

L'Ogre de Chnafon

Scénario par POC pour JDR Nabeulbeuk, pour 3-4 aventuriers de niveau 1 à 3. De 3 à 8 heures d'aventure. Vous aurez besoin du plan de Chnafon pour le MJ, éventuellement Chnafon pour les joueurs. Les chiffres et lettres entre parenthèses sont liés au plan pour le MJ.

NOTE : Si les aventuriers ont déjà fait "Un complot sur les marchands" ET qu'ils ont éventuellement tué Ruflak Santanza (comme des bourrins), ils ne peuvent pas faire cette aventure ! Ou alors, modifiez ce scénario.

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

Des troubles secouent le sud de la ville depuis quelques jours. Chaque nuit des créatures apparaissent et disparaissent, pillent les magasins, attaquent les gens et maltraitent les gardes. Certains parlent de magie. D'autres de petits monstres, ou d'une grande créature sentant mauvais. Il est difficile de voir clair dans cette histoire, mais il semble que personne ne veuille s'occuper du problème en haut lieu, et les gardes sont moroses. De nombreux magasins et même des maisons de particuliers ont été dévastées, les gens blessés et parfois tués.

Les attaques sont le fait d'un ogre dirigé dans l'ombre par **Ruflak Santanza**, le responsable de la sécurité véreux, qui a réussi à le dompter à l'aide d'un collier de stabilité (acheté à un innocent mage local) et qui utilise cette mini-horde pour s'enrichir. En effet, chaque nuit il récupère une partie des trésors pillés. Il possède la clé d'un passage souterrain dans le mur sud, qu'il ouvre tous les soirs aux créatures, permettant à celles-ci d'entrer et sortir de la ville sans être inquiétés. Il désire devenir rapidement riche avant de quitter la ville pour de bon.

La mission

Les aventuriers se promènent en ville et constatent les dégâts. Ils discutent avec des gens qui se plaignent du problème. Personne ne leur commande vraiment la mission mais on parle de "multiples richesses qui s'envolent". Ils peuvent discuter avec les marchands ou bien les responsables des guildes, ou des notables de la ville, sachant que les gardes leur diront toujours que les responsables de la ville n'ont pas ordonné d'enquête officielle, et qu'il leur est donc difficile d'agir. En conséquence, personne ne promet la moindre récompense. En dehors de ça, tout le monde, en gros, se plaint et râle, mais sans rien faire pour changer les choses.

La guilde des marchands pourrait, si on arrive à la convaincre, débloquer des fonds pour mener une enquête en sous-marin. Cela peut aussi être le cas d'un riche commerçant qui aurait été dévalisé (qui éventuellement pourrait même rejoindre l'équipe comme PNJ "marchand", très fun car souvent inutile).

L'enquête en détails

Les aventuriers peuvent tourner en rond un moment (tavernes, commerces, guildes...), ils finiront par apprendre que rien ne peut se faire officiellement sans passer par l'état-major de la sécurité de la ville (et donc, Santanza). S'ils vont directement voir au palais, on leur demandera de s'adresser à Ruflak Santanza en prenant rendez-vous (celui-ci bien sûr ne donnera jamais suite). S'ils demandent à un poste de garde, on leur dira la même chose, et en prime on leur conseillera de se méfier car l'homme n'aime pas qu'on l'importune. S'ils insistent un peu trop, ils pourraient finir en cellule pour la nuit.

Si les aventuriers attendent la nuit pour patrouiller dans les rues (ce qui est une bonne idée), ils auront une chance de coincer en flagrant délit soit les ogrillons, soit carrément l'Ogre. Mais celui-ci s'enfuira avec sa progéniture dès qu'il se sentira menacé, et il court assez vite. À moins d'être arrêté, il passera pas le tunnel où les aventuriers ont

une chance de croiser Rufflak, déguisé, qui prendra la fuite au moindre bruit. Utilisez la nyctalopie de vos héros. Ils peuvent aussi trouver que le comportement de Rufflak est suspect (à la faveur d'une entrevue par exemple, avec un héros qui possède la compétence Méfiance). Et à ce moment, enquêter chez lui ou l'interroger. Dans le cas où les aventuriers coincent et combattent l'ogre, il entrera en premier ses ogrillons pour le défendre, tout en essayant de prendre la fuite (le sens de la famille et les ogres, c'est un peu particulier). Et bien sûr, il ne parlera pas la langue des humains, et ne connaît pas le nom de la personne qui le dirige avec le collier.

Une fois l'ogre arrêté et tué, on pourrait considérer que l'enquête se termine. Les aventuriers peuvent se vanter d'avoir stoppé la menace, montrer les corps et demander une récompense (auprès des gardes ou d'un quelconque notable). Mais à ce moment, l'enquête ne sera qu'à moitié terminée car le véritable coupable n'aura pas été inquiété (voir récompenses à la fin). Cependant, ils peuvent être interloqués par le curieux collier de l'Ogre (épreuve d'intelligence).

Ceci les lancerait sur une autre piste... Ils doivent alors questionner les gens à propos de ce collier. Un boutiquier de magasin d'aventurier (a) leur dira que c'est magique et les entrera vers une boutique de sorciers (d). Là, on pourrait leur dire d'aller voir Rufus (7), le sage de la ville. Celui-ci est un peu excentrique, il connaît bien Rufus mais ne fait pas partie du complot. Il a seulement réalisé une commande pour lui, et serait bien étonné de savoir que sa commande a servi à dévaliser la ville ! Au final, le but serait pour eux de rassembler des preuves et d'utiliser le témoignage de Rufus pour accuser Santanza auprès des autorités et le faire condamner.

Note : Au cours de leurs pérégrinations, si l'enquête piétine, les aventuriers peuvent être attaqués par des voleurs qui traînent dans les rues (à la nuit tombée par exemple...). Ceci pourrait même les envoyer sur une fausse piste.

Gronick et ses ogrillons

La créature qui pille la ville à la nuit tombée n'est autre que Gronick, un ogre particulièrement habile qui a été ensorcelé par Santanza. Celui-ci le contrôle à l'aide d'un Collier de Stabilité acheté à Rufus.

Gronick est un ogre fort et véloce, ce n'est pas une bedaine qui marche (pas comme certains...). Il dispose d'un nombre varié d'Ogrillons (nombre à calculer en fonction de votre groupe) qui l'assistent dans sa tâche et le défendent. Attention il est dangereux au corps-à-corps !

Il dispose d'une bague d'éclair de foudre (4 charges, mais à vous de voir) qui se déclenchera automatiquement s'il est acculé ou menacé. L'aventurier au contact, ou le plus proche, recevra une violente décharge et perdra pas mal de points de vie... De quoi le faire réfléchir.

Gronick habite une tanière cachée avec sa famille, grotte dissimulée dans un petit canyon à un kilomètre au sud de la ville. S'il parvient à s'échapper et que les aventuriers le pistent, ils le trouveront à cet endroit (avec quelques trésors qu'il aura conservé, et un stock de nourriture un peu avariée). Il entre dans la ville par un petit tunnel caché sous les remparts, derrière les bâtiments au sud de la rue des chèvres boiteuses. Ce tunnel est fermé à clé, et c'est Santanza qui la possède (grosse grille en fer solide, mais serrure rustique et un peu usée).

Le collier de stabilité est très visible sur l'Ogre, qui est vêtu simplement d'une vieille armure de cuir épais (d'où son score de PR). C'est un collier de cuir rouge orné de gemmes, et un mage/prêtre sentira immédiatement son aura magique (pour les autres classes, il faudra une épreuve d'intelligence). Cependant, c'est un objet rare et il n'est pas possible d'en connaître l'usage sans avoir enquêté.

Il est pratiquement impossible d'arrêter Gronick ou de l'entraver sans l'avoir tué, donc les chances qu'il passe à l'interrogatoire sont minces. Si jamais c'est le cas, il ne pourra répondre que des propos désordonnés. Les ogrillons sont bien trop stupides pour savoir quoi que ce soit (moi taper !).

Ruflak Santanza

Ruflak est un homme d'une trentaine d'années, brun aux yeux bleus avec une barbiche, assez porté sur les filles. On ne sait pas où il habite mais il fréquente le **Club Survivili**.

Les aventuriers se renseignent sur le **Club Survivili**. C'est un club privé et il n'est pas possible d'y entrer comme on veut. Le club est surveillé par deux gardes en permanence, sans compter ceux qui passent devant de temps en temps. Il faut faire partie de la "jet set" de la région et être recommandé par un notable pour passer ce barrage, ou bien s'introduire en force et commettre un carnage. Il y a donc deux solutions en gros pour les aventuriers :

1. se faire passer pour des notables, c'est à dire avec un déguisement (en achetant des habits neufs et coûteux ou en les volant) et obtenir une recommandation par un notable (à convaincre ou à séduire), puis pénétrer dans le club et attendre la venue de Ruflak — ensuite ils peuvent le suivre à sa sortie du club ou le coincer dans les toilettes.
2. surveiller l'entrée du club de façon discrète et intercepter Ruflak quand il rentre chez lui — pour cela les aventuriers peuvent squatter la rue (au risque d'être interpellés) ou bien réquisitionner une chambre dans l'aile est de l'hôtel "Les Filets Bleus" afin d'avoir une vue sur la rue et l'entrée du club Survivili.

Ils verront Ruflak entrer au club à peu près tous les soirs vers 23H. Il repart 1 ou 2H plus tard, quelquefois avec une fille au bras. Pour corser l'affaire, Ruflak ne se déplace que s'il est accompagné de deux gardes. Il arrive à pied et revient de même, avec ses gardes qui le laissent à sa porte. Si les aventuriers peuvent le suivre (épreuves discrétion), ils verront qu'il habite une belle maison dans la rue des Apprentis (quartier nord-est de la ville), près de la tour du mage Rufus d'Ombrelune (7). Il n'est pas très loin de la caserne (22) et sa rue est fréquemment parcourue par des gardes, elle aussi. Il faut user de prudence sans quoi il sonnera l'alerte et les aventuriers seront poursuivis à travers toute la ville par une garnison au complet (dans la pure tradition Nabeulbeuk). Ensuite il y a encore deux solutions :

1. les aventuriers profitent de l'absence de Ruflak pour fouiller sa maison et tâchent d'y trouver quelque chose — dans ce cas, s'ils sont habiles il trouveront un coffre plein d'objets de valeur et une notice pour utiliser le "collier de stabilité", ainsi qu'une facture au nom du mage Rufus d'Ombrelune (la facture peut être dans le bureau, et la notice dans le coffre). Ceci leur donnera des informations a priori.
2. les aventuriers sont des bourrins : ils capturent Ruflak et l'obligent à parler — s'ils se débrouillent bien (épreuves de charisme réussie et torture, épreuve de courage ratée pour Ruflak) il peut leur donner toutes les informations qu'ils souhaitent. Ensuite, libre à eux de le livrer à la garde, mais ça ne sera pas facile car il en est le chef. Vous pouvez alors les faire tomber dans un traquenard...

Santanza n'est pas très fort mais il est fourbe : il dispose d'une bague d'invisibilité lui permettant de disparaître pendant 5 minutes pour s'échapper. Il l'utilisera si on l'attaque et s'il dispose d'une issue pour s'enfuir. Il n'est pas non plus stupide pour combattre jusqu'à la mort et tentera de se rendre s'il est désavantagé. S'il y a le moindre garde à portée de voix, il l'appellera en renfort.

Vous disposez d'un plan de la maison de Ruflak afin d'y conduire éventuellement des fouilles. Vous pouvez y poser des pièges, ou bien y poster une sentinelle pour corser un peu cette partie, si les aventuriers n'ont pas trop combattu.

Important : Vous disposez, à la fin de ce document, d'une notice et d'une facture à imprimer pour vous faire gagner du temps. Glissez ces documents directement à l'aventurier veinard qui les aura trouvés, car ils contiennent toutes les informations dont ils ont besoin.

Rufus d'Ombrelune, le mage

C'est un mage de niveau 8, mieux vaut ne pas trop l'agacer, ni le menacer...

Il est un peu excentrique, mais reconnaîtra le collier, ou saura de quoi on parle si on le mentionne. Le mage n'est pas l'auteur de l'enchantement de l'objet, il a aidé Rufus, non sans avoir prélevé une commission, à l'acheter auprès de la société Magisolde (Waldorg) par correspondance.

Tant qu'on ne dévoile pas les détails concernant les agissements de l'Ogre porteur du collier, le mage gardera le silence car il se réfugie dans le "secret professionnel" et n'a pas à dévoiler les habitudes de ses clients. Il préfère ne pas savoir pourquoi Santanza était demandeur d'un collier de stabilité... C'est peut-être sexuel ?

Si Rufus est mis au courant des agissements de l'Ogre, donc de Santanza, il sera outré et aidera immédiatement les aventuriers à dénouer l'affaire (à moins d'une épreuve de charisme particulièrement ratée, auquel cas il pourrait prendre les aventuriers pour des baltringues et les mettre à la porte). Il ne veut pas être tenu pour responsable.

Si les aventuriers sont crédibles, ils viendra même avec eux débusquer Santanza (et personne ne se mettra en travers de leur chemin).

La fin de l'enquête

Vos aventuriers ont trouvé la notice, la facture et ils ont au moins tué l'Ogre et son collier. Dans le meilleur des cas ils l'ont également mis hors d'état de nuire, et ils ont appris par le mage à quoi servait le collier. Ils peuvent également avoir appris à se servir du collier avant de rencontrer l'Ogre, et avoir réussi eux-mêmes à contrôler l'Ogre en utilisant la notice (et les mots-clés). Auquel cas l'ogre dominé leur sert de preuve supplémentaire.

Ils ont de quoi faire arrêter Santanza, si jamais ils ne l'ont pas déjà tué eux-mêmes à la suite d'un malentendu.

Fin de l'aventure ! Ils doivent à présent convaincre les notables ou les gardes de leur filer une récompense (ou mendier auprès des commerçants déjà victimes de larcins). Sinon ils peuvent dévaliser le trésor de guerre dormant dans le coffre de Santanza. 500 P.O. devraient suffire, car les gens de Chnafon sont radins (et ils ont pas mal de frais de réparation du quartier sud).

Attribution des points d'expérience

En espérant que les aventuriers ne sont pas fâchés à tout jamais avec les forces de l'ordre de Chnafon (ce serait dommage pour leur future carrière)...

Suggestions :

- Résolution de l'enquête complète, avec arrestation de Santanza : 60 XP
- Résolution partielle de l'enquête, meurtre de Santanza : 40 XP (à ce moment, difficile de le faire accuser, et il vaut mieux faire profil bas sans quoi ils risquent d'être arrêtés et jugés à leur tour)
- Résolution de l'enquête en ayant simplement tué l'Ogre : 30 XP
- Non-résolution de l'enquête et tête mise à prix : 15 XP (même de rien, on apprend aussi avec les erreurs)

(note : la version 1 page du scénario peut vous servir d'aide-mémoire lors d'une partie)

Annexes : les butins

Maison de Ruflak

Dans le vestibule (rez de chaussée)

- 1 vase en bronze de valeur (500 P.O.), mais qui pèse 15 kilos
(pour le prendre, un aventurier costaud devra se débarrasser de tout son matériel encombrant)

Dans le couloir (rez de chaussée)

- Un coffre contenant des vêtements de qualité, pour un humain de taille standard (valeur : 60 P.O.)
- 1 lampe à huile, une cape de bonne qualité sur une patère

Dans le salon (rez de chaussée)

- 1 rapière de noble, accrochée au mur (ID+3, COU+1, CHA+2, valeur 800 P.O.)
- Une peau d'ours du Nord, par terre (valeur 50 P.O., encombrant) — épreuve INT nécessaire pour la distinguer

Dans la cuisine (rez de chaussée)

- 1 saucisson, des provisions pour 6 repas
- 3 amphores d'excellent vin (valeur : 50 P.O.)
- 1 beau couteau à découper (ID+1, valeur 15 P.O.)

Dans la salle à manger (étage)

- Des couverts en argent (valeur 10 P.O.)
- Une statuette décorative en porcelaine (valeur 20 P.O., 2 kilos, fragile)

Dans le bureau (étage) — PORTE FERMÉE à clef (crochetage malus -2)

- 1 dague de luxe, tiroir du bureau : (ID+2, AT+1, CHA+1, PRD-2, valeur 200 P.O.)
- 1 bourse, tiroir du bureau, avec 35 P.O. et 22 P.A.
- 1 facture sur une pile de papier : COLLIER DE STABILITÉ (important, voir annexes)
- Des tas de paperasses concernant la sécurité de la ville, des documents, des rapports

Dans la chambre 2 (étage) — PORTE FERMÉE à clef (crochetage standard)

- Rien du tout, c'est une chambre d'amis. Quelqu'un y a oublié un flacon de parfum.

Dans la chambre 1 (étage) — PORTE FERMÉE à clef (crochetage standard)

- Des vêtements dans l'armoire : bottes de cuir (15 P.O.), 2 tuniques (2 P.O.), 1 cape de voleur (AD+1 discrétion, 100 P.O.), pantalons et autres sous-vêtements, chaussettes chaudes
- UN GROS COFFRE dans un coin de la pièce : la malle aux trésors ! (fermé à clé, piégé poison)
Poison : un jet de poison vaporisé, causant ID6+4 points de dégâts (ignorant l'armure), + évanouissement (ID20 minutes)

Ouverture du coffre : s'ils n'ont pas la clé (butin de Santanza), ils doivent crocheter le coffre (malus -2).

x Tout crochetage non précédé d'une détection des pièges se soldera par des dégâts de poison sur l'aventurier en première ligne

x Si détecté, le piège doit être désamorcé

x Tout échec (crochetage ou désamorçage, avec ou sans détection) provoquera le déclenchement du piège

x Ouverture (destruction) par la force avec une arme : possible, et dans ce cas, le bruit pourrait attirer des gardes patrouillant à l'extérieur — le coffre est solide, l'opération prend au moins 1 minute

Dans le coffre : divers objets (colliers, bracelets, bijoux, objets de collection), plus ou moins encombrants, appartenant aux personnes pillées les jours précédents : pour une valeur de 1000 P.O. environ. Le coffre est loin d'être plein mais il pèse déjà 20 kilos (on peut le transporter à 2, mais ce n'est pas discret).

On y trouve aussi 300 P.O. et de la petite monnaie, ce qui représente déjà un pécule de 3 kilos !

Et on y trouve un rouleau : la notice du COLLIER DE STABILITÉ (important, voir annexes)

Ruflak Santanza

- Un trousseau de clés de sa maison (incluant la clé du coffret chambre 2)
- 1 grosse clé dans sa poche, en fer un peu rouillé (clé du tunnel menant hors de la ville)
- Une veste de toile renforcée (PR 2, pas de malus, valeur 80 P.O.) sous ses vêtements de citadin
- 1 rapière de bonne qualité (ID+4, valeur 200 P.O.)
- 1 canif à manche en corne sculpté (valeur 50 P.O.)
- 1 bourse avec 82 P.O. et 15 P.A. (le reste de sa fortune étant à la banque...)
- Bague d'invisibilité (ce n'est pas marqué dessus ! à faire examiner) avec 2 charges de 5 minutes

Gronick

- 1 collier de stabilité de contrôle (valeur : 2000 P.O. avec sa notice... sinon, rien du tout !)
 - 1 énorme hache (impossible à manier sauf pour un autre ogre) 2D+4, AT-2 PRD-3 (valeur 400 P.O., lourde)
 - Armure de cuir usée et uniquement à sa taille, invendable, lourde
 - Une besace contenant l'équivalent de 8 rations de nourriture (limite sur la date de conso...)
- Si quelqu'un mange la nourriture de Gronick, voir les règles concernant les maladies (boustifilasse)

Les ogrillons

- Il n'y a absolument rien à récupérer sur les ogrillons, qui combattent à l'aide de gourdins bricolés, et qui sont vêtus de haillons crasseux fabriqués par leur mère

L'antre de Gronick

Si les aventuriers suivent l'ogre jusqu'à sa tanière, ils pourront y trouver quelques trucs que Santanza n'a pas prélevé :

- Des oeuvres d'art sans intérêt, lourdes et moches (qui plaisent à l'ogre) : peu de valeur, beaucoup de poids
- De la nourriture limite, des ossements, des détritrus
- Des armes rouillées, cassées

Spécial : en cherchant bien, les aventuriers intelligents pourraient trouver des ingrédients magiques dont Santanza ne connaissait pas l'usage (à tirer au D100 dans le tableau correspondant)

Maladies : fouiller l'antre de Gronick peut exposer les aventuriers à : infection des plaies (s'ils sont blessés), gratouillette (infestation par des acariens voraces)

Facture

De :

Rufus d'Ombrelune
Mage habilité à travailler en milieu urbain
Services et commandes sur mesure
Rue des Apprentis, Chnafon

A : Monsieur Santanza, responsable des affectations aux postes de sécurité

Veillez trouver ci-joint le produit que vous avez commandé.

Article : 1 COLLIER DE STABILITÉ (magie généraliste, niveau 7)

Prix : 2000 P.O. (taxe sur les produits magiques incluse)

Livré avec notice et nécessaire d'entretien. Garanti 10 ans.

Règlement en espèces sous 10 jours, sous peine de représailles.

NOTE AU MJ : Découper cette feuille au-dessus de cette ligne pour ne pas avoir le pied de page !

COLLIER DE STABILITÉ DE CONTRÔLE

Notice d'utilisation

Merci d'avoir choisi le Collier de Stabilité de la société Magisolde.

Il est destiné à contrôler les créatures monstrueuses dotées d'une faible intelligence. Il procure un bonus d'intelligence non négligeable à la créature (dans un premier temps) et vous assure son allégeance (dans un second temps). Il fonctionnera sans limite de temps, ou jusqu'à ce que la créature décède, après quoi vous pourrez l'utiliser à nouveau pour une autre créature.

Pour utiliser votre collier, attachez-le autour du cou de la créature en prenant bien garde à sa fixation en vérifiant le fermoir. Prononcer ensuite la formule d'activation :

"Var'do na notso zou-nak !"

Vous pourrez, dès la fin de la phrase, dominer la créature et lui ordonner toute sorte de missions, lui confier des tâches.

Le collier peut être désactivé temporairement avec le mot-clé : "Zyvatareum !" (à ce moment, la créature redeviendra sauvage et stupide). Ce mot-clé peut aussi permettre de passer le contrôle de la créature à une autre personne que le maître original.

Le collier peut être réactivé ensuite avec le mot-clé : "Niafangoh !" (par le maître original, ou un tiers)

PS : Notez que la société Magisolde n'est pas responsable des désagréments que vous pourriez subir avant d'attacher le collier. Veillez à vous munir d'une armure et de lunettes de protection.

PS 2 : Ne perdez pas la notice.

NOTE AU MJ : Découper cette feuille au-dessus de cette ligne pour ne pas avoir le pied de page !