

La troupe des frères Zolbarski

Documents requis : Plan de Mliuej, Plan de Chnafon, table de rencontres en terres sauvages

Synopsis et détails du scénario – Réservé au MJ

La troupe des frères Zolbarski est une troupe d'une dizaine d'artistes itinérants parcourant les villes pour amuser les foules. Ils sont appréciés des populations et leurs spectacles ont une très bonne réputation. Cependant, cette renommée n'est en réalité qu'une couverture car, si leurs talents d'artistes sont bien réels, leurs talents de criminels sont encore plus importants. Dans chaque ville où ils passent ils présentent un spectacle de nuit qui n'est qu'un prétexte pour faire sortir les gens de chez eux et laisser leurs maisons sans surveillance, ce qui permet à quelques uns des membres de la troupe de faire un tour des habitations sans surveillance pour s'en mettre plein les poches. **Rulik Dutecharn** est un petit bourgeois dont la résidence secondaire a été pillée. Parmi les objets volés se trouve un document extrêmement important pour lui : un parchemin au texte mystérieux et protégé par un enchantement qui le rend lisible par lui seul. Il va donc charger les aventuriers de retrouver les cambrioleurs pour leur reprendre le parchemin.

Situation de départ – A donner aux joueurs

La quête commence à Chnafon. C'est un domestique, à la recherche d'aventuriers ou de mercenaires, qui vient trouver les joueurs, pour leur annoncer que son maître souhaiterait s'entretenir avec eux. Il les conduit à la demeure de Rulik, une maison de taille assez imposante qui démontre son aisance financière. Le commanditaire est un petit gros, vêtu avec élégance de vêtements trop étroits pour lui. Il confie ses soucis aux aventuriers. Il leur explique le cambriolage de la nuit dernière, alors qu'il assistait à la représentation de la troupe des frères Zolbarski, qu'il a par ailleurs beaucoup appréciée. Il leur demande de ramener le parchemin qui lui a été dérobé, en restant très évasif au sujet de son contenu. Il propose pour cette mission un paiement de 80 pièces d'or par aventurier.

L'enquête

En s'informant auprès de n'importe quel villageois, les aventuriers pourront apprendre que Rulik Dutecharn n'est pas le seul à avoir été cambriolé, et qu'une vingtaine d'autres maisons ont été pillées.

En interrogeant les autres victimes, ils apprendront que toutes les personnes cambriolées assistaient à la représentation.

En s'informant auprès des gardes, on leur dira que la nuit a été très mouvementée, et pas seulement à cause des cambriolages. Trois hommes portant des tenues laissant suspecter une activité de voleurs ont été retrouvés morts, à chaque fois proches de maisons cambriolées. Probablement une histoire de concurrence.

En allant questionner quelques individus louches dans la ville, ils pourront apprendre que tous les criminels de la ville se connaissent plus ou moins et sont regroupés en une guilde secrète. Ils sont donc certains que ce n'est pas une personne de la ville qui a fait le coup, et que les meurtres sont forcément dus à un ou des individus étrangers.

La traque

Quand les aventuriers décideront d'aller jeter un coup d'œil à la troupe des frères Zolbarski, ils apprendront que les saltimbanques ont plié bagages et ont quitté la ville pendant la nuit.

Ils pourront facilement découvrir, par leurs talents de pistage ou en interrogeant des gardes, que la troupe est partie en direction de Mliuej, vers le nord.

Étant donné l'avance des saltimbanques, les aventuriers ne pourront pas les rattraper avant Mliuej (collez-leur donc quelques monstres à massacrer en chemin, ça les occupera)

Première apparition des saltimbanques

La troupe s'est installée sur la **place Tébouray**, où une unique représentation est prévue pour le soir même et attendue par toute la ville. Si les aventuriers tentent d'expliquer que les itinérants sont des criminels, on se moquera d'eux sans les croire.

Le soir, la représentation a lieu. Plus de la moitié de la ville est là pour y assister. Si les aventuriers s'y rendent, ils assisteront au spectacle, et apercevront les saltimbanques pour la première fois (voir **présentation des personnages**).

Le service d'ordre du spectacle est assuré par la garde de la ville, faites bien comprendre aux aventuriers que s'ils tentent de s'approcher des comédiens, ils se feront proprement mettre en pièces.

*Un aventurier attentif pourra apercevoir plusieurs individus discrets habillés en noir quitter les lieux par derrière les caravanes des comédiens (il s'agit des acrobates de la troupe).

-Si les aventuriers parviennent à les suivre (il n'est pas obligatoire qu'ils y parviennent, ne vous gênez pas pour rendre la chose très difficile, ce sont des individus compétents et discrets), ils les verront s'introduire dans une maison par les fenêtres placées en hauteur.

-S'ils n'y parviennent pas, ils peuvent toujours retourner à la représentation ou errer au hasard des rues

*Un peu plus tard dans la soirée, un individu quitte également le lieu de la représentation. Celui là est moins discret puisqu'il s'agit de l'individu extrêmement imposant et musclé répondant au nom de Kosto (il présente un numéro où il tord des épées, brise des tables à coups de poing, casse des tabourets avec la tête, soulève la moitié de la troupe sur un banc, etc...). Il est très probable que les aventuriers le repèrent.

-Si les aventuriers le suivent, il les conduira à la maison que les acrobates dévalisent. Il reste à l'extérieur et allume une lampe à huile qu'il pose sur le sol pour signaler sa présence à ses complices.

-Si les aventuriers sont déjà sur place, il est possible qu'ils ne l'entendent pas arriver. S'ils ne se cachent pas, il les surprendra et poussera immédiatement un cri pour alerter ses compagnons, qui arriveront dans la minute qui suit pour lui prêter main forte et tuer les joueurs.

-Si les aventuriers sont sur place, sans être repérés, et laissent les choses se faire, ils verront des sacs lancés par les fenêtres sortir de la maison pour être rattrapés par le colosse. Les acrobates quittent ensuite la maison, l'autre éteint la lampe et ils se rendent à une nouvelle maison. Si les joueurs se contentent d'observer, ils dévalisent ainsi quatre ou cinq maisons avant de revenir discrètement à leurs chariots.

Nouveau départ

La troupe quitte la ville aussitôt après la représentation, qui se termine à peu près une heure après les cambriolages (que les cambrioleurs soient revenus ou pas, s'ils ne sont pas là ils penseront les retrouver plus tard)

Ils prennent la direction de l'est.

Le campement

Si les chariots des saltimbanques ne sont pas attaqués sur la route, ils s'arrêtent pour dresser un campement.

Tous les butins de la troupe sont dans des coffres qui se trouvent dans l'un des deux chariots. Le second chariot contient les coffres personnels de chaque personne de la troupe, ainsi que les six tentes, les couvertures et la nourriture.

(Voir **plan du camp**)

Les membres de la troupe se relaient pour assurer la garde du chariot contenant les richesses. Il y a toujours une personne installée dedans, ainsi qu'un second garde patrouillant autour des tentes (voir **organisation des tours de garde**).

Les aventuriers peuvent neutraliser discrètement les gardes et rafler ce qu'ils sont venus chercher ainsi que le reste du butin s'ils le souhaitent (le butin total s'élève entre 600 et 1000 pièces d'or et quelques bijoux et pièces d'équipement). Ils peuvent aussi massacrer tout le camp ou capturer la troupe (auquel cas ils pourront toucher une forte récompense en remerciement).

Le retour

Il n'y a plus qu'à faire le chemin retour pour aller toucher la récompense. Si les joueurs partent avec les chariots de la troupe, étant donné qu'ils sont décorés de manière à indiquer que ce sont ceux de la troupe, pensez à en profiter pour leur faire arriver quelque chose (paysans curieux voulant une représentation, embrouille avec des gardes parce qu'on les suspecterait de vol sans les laisser s'expliquer... les idées ne manquent pas)

Récompenses et points d'expérience

Rulik donnera aux aventuriers la somme convenue pour la récupération de son précieux document, éventuellement augmentée jusqu'à 150 pièces par aventurier s'ils sont bons négociateurs (ne montez pas trop haut, vu tout ce qu'ils ont pu amasser avant)

Si en plus ils ont fait des prisonniers, ils obtiennent entre 100 et 200 pièces d'or par individu capturé.

Pour l'expérience je propose, à titre d'indication, les valeurs suivantes :

85xp pour une mission parfaitement menée et la capture de la totalité de la troupe.

60xp pour une mission bien menée et une récupération discrète du butin.

35xp pour une mission menée « à la barbare » où tous les saltimbanques ont été massacrés.

Organisation des tours de garde

Lorsque la troupe monte son campement pour la nuit, des tours de gardes se mettent en place, de manière régulière et prédéfinie :

De 22h à 0h : Les deux frères, Garath et Onluc

De 0h à 2h : Dryack et Pyr

De 2h à 4h : Volfail au chariot et ses loups autour des tentes

De 4h à 6h : Grimmy et Kosto