lointaines sur la haute voûte, soutenue par quatre colonnades... Un grondement assourdissant les sortira de leur contemplation :

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Troll	15	9	75	5 (peau extrêmement résistante)	2D+8 (mortensen)	8	45	Donne l'impression d'être invincible...

S'ils réchappent à ce massacre pourtant inévitable, les joueurs verront alors se produire un phénomène étrange. Des ondes magiques empliront la crypte, et émanant du corps du troll, se déverseront la gloire et la puissance de Crôm dans les armes des aventuriers (+1 en attaque, en parade, en force ou en courage). Remontant vers l'extérieur, les joueurs comprendront qu'il ne pouvait pas non plus s'agir du troll en raison du couloir étroit menant à la sortie : la créature n'aurait pas pu s'échapper par cette petite ouverture et de toute façon, il ne se serait sans doute pas contenté d'écraser légèrement le barbare et l'elfe.

Il ne restera donc qu'une piste aux joueurs pour résoudre l'intrigue : ils devront se rendre à nouveau près du stade afin de chercher des indices. Le jour étant levé, les aventuriers devront aussi raser les murs pour ne pas se faire remarquer par les gardes. Parvenu à hauteur du stade et du bistrot Vontorzien, ils seront joyeusement accostés par le patron du bar qui leur demandera s'ils garderont quand même leurs chambres, vu qu'ils ne les occupent pas, s'ils peuvent les laisser disponibles pour d'autres clients s'ils vont dormir chez des amis. Un des joueurs, de mauvais poil pour n'avoir pas fermé l'œil de la nuit, le biffera sans doute pour le faire taire. Un de ses amis et fidèle client viendra à la rescousse...

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Elorn l'ivrogne	8	6	19	2 (pardessus de qualité)	1D (tabouret)	7	15	Barre et sainte de bière...

Le patron de l'association des gladiateurs libres viendra à l'encontre des aventuriers et les informera rapidement qu'il a découvert des poils roux sur la petite corniche du stade, juste au dessus du lieu de l'assassinat du barbare. Ils comprendront alors qu'un nain seul peut être plongé dans cette affaire et se rendront dans le quartier des forgerons pour retrouver le coupable...

LE MJ QUI A ECRIT CE SCENAR S'EST TELLEMENT GAVE DE BIERE QUE SES PHRASES SONT DESORMAIS PLUS COURTES ET QUELQUEFOIS INCOMPREHENSIBLES...

Les joueurs cherchent partout. Ils ne trouvent que de vieux forgerons nains à la barbe blanche.

Ils iront se remonter dans une taverne (le bar des ténébreux, par exemple, d'où provient la plaquette de bronze...)

Rencontre amicale avec le voleur du musée :

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Bandit	12	7	32	8 (cotte de mailles de première qualité)	1D+6 (pique de guerre volée à un garde)	12	30	15 PO Armes anciennes, chandelier, armure magique mais aucune trace de la statuette.

La statuette de l'elfe est en fait cachée dans le chandelier. D'un métal différent, si on brule le chandelier, on remettra au jour la statuette...

PARTIE 4 – LE NAIN ROUX :

Se barrer discrètement...

Etre renversés par un jeune nain roux conduisant une charrette, laissant tomber le fourreau du glaive manquant...

Se trainer lourdement à sa poursuite.

Amenter ainsi tout le quartier et un garde parmi eux.

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Garde de Glargh	7	12	28	6 (armure de cuir et fer)	1D+5 (épée de bonne facture)	10	25	35 PO Trouble fête !

Retrouver la trace du traître qui embarque des canons sur sa charrette pour les livrer chez un certain *Tifrus Tique*. Etre entre temps bouleversés par un assaut de barbares :

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Guerrier barbare	11	13	37	4 (casque et plastron)	1D+7 (glaiive)	8	30	Fonce bêtement dans le tas...

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Chef de guerre barbare	14	9	39	3 (armure à plaques défoncée)	2D+3 (hache massive)	11	30	C'est le boss, j'espère, je commence à en avoir assez !

PARTIE 5 – LE MYSTÈRE :

Continuer de suivre le nain jusqu'à ce qu'il s'embarque pour l'île de *Belabardok*. Se cacher et attendre. Attendre encore. En avoir marre d'attendre. Prendre une barque pour le rejoindre. C'est une barque trouée. S'en rendre compte au beau milieu de l'étang et devoir continuer à la nage. Arriver sur l'île et sécher. Poutrer un orc qui garde l'entrée.

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Veilleur orc	9	10	35	5 (casaque de peaux de bêtes et plastron en fer)	1D+6 (tranchoir orc)	11	25	35 PO Grogne, rechigne et s'acharne...

L'EFFET DE LA BOISSON ALCOOLISÉE CHEZ LE MJ S'ÉTANT STABILISÉ, LE SCÉNAR CONTINUE NORMALEMENT (enfin presque).

Après s'être gentiment occupé de l'orc qui obstruait l'entrée de la tour, les aventuriers découvriront sous leurs yeux quatre personnes dont le nain, accoudés à une petite table et comptant des sacs et des sacs regorgeant de

PO, sous une banderole marquée de l'inscription : « Club des nobles privés de patrimoine ; pour les riches fauchés ». S'il y a un nain parmi les joueurs, la vue de tant d'or le rendra carrément fou et il se jettera sur l'autre nain qui doit être l'aaassssaaassin ! La troupe suivra et aura vite fait de mettre à sa merci ce groupe d'inconnus. Ramassant un parchemin sur la table, les aventuriers comprendront que ces grotesques personnages sont tous impliqués dans le meurtre de *Köpfzyl* le barbare : ce sont en fait des marchands d'armes et de canons en particulier, qui, se retrouvant ruinés à cause de la trêve de *Kwzprtt* entre les humains et les barbares, ont trouvé la solution pour rendre vie au commerce d'armes. Le nain roux, qui s'appelle en fait *Algonduril*, a écrasé le barbare du haut de la corniche du stade et a de la même manière assassiné un elfe trop curieux dans le square, tout ça dans le seul but de provoquer la guerre entre les gardes et les barbares. Seul *Tifrus Tique*, celui qui a apparemment tout manigancé, manque à l'appel. Les joueurs laisseront les dangereux criminels sur l'île, saboteront leur embarcation puis repartiront avec la barque du nain et se dirigeront vers la boutique du commanditaire de l'affaire. *Tifrus tique*, se sentant pris au piège en voyant arriver les aventuriers, mettra le feu à la réserve de poudre et...

BAOUMMM !

Ayant ainsi clos la querelle, les joueurs, accompagnés de quelques gardes qui leur auront pardonné leurs méfaits, ils iront expliquer la situation au chef des barbares afin qu'une nouvelle trêve soit signée entre les deux peuples. La paix retrouvée, les aventuriers seront largement félicités par *Gregoss*, leur maître d'armes, et recevront en récompense la modique somme de 1000 PO ainsi que quelques XP :

DISTRIBUTION DES XP :

- 20 XP si les joueurs ont utilisé la méthode douce afin de ne pas enflammer la querelle existante.
- 50 XP s'ils sont parvenus, par n'importe quels moyens, à découvrir que le barbare est mort écrasé.
- 20 XP supplémentaires seront donnés aux aventuriers s'ils ont su conserver le chandelier contenant la statuette de l'elfe.
- Enfin, 20 autres XP seront distribués aux joueurs ayant réussi à arrêter les comploteurs.

REMERCIEMENTS :

- Je tiens à remercier l'équipe de Donjon de Naheulbeuk et tous les futurs méchants MJ de ce jeu de rôle.

HIPS ET... AU REVOIR !