

# Les zombies de Mliuej

Le scénario a lieu à Mliuej. Récupérez également dans le site le plan "Mliuej +" et "Mliuej". Les chiffres entre parenthèses correspondent aux chiffres sur le plan (hormis la partie "plan de la brasserie" qui est à part).

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

On parle dans la région de zombies qui marcheraient de jour comme de nuit dans la belle cité brassicole de Mliuej et s'attaqueraient aux braves citoyens. Les aventuriers sont amenés à enquêter sur le phénomène, attirés par une belle récompense promise par la guilde des marchands pour qui trouvera l'origine du phénomène et stoppera ce processus nouveau. Les zombies cassent le tourisme et causent des problèmes en ville, et ça n'est pas bon pour le commerce. En fait, les zombies ne sont autres que des gens de la cité, décérébrés par une bière droguée, la *Kanterbouref* et qui se retrouvent d'un seul coup en état de manque violent. Le patron de *Kanterbouref* (**Romulac Duffut**) a essayé une nouvelle recette pour s'assurer une clientèle fidèle... Mais le chimiste a raté son coup et désormais de la bière frelatée a été distribuée partout. La zombification du client s'effectue de manière sournoise : En buvant consécutivement une *Kanterbouref* blonde et une *Kanterbouref* brune (ou l'inverse). Romulac n'ose arrêter sa distribution de peur de perdre la face et doit se débarrasser de son stock sous peine de faire faillite. Les aventuriers doivent découvrir comment fonctionne le procédé, s'infiltrer dans l'enceinte de la brasserie *Kanterbouref* et décider le patron à passer aux aveux, puis le ramener au siège de la guilde des marchands.

## La mission

Il existe trois manières au moins d'attaquer la mission :

1. En recherchant un emploi au bureau des emplois de Mliuej (23), les aventuriers tombent sur une annonce et se rendent au siège de la guilde (4). **Charles de Grubok**, le maître de la guilde, les reçoit dans son bureau.
2. Dans une taverne en discutant avec un quidam quelconque ou en écoutant une conversation, ils entendent parler du problème et se rendent à la guilde des marchands (4) pour en savoir plus.
3. Ils sont contactés par un PNJ qui leur propose de les accompagner jusqu'à la guilde (4) pour effectuer une mission lucrative. Si les aventuriers ne sont pas à Mliuej à ce moment-là (le PNJ peut les contacter à Chnafon, à Valtordu...), vous pouvez chauffer un peu les héros en plaçant sur leur route quelques bandits ou rencontres provenant des tables de rencontres des territoires concernés.

## Charles de Grubok, l'entrevue

C'est un homme grand et maigre, vêtu de velours coûteux, affublé de bagues chatoyantes et doté d'une luxuriante chevelure grise et sale. Il reçoit les aventuriers dans un riche bureau au siège de la Guilde des Marchands. Il décrit aux aventuriers les problèmes en ville : depuis trois jours, des zombies sortent de nulle part et s'attaquent aux citoyens, en proférant des propos incompréhensibles. Pour le moment, il n'y a que peu de morts mais de nombreux blessés se sont retrouvés chez le soigneur et de nombreux zombies ont été enfermés dans les prisons. Ces zombies ne sont pas contagieux, mais bizarrement on semble en voir de plus en plus et certains témoins racontent qu'il s'agirait de citoyens de Mliuej victimes d'une triste malédiction. Charles promet 300 pièces d'or à chaque membre du groupe s'ils trouvent la cause de ces problèmes et parviennent à stopper le maléfice.

## L'enquête en détails

Les aventuriers vont sans aucun doute traîner en ville jusqu'à ce qu'ils rencontrent un zombie. Ils peuvent aussi décider d'aller enquêter directement dans une taverne... Mais dans tous les cas, s'ils questionnent les villageois ou des gardes, ils auront toujours les mêmes réponses : les zombies sont des gens du villages, brusquement victimes de malédiction. On ne sait pas pourquoi ils deviennent subitement fous, avec un teint verdâtre et la bouche pleine de bave. Certains peuvent attester du fait que leur cousin, leur frère ou leur père sont devenus brusquement zombies et qu'on a dû les enfermer pour les empêcher de faire du mal aux gens. Ces malheureux ne semblent avoir aucun point commun... Sauf si un aventurier particulièrement intelligent (épreuve INT ou réflexion personnelle) s'inquiète de savoir ce qu'ils consommaient avant de devenir zombie. Dans ce cas, on pourra leur répondre évasivement "Ben... de la bière voyons... mais tout le monde en boit par ici !". Ils ne sont pas forcément plus avancés.

Certains villageois pourraient suspecter le brave mage Maître Zomblaf (6) d'avoir lancé par mégarde une malédiction sur la ville, envoyant ainsi les aventuriers sur une fausse piste. Il n'y a pas de nécromant recensé dans la région mais quelques ignorants pourraient croire que Zomblaf est devenu soudainement un vil nécromancien... Dans ce cas, les aventuriers peuvent enquêter près de la tour de Zomblaf ou essayer de le confronter directement (ils s'en prendront sans doute plein la tête, et ça les calmera...). Pour finir, Zomblaf leur dira qu'il n'a rien à voir avec ce problème de zombies et qu'il a du travail. Si jamais les aventuriers arrivent à le tuer (on ne sait jamais...), des gardes arriveront en masse sur les lieux du drame et les empêcheront de mettre à sac sa tour. Si les aventuriers tuent Zomblaf, ils seront expulsés de la ville et la quête prendra fin.

À un moment donné (tôt ou tard, selon qu'on désire faire durer l'enquête...), il faudra leur faire affronter un de ces fameux zombies. Ce pourra être un consommateur de la taverne qui se lève brusquement de sa table, le teint verdâtre et la bave à la bouche, et se rue sur un autre consommateur (ou sur les aventuriers) en bredouillant *Kouthenboufeuf* ou quelque chose de bizarre qui ressemble à "Kanterbouref" quand on n'arrive pas à parler (là, on attend du MJ une séquence de roleplay !). Ils peuvent également se faire attaquer par un ou plusieurs zombies sortant de nulle part, en marchant dans la ville. Une fois ces zombies réduits à l'impuissance, ils devront essayer de savoir comment ils en sont arrivés là, et tenter de remonter leurs traces (ce qui les mènera invariablement vers une taverne et quelques témoins). S'il y a un érudit (mage ou prêtre) dans le groupe, il sera capable (épreuve d'intelligence) de voir que ce ne sont pas des zombies du type "mort-vivant" car ceux-là ne présentent pas toutes les caractéristiques. De plus, ils ne réagissent pas aux sortilèges spécialisés contre les morts-vivants (ce sont juste des types malades... leur corps n'est pas froid et leur cœur continue de battre).

Les aventuriers peuvent rencontrer quelqu'un qui a des soupçons, comme un patron de taverne ou un consommateur avisé (ou bien le PNJ) qui aurait compris que *Kouthenboufrafraagh* se réfère en fait à la fameuse marque de bière *Kanterbouref* largement diffusée à Mlinej. Un patron de taverne leur expliquera que ses clients zombifiés ont bu de la *Kanterbouref*, mais que d'autres gens en ont bu également et qu'ils n'ont souffert d'aucun problème ou traumatisme. En interrogeant un témoin plus précisément, ils apprendront que les victimes ont bu à la suite de la blonde et de la brune (ce qui est assez rare finalement). Et là... Une piste apparaît enfin.

S'ils retournent voir Charles avec ces éléments, celui-ci leur dira qu'il a besoin de preuves et d'un coupable afin de pouvoir les payer. Il veut profiter de cet événement pour faire mousser un peu la Guilde des Marchands et se faire bien voir auprès du seigneur local... Il ne peut pas envoyer la garde à la brasserie si jamais il s'agit d'une erreur, car il y perdrait la face.

Différentes manières d'élucider l'énigme du mélange de bières :

1. un aventurier inconscient décide de tester lui-même le mélange... et se transforme en zombie ! Il y aura une crise à gérer à ce moment. S'il n'est pas tué par ses compagnons (ça arrive...), ils peuvent l'enfermer et il pourra être soigné plus tard à l'aide d'une fiole de SIROP DE BOULORNE disponible chez tout bon guérisseur ou dans un bazar (voir les prix dans le dernier tableau "Potions et accessoires magiques").
2. les aventuriers décident de mettre la théorie en application en utilisant un cobaye... qui pourrait être n'importe quel client d'auberge à qui ils décident de payer des coups à boire, pour voir s'il se transforme en zombie après avoir mélangé Kanterbouref brune et blonde
3. les aventuriers se fichent d'en savoir plus et vont directement à la brasserie

Quoi qu'il arrive, ils finiront bien par arriver à la brasserie Kanterbouref (21)... Une enceinte fortifiée et gardée située à droite du plan de la ville, rue des Lettres, le long de la rivière.

Différentes manières d'entrer dans la brasserie (voir le plan page 4) :

1. passer par-dessus le mur d'enceinte (pas facile... il est peu praticable, épreuve adresse -5 recommandée, ou utilisation de matériel adapté — corde, grappin, échelle...) et fouiller les locaux
2. arriver discrètement par la rivière à l'aide d'une embarcation et fouiller les locaux
3. forcer l'entrée principale comme des bourrins et investir la place
4. convaincre les gardes de laisser passer un groupe d'aventuriers en inventant une histoire bidon (pas facile non plus... une bonne épreuve de charisme avec un malus de -3 serait nécessaire)

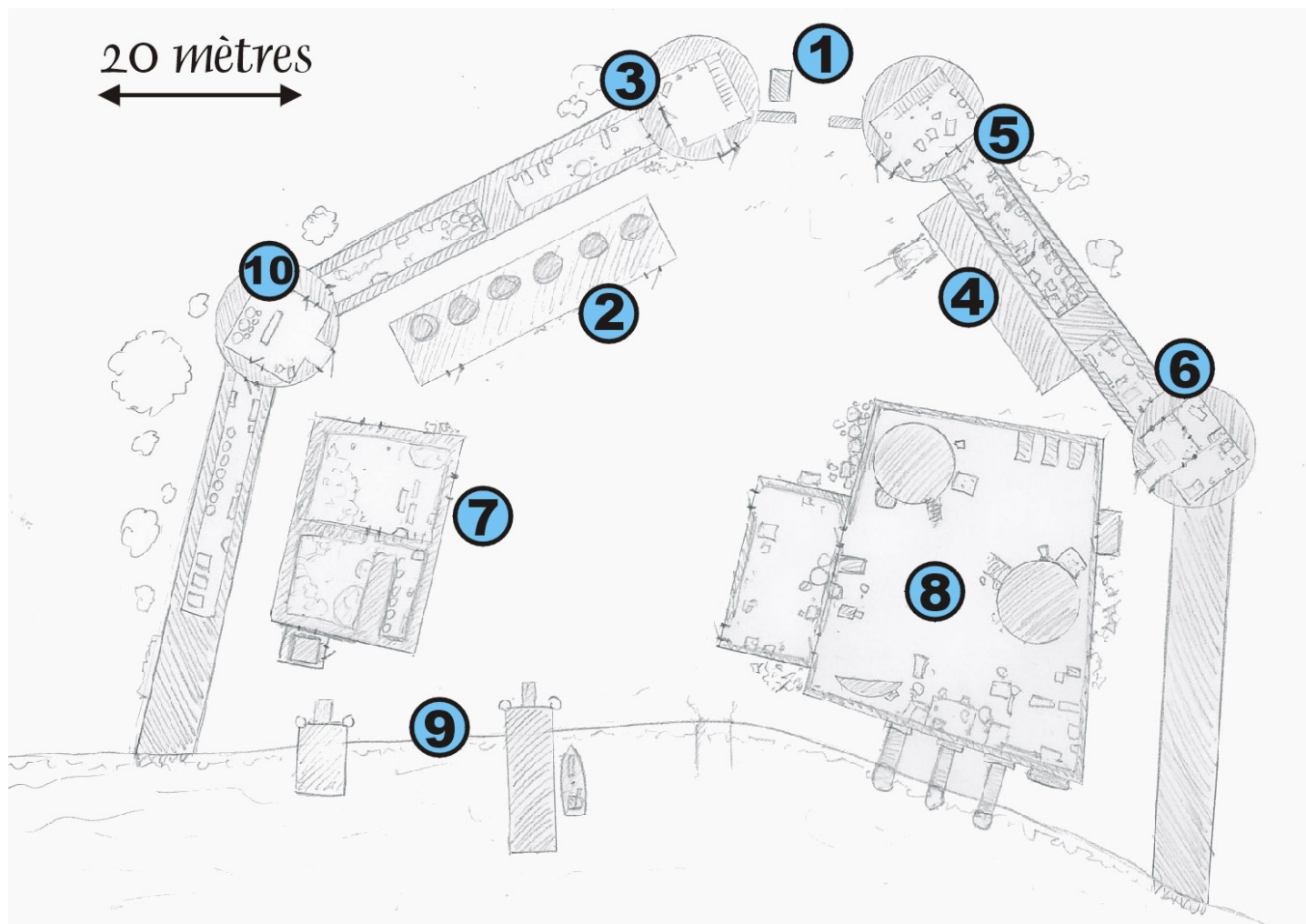
Le but de la manœuvre est d'arriver à trouver Romulac dans son bureau pour lui faire avouer ses crimes... Il ne se défendra pas personnellement mais peut tenter diverses manœuvres :

1. s'enfuir par un escalier secret de son bureau, qui monte sur le chemin de ronde du mur d'enceinte, où l'on trouve des gardes si jamais ils n'ont pas tous été décimés — ici on aurait donc une séquence poursuite-combat
2. s'enfermer dans son laboratoire secret, dans le mur d'enceinte au-dessus de son bureau... Jusqu'à ce que les aventuriers défoncent la porte
3. s'enfuir en sortant par la porte (s'il y arrive) et tenter de semer les aventuriers — lui ne transportant pas 15 kilos de matériel aurait une chance d'y arriver ! Pour gérer cela, je propose une série d'épreuves de force/adresse
4. des gardes se trouvent avec lui dans son bureau au moment où les aventuriers entrent, il les envoie au front pour tenter de se protéger

Les aventuriers échoueront dans leur quête si jamais ils tuent Romulac... Au final, celui-ci devrait se trouver encerclé et menacé : il commencera par lancer son monologue de méchant qui explique ses crimes, et finalement demandera à être grâcié et proposera de tout avouer à la justice.

**Monologue de Romulac :** "Mais vous ne comprenez donc pas ! Il n'y a pas de place à Mlinej pour des fabricants de mauvaises bière ! Un jour, il n'y aura plus que la Kanterbouref, et tous les consommateurs seront heureux car elle est moins chère que les autres ! Oui ! J'ai créé secrètement dans mon laboratoire ce mélange de bière addictif ! Mais je n'avais pas prévu qu'ils deviendraient zombies... Enfin ! Ce n'est pas bien grave si quelques personnes meurent pour cette grande cause ! Cette cause qui fera de moi le maître absolu du commerce de la bière, et le maître de la Terre de Fangh ! Mouha-ha-ha-haaaaaaa !"

## Plan de la Brasserie fortifiée Kanterbouref



- (1) L'entrée de la brasserie fortifiée, avec sa cabane de planton. Il peut y avoir 3 ou 4 gardes dans cette cabane. Ce sont des gardes privés de la brasserie, ils ne sont donc pas sensibles aux discours sur le sens du devoir et la nécessité de sauver la ville de la bière zombifiante... Et ils sont assez obtus ! La brasserie donne sur la rue des lectures au Nord, et sur la rivière au sud. À l'entrée principale une large porte à double battant, fermée, empêche de voir l'intérieur de l'enceinte. Les murs qui entourent la brasserie font 5 m de haut, avec 4 tourelles servant à la fois pour la défense et pour les locaux. Un chemin de ronde relie les tours entre elles au sommet du mur, permet de surveiller l'extérieur et peut également héberger des gardes. On monte sur ce chemin par des escaliers depuis les tours 3 et 5 (et un petit escalier étroit dans la tour 6). Si les aventuriers tentent d'escalader le mur d'enceinte (en journée), ils ont de grandes chances d'être vus par les gardes depuis le chemin de ronde.
- (2) Un grand hangar contenant de grosses cuves qui permettent de fabriquer la bière, et pas grand-chose d'autre. On peut y trouver des employés. Le reste de la cour intérieure est en terre battue, avec parfois des tas de bric-à-brac dans les coins des bâtiments. Tous les bâtiments sont en bois, hormis l'enceinte qui est en pierre.
- (3) La salle des gardes qui s'ouvre sur la cour intérieure, à l'intérieur de laquelle on trouve l'escalier qui monte au chemin de ronde OUEST. La porte à l'intérieur mène à une salle en longueur contenant quelques tables et chaises, des lits pour se reposer. Possibilité de trouver des armes, des protections et quelques objets de faible valeur. Grande chance de trouver des gardes !
- (4) Les écuries et la réserve de chariots, pour le transport de la bière. Les aventuriers pourront y trouver des "chevaux de base", mais bien sûr ils auront du mal à les emporter dans leur sac à dos !
- (5) La tour du réfectoire/cantine, avec l'escalier qui permet d'accéder au chemin de ronde EST. On y trouve des tables, des chaises et quelques armoires contenant des couverts... La porte intérieure donne sur les cuisines et les réserves, des salles séparées par des cloisons et dans lesquelles se trouvent de grandes quantités de nourriture.

- (6) Le bureau/appartement de Romulac Duffut, le PDG de Kanterbouref. Une salle assez grande à l'entrée avec un tapis, qui peut héberger deux gardes. Une porte qui s'ouvre sur le bureau, et une autre sur une chambre luxueuse. Ces pièces peuvent contenir quelques richesses, mais Romulac n'est ni un combattant ni un mage... Il n'y aura donc aucun objet utilisable par les aventuriers. La porte qui mène au mur d'enceinte est plus ou moins cachée, elle s'ouvre sur un laboratoire "secret" dans lequel on a de grandes chances de trouver des ingrédients magiques (poudres en particulier) dont le chimiste se sert pour élaborer des recettes étranges.
- (7) L'entrepôt qui sert à stocker le houlon, les céréales et un tas d'ingrédients utilisés pour fabriquer de la bière. On peut y trouver des employés, mais rien de très intéressant à part ça. La petite cabane sur le côté héberge les cabinets (directement reliés à la rivière, il va de soi...).
- (8) Ce grand bâtiment est le centre de la brasserie, là où sont réalisés les mélanges, la mise en fûts et un tas d'opérations. On peut y trouver des grandes cuves, des fûts vides, des tables, des amphores et tout un bric à brac de bricolage. On a de grandes chances d'y trouver des employés bien entendu, et même des gardes ! De grosses buses pompent l'eau directement dans la rivière, à travers une machine compliquée.
- (9) Ici pas de mur d'enceinte car on donne directement sur la rivière... Avec deux pontons qui permettent de charger et décharger des biens transportés par bateau. Les aventuriers peuvent évidemment arriver par ce côté s'ils disposent d'une embarcation... C'est plus facile que grimper au mur, mais bien sûr les gardes du chemin de ronde pourront les voir, ainsi que les gardes qui peuvent être affectés à la surveillance des pontons... Ce qui fait pas mal de chances d'être repérés. Pour diriger l'embarcation, je propose des épreuves d'ADRESSE/FORCE, en cas d'échec critique tout le monde tombe à l'eau (ceux qui peuvent nager ont une chance de s'en tirer... quant aux autres...). La rivière est assez profonde, 3m au milieu et 1m50 sur les bords.
- (10) Un espace de travail / laboratoire plus officiel que celui de Romulac... Avec dans le mur d'enceinte des salles de stockage et de maturation pour les fûts et certains crus spéciaux de bière (c'est là que sont rangés les fûts de bière "zombifiante" prêts à partir à la vente).

Il va de soi qu'en fonction de l'heure de "visite" choisie par les aventuriers, le scénario sera à adapter. S'ils sont malins, ils attendront la nuit pour s'infiltrer et tenter de trouver des documents (l'avantage de la nuit c'est qu'il n'y a pas d'employés, et un strict minimum de gardes). Ils seront peut-être surpris de trouver Romulac dans la chambre jouxtant son bureau... C'est un homme qui n'a pas vraiment de vie en dehors du boulot... Il dort souvent à la brasserie.

**Les gardes :** Pour la nuit on peut compter sur 1 garde sur chaque chemin de ronde, et 2 gardes qui font leur tournée à l'intérieur de l'enceinte (soit 4 gardes au total). En journée, il peut y en avoir le double ! Ils sont à répartir entre les chemins de ronde, la cour intérieure, la salle des gardes (3), l'antichambre du bureau de Romulac (6), le réfectoire (5).

**Les employés :** femmes ou hommes, ils ne combattront pas des aventuriers, ça non ! Ils sont là pour faire de la bière... Et ne sont pas payés pour assurer la sécurité. Et ils ne sont pas armés. Si on les frappe ils se jeteront au sol en geignant, et répondront aux questions s'ils sont menacés. Ils tenteront de fuir s'ils voient les aventuriers et s'en iront prévenir les gardes. Si un employé est tué, il ne rapporte pas d'XP car il ne s'est pas défendu.

**Romulac :** c'est un "petit gros" un peu chauve, vêtu de riches vêtements de velours gris, de bottes de cuir fin et de quelques bijoux de qualité. S'il est tué, la mission est un échec (Charles de Grubok ne voudra pas payer pour la mission si le coupable n'a pas avoué son crime devant lui) mais les aventuriers trouveront sur Romulac : deux bagues en or (valeur 100 PO chacune), un pendentif qui lui a été légué par sa grand-mère et qui émet une vibration magique (vibration détectable par les mages uniquement). C'est un pendentif INTELLIGENCE+1. Romulac connaît l'antidote à la zombification de la bière, le SIROP DE BOULORNE. Il leur donnera cette information s'il est interrogé à ce sujet.

**Maître Zomblaf :** Le mage est suspecté par certains d'être devenu nécromancien et d'être à la base du problème des zombies. Si les aventuriers vont enquêter chez lui, il les recevra et leur expliquera gentiment qu'il n'a rien à voir avec cette histoire (et il ne ment pas). Si les aventuriers tentent l'attaque... Ils seront reçus par un puissant mage de bataille. Le plan de la tour n'est pas fourni car les aventuriers ne devraient pas dépasser le hall d'entrée (voir plus haut)...

## Dénouement

Les aventuriers traînent Romulac au siège de la guilde des marchands, et le confrontent à Charles de Grubok. Celui-ci se met en colère et fait appeler la garde, puis les hommes emmènent Romulac au cachot afin qu'il soit ~~pendu~~ jugé. Charles de Grubok paie les aventuriers et devient le héros de la ville... Ce pourrait également être le cas des aventuriers si en plus de cela ils ont la bonne idée de proposer l'utilisation du SIROP DE BOULORNE pour sauver les habitants zombifiés. S'ils deviennent les héros de la ville ils pourront avoir des ristournes dans certains magasins.

## Attribution des points d'expérience

Je donne pour ma part un peu plus de points d'expérience à ceux qui auront privilégié une méthode "douce" et qui n'auront pas mis la ville à feu et à sang. Des affrontements en pleine ville, impliquant les forces de l'ordre, peuvent rapidement dégénérer et contraindre les aventuriers à s'exiler pour de bon, ce qui n'est pas une bonne idée car Mlinej est une bonne ville pour l'aventure. D'autre part, si les aventuriers ont choisi de combattre un maximum de gens, ils ont déjà bénéficié des points d'expérience attribués lors des combats et ce n'est pas la peine de trop les encourager. Il y a par ailleurs des chances pour qu'ils aient terminé au cachot !

Suggestions :

- Résolution de l'enquête en marchant sur des oeufs, en amenant Romulac à la Guilde : 30 XP
- Si en plus les aventuriers découvrent l'antidote et sauvent les habitants déjà zombifiés : 20 XP en plus
- Découvrir le pot-aux-roses et tuer bêtement Romulac : 15 XP (c'est tout de même un demi-échec)
- Résolution de l'enquête par la méthode "char d'assaut" : 25 XP (et entrée interdite à Mlinej... bravo)
- Non-résolution de l'enquête et tête mise à prix : 10 XP (mine de rien, on apprend aussi avec les erreurs)