



## « Dressons des ponts entre les Nations »

Un scénario *MedFan* par Pitche, [phverheve@tiscali.be](mailto:phverheve@tiscali.be)  
(orienté AD&D 2<sup>e</sup> Ed. pour 4-5 joueurs N 5-8 et par la suite converti au format DD3.5 par Cerbere.org)  
**Pour le Concours LudoCortex - Cerbere.org de mai/juin 2005**  
**Revu en septembre 2005**

### Au préalable

Ce scénario est écrit dans le cadre du 1<sup>er</sup> concours LudoCortex – Cerbere.org ayant pour thème la « reconnaissance », dans une ambiance « MedFan » avec un élément à intégrer, un « pont », tous ces termes pris au sens large.

Il a été par la suite revu, complété et augmenté avec les remarques et critiques formulées à son sujet sur le forum de Cerbere.org.

Ce scénario est écrit avec des références à AD&D 2<sup>e</sup> Ed. Tous les éléments proviennent des 3 livres de base, à savoir le Manuel du Joueur (MdJ), le Guide du Maître (GdM) et le Bestiaire Monstrueux (BM).

Les références aux règles n'en restent pas moins assez vagues et le scénario développe surtout de grandes lignes directrices, personnages et situations possibles, interprétations et successions de péripéties sans s'attacher grandement à l'exactitude des règles, et surtout des éventuels et divers jets de dés à effectuer, ou une description systématique et précise des PNJ.

Il a été par la suite mis en conformité avec les règles de DD3.5. Il se peut ainsi que certains points n'aient pas profité de la mise à jour.

Les PJ feront partie d'une équipe d'exploration.

Afin que les joueurs soient impliqués, on invite le Meneur à confier à leurs personnages des rôles de commandement.

Ainsi, ils vont probablement plus se démener et gérer la situation et l'exploration.

Un rôle de subalterne risque de voir les joueurs adopter une attitude passive, sans prise d'initiative, attendant que des ordres leur soient donnés... Ce qui revient à ce que le Meneur décide en fin de compte de ce que les joueurs vont faire.

Mais le Meneur ou les joueurs décident d'eux-mêmes, en début de partie, quelle optique adopter suivant leurs goûts et leur façon de mener ou de jouer.

Qu'ils y soient engagés comme mercenaires, soldats, hommes de connaissance ou de science, explorateurs émérites, mêmes porteurs, qu'importe...

Cette histoire se déroule dans le royaume de Nath mais tout ceci peut se transposer dans n'importe quel univers médiéval fantastique.

Les parties narrées sont encadrées.

Tandis que les éléments de règles sont indiqués en une autre police de caractère.

Les *parties optionnelles* sont quant à elles signalées par l'usage de *l'italique*.

## **Synopsis**

Les PJ partent pour l'inconnu le plus total vers l'ouest pour finalement se rendre compte que, par delà les monts et les vaux, existe un groupe bien étrange, bien décidé à survivre de façon autarcique et malhonnête, et à préserver son secret et anonymat sur tous ces larcins.

Il s'agit en fait d'une sorte de quartier général d'une guilde puissante qui forme des voleurs spécialisés pour dévaliser ou assassiner des mages.

Un lieu dans lequel la magie est impuissante, où on la repère afin de la neutraliser.

Car les grands ennemis potentiels de cette place-forte sont bien les magiciens.

Aucune information ne filtre à leur sujet. Les joueurs ne peuvent soupçonner un instant découvrir leur repaire.

## **Wargame ou gestion de ressources ?**

D'une manière tout à fait optionnelle, il est prévu une simulation « avancée » des épreuves à la manière d'un jeu de gestion de ressources.

Il sera prévu ainsi une gestion rigoureuse du budget du convoi, des potentiels de compétence de réalisation des chasseurs ou sapeurs afin de remplir leurs tâches, des morts suite aux attaques, des survivants, des difficultés à terminer les travaux entrepris, etc. pour qu'au final, cette exploration se termine en apocalypse ! Une poignée de survivants finissent par toucher au but ! Les joueurs seront-ils de la partie ?

Aux joueurs, fins tacticiens ou fans d'opter ou non pour cette prise en charge.

Celle-ci sera signalée par des encarts légèrement grisés.

Par facilité, il est conseillé aux PJ de tenir une fiche montrant l'état des chariots, des réserves de fonds, de matériel, d'eau potable et de vivres et le contingent précis des hommes ventilés suivant les groupes suivants : intendance et logistique, militaire, officiers et génie civil.

## **Introduction**

Une importante guilde d'exploration, à la devise suivante « Dressons des ponts entre les Nations », mène pour le compte de divers comptoirs commerciaux toute une série d'exploration et de *reconnaitances* afin d'ouvrir de nouvelles routes commerciales propices aux affaires.

Ici, elle a été engagée par une petite nation perdue, le royaume de Nath, enclavé entre les montagnes et seulement reliée à l'est par une route difficile d'accès et peu praticable, qui permet aux habitants de ne pas être complètement coupés du monde. Cette route permet également de pratiquer un faible échange commercial pour se fournir en denrées, équipement, etc.

La seule richesse que possède Nath est son excellence dans l'art de la vannerie, tirée de son fond vallonné où s'étend à perte de vue des forêts de joncs et de roseaux poussant dans des marécages peu hospitaliers.

Récemment, le Conseil du Roi a décidé de mener des investigations plus à l'ouest afin d'y tracer de nouvelles routes et de nouvelles perspectives économiques.

Là où des nations puissantes ou belliqueuses partent en conquête militaire, ce petit royaume à la puissance martiale bien faiblarde (en effet, son niveau de population est bien bas et sans armée régulière) part découvrir de nouveaux horizons.

De toutes façons, leur royaume n'est pas bien enviable et la mentalité est plutôt orientée au pacifisme.

C'est ici que les PJ rentrent en scène !

## Un équipage équipé

Tout l'équipage est formé pour faire face à toutes les péripéties ou obstacles à franchir.

Une section d'hommes en armes est engagée pour la défense tandis que des sapeurs sont embauchés pour les travaux de génie civil.

Plus en détails, voici la composition du convoi : Duran, premier officier; 15 fantassins légers pour en assurer sa défense ; 1 fantassin lourd bras droit de Duran ; 1 ingénieur et ses 30 sapeurs (génie civil) ; 10 convoyeurs de chariot et pour les constructions de ponts ou autres, 2 charpentiers, 2 menuisiers, 1 forgeron ; 1 palefrenier ; 4 chasseurs, 4 domestiques et 1 cuisinier pour l'intendance et 2 clercs.

Du point de vue **militaire**, on trouve ainsi : 1 fantassin lourd, 15 fantassins légers et 2 clercs, soit 18 personnes.

Du point de vue de l'**intendance** et de la **logistique**, on trouve : 10 convoyeurs, 1 forgeron, 1 palefrenier, 4 chasseurs, 4 domestiques sous les ordres d'un cuisinier, soit 21 personnes.

Du point de vue du **génie civil**, on trouve : 30 sapeurs sous les ordres d'un ingénieur, 2 charpentiers et 2 menuisiers, soit 35 personnes.

Duran est le seul **officier** du groupe, avec son aide de camp, le fantassin lourd.

## Solde

Le traitement de tout ce monde coûte 575 PO par mois soit 19,50 PO par jour.  
*Soit en moyenne 2 PO et 6 PA / personne / jour.*

Le convoi de chariots peut parcourir 20 km quotidiennement. Le coût de ce déplacement représente une somme de 40 PO par jour.

*Soit 4 PO / chariot / jour.*

Ensuite pour nourrir tout ce petit monde, il faut compter 75 PA par jour.

*Soit 1 PA / personne / jour.*

Soit un coût total de 67 PO par jour.

La solde est à verser à chaque homme, chaque fin de semaine et gare à la grogne si celle-ci venait à ne pas pouvoir être versée !

Il faut ajouter qu'elle est également à verser pour les personnes décédées : en effet, elle sert alors en quelque sorte à indemniser la famille du défunt.

Le Premier conseiller dispose de fonds nécessaire pour couvrir près de 8 semaines de voyage, soit 3750 PO en bijoux, beaucoup plus pratiques pour être transportés que son équivalent en or, qui pèserait près de 40 kg ! Une somme fabuleuse et convoitée.

Si un ou plusieurs bijoux venaient à être dérobés, le Meneur détermine sa ou leur valeur.

Aux PJ de tenir les comptes, suivant les coûts moyens décrits ci-dessus *en italique* et de pouvoir satisfaire le paiement de la solde hebdomadaire.

## Intégration des PJ à l'équipe

Les PJ s'intègrent à l'équipage dans l'un des postes de leur choix, ou au choix du Meneur.

Selon leurs rôles, ils obtiendront une voix à certains chapitres. Le Meneur et le bon sens règlent tout ça. Ainsi, le bras droit de Duran, par exemple interprété par l'un des PJ, pourrait influencer la stratégie du convoi, son avancement, etc.

Il va sans dire que l'expédition comporte un représentant du Royaume de Nath, qui se chargera de consigner les découvertes,

représenter sa nation, acquérir de nouvelles possessions et y apposer les droits de la Couronne.

## Caractéristiques

La composition de l'équipe au niveau de ses classes et niveaux sera brièvement décrite.

Les **fantassins légers** sont des Hommes d'Armes N2, CA : 14 (armure de cuir et bouclier) et se battent à l'épée courte (1d6) et au Bonus à l'attaque : +2, PV : varient de 11 à 21.

L'unique **fantassin lourd** est un Guerrier N2, CA : 17 (cuirasse) et se battant à l'épée à deux mains (2d6) et au Bonus à l'attaque : +3: PV : 22

Il commande les fantassins légers et est le second de Duran.

**Duran** est un Guerrier N3, CA : 17 (cuirasse) se battant à l'épée longue et au Bonus à l'attaque : +4: PV : 28.

Les deux **prêtres** sont des Cle N4, CA : 15 (cotte de mailles) se battant au gourdin et au Bonus à l'attaque : +3: PV : 20 et 25.

Ils disposent de matériel de soin divers pour chacun, réparti comme suit : 1 potion de grand soin (GdM 163) et 5 potions de soin (GdM 165).

Tout cela est conservé dans un coffret. Le Meneur testera le cas échéant la résistance au choc des fioles en question, compte tenu des événements survenus.

L'un des prêtres dispose de sorts de soins tandis que l'autre dispose de sorts plus offensifs.

Sélection **curative** de sorts (mémorisés) : N1--, Bénédiction et 2 Soins des blessures légères ; N2-- , Baie magique et Cantique.

Sélection **offensive** de sorts (mémorisés) : N1--, Gourdin magique et 2 Soins des blessures légères ; N2-- , Baie magique et Ralentissement du poison.

Les PJ peuvent bien sûr influencer et modifier cette sélection, avec l'accord de leur Meneur.

## Abattre la besogne

Cette section indique le rendement précis du travail abattu par les chasseurs, pourvoyeurs en vivres, les bûcherons et les sapeurs, chargés de la construction du pont.

Les **chasseurs** : le Meneur décide du gibier disponible suivant l'endroit et suivant les tables de rencontres aléatoires qui sont à sa disposition, ne sélectionnant que le gibier.

Un premier Test de Compétence Chasseur [Sagesse -1] peut être lancé par un **chasseur** du groupe. Le chasseur se trouve alors à 1d100+100 mètres de sa cible. Tous les 20 mètres, il procède à un nouveau Test de Compétence.

Si la traque et l'approche sont réussies, on considère que l'animal est automatiquement surpris et occis.

Il faut compter que tous les chasseurs peuvent parvenir à ramener au campement suffisamment de viande pour nourrir tout le monde.

Les **bûcherons** : chaque bûcheron abat et traite un arbre par jour. Avec celui-ci, il peut fournir suffisamment de bois de construction et de charpente pour avancer de 50 cm. Une partie servant également de bois de chauffage.

Il est aidé dans sa tâche par le menuisier et le charpentier, sans leur aide et leur expérience, le traitement du bois se fait moins vite, à raison du ¾ de sa vitesse et production.

Les **sapeurs** : le groupe entier de sapeurs (30) sous les ordres de l'ingénieur progresse au rythme d'un mètre par jour.

Leur avancement est d'autant et proportionnellement ralenti, au *pro rata* de leur nombre.

## Galerie de Personnages non joueurs remarquables

Quelques PNJ sont décrits afin d'interférer socialement avec les PJ. Ceux-ci sont décrits en terme de background et de caractères. La fiche détaillée de leurs caractéristiques n'est pas fournie. Chaque PNJ est aussi accompagné de quelques synopsis ou intrigues à faire vivre, en relation avec les PJ.

Remarquons qu'il est préférable que ces PNJ soient présents parmi la troupe et que le « hasard » ne devrait pas les tuer (sauf si c'est évident) ou si le Meneur le juge nécessaire dans l'interprétation du scénario et dans la dimension dramatique qu'il veut y apporter.

**Tchekov, Premier Conseiller** de Sa Majesté du royaume de Nath, s'est vu confier le poste de représentant de la Couronne.

C'est un érudit et un lettré. Très sérieux et rigoureux, c'est l'un des meilleurs scribes du Royaume et sa plume sert autant à l'écriture des Chansons courtoises que des procès-verbaux ou arrêtés royaux qu'il dresse.

C'est un personnage aimable qui, malgré sa haute position et ses grandes responsabilités, a su garder une certaine simplicité, néanmoins marquée par l'étiquette et la rigueur.

Il est habillé comme l'homme de la route : vêtement foncé, chaud, rembourré, et possède une grande cape rehaussée des écussons du royaume, de grandes bottes de marche en cuir de qualité, une capuche et une sacoche avec son matériel de secrétaire d'état.

Sur lui, une épée courte et une caissette contenant de quoi subvenir aux frais les plus inattendus.

Cette caissette pourrait être pendant le trajet la source de bien des convoitises.

Bien évidemment, c'est un personnage extrêmement important et il serait très fâcheux qu'il lui arrive quelque chose.

**Duran, second**, est un grand et solide gaillard au style de viking. Un homme bourru mais au cœur vaillant, animé par la soif de découverte et le dépassement de soi.

Et comme il aime à le raconter, il fera partie de ces fiers montagnards de l'équipage, qui sont « prêts à descendre en rappel les bords du Monde, qu'on dit être un disque, pour voir dans les Profondeurs sur quoi il est posé ! ».

Aucun obstacle n'est pour lui infranchissable !

**Wivine est l'une des clercs.** C'est une jeune femme aux multiples taches de rousseur et au visage tout aussi souriant qu'avenant. Elle se liera d'amitié d'elle-même avec les PJ d'une façon simple et véritable. Elle se porte volontaire pour les aider ou les conseiller. Elle favorise et veille au confort et conditions de travail des ouvriers du convoi. Elle les aide comme elle peut et veille sur eux comme une mère.

**Marek, l'ingénieur** de l'équipe. C'est un homme sensé et réfléchi. Aimant prendre le temps pour choisir la meilleure solution. Il n'aime pas qu'on le presse ni qu'on le contredise. Il est assez suffisant sur ses talents et compétences. Dans de bonnes conditions, il est très efficace, mais s'émousse et s'irrite facilement en conditions de stress, ne réagissant pas au mieux et s'emportant rapidement dans des colères noires, voire en commettant des erreurs.

Il est grand et mince, visage anguleux à l'œil inquiet. Il transpire abondamment en cas de colère ou de contrariété.

**Grégoire** est l'un des **charpentiers**. Maître au sein de sa corporation, il entretient une passion et un devoir de faire partager et son expérience au sujet de son talent d'artisan. Il est assez âgé et encore quelque peu gaillard mais sa santé reste néanmoins fragile. Il aime discuter paternellement avec les plus jeunes.

**Maxence** est vigoureux, la grosse moustache et tresses blondes, à l'allure d'un viking. C'est un redoutable **chasseur** et un combattant hors pair. Il sait aussi bien traquer le gibier que l'homme. Il est implacable et insensible. Si les PJ laissent transparaître le moindre signe de faiblesse, il le remarquera et ne le leur pardonnera pas !

Il verra chez les PJ le moindre manquement ou hésitation comme une faiblesse et tentera, en forte tête, de prendre le contrôle des hommes, frisant la mutinerie voire même l'accomplissant carrément.

Il se montrera d'autant plus sûr et fanfaron si Duran venait à être mis à mal ou à mourir. Il peut s'appuyer sur une bonne partie des hommes valides, dont les chasseurs et les soldats.

Il s'agit de lui tenir tête et de museler ses vellétés. C'est un Rôdeur N3.

Le **cuisinier**. C'est l'homme d'action insoupçonné. Il est prêt et actif au moment où on l'attend le moins. Il est du côté des PJ s'ils sont loyaux et pourrait être un sérieux atout et allié en cas de grabuge. Sous ses aspects débonnaires, derrière sa bonne tambouille, c'est un excellent combattant au bâton.

Auxquels on peut ajouter **Jef**, le **convoyeur roublard** et le **domestique complice**, son comparse, voir Traîtrise dans le groupe (ci-dessous).

### **Influence et conséquences des péripéties à venir**

Cette section envisage les influences et conséquences des péripéties, embûches, morts, combats à venir.

Les PJ doivent rester attentifs à l'effectif qu'il leur reste pour la défense du convoi et l'accomplissement des tâches d'intendance et de génie civil.

De plus, il leur faut tenir un décompte du nombre de chariots restants, le Meneur décide au cas échéant du matériel ou des vivres perdus.

Le transport du matériel et des hommes pourrait s'avérer compromis : il faut ainsi compter un chariot pour l'intendance, un pour le Premier Conseiller, deux pour les vivres (eau potable et barriques), 3 pour le matériel de construction, un pour forgeron et menuisiers, un pour les PJ et officiers et un dernier pour le matériel et effets personnels des hommes.

Toutes les autres personnes évoluent à pied, subissent une fatigue quotidienne qui ne leur permet pas de progresser de plus de 20 Km par jour.

La destruction de l'un de ses chariots risque d'entraîner de graves conséquences et des choix cornéliens.

### **Traîtrise dans le groupe**

Parmi les hommes du convoi, certains tentent de s'emparer de la caissette du Premier conseiller.

Le Meneur est invité à faire vivre cette tentative de vol et traîtrise suivant le *modus operandi* décrit ci-dessous.

**Jef**, l'un des convoyeurs, a l'intention secrète et malhonnête de tenter de dévaliser le Premier conseiller en le soulageant de sa caissette du trésor royal de Nath. On peut le considérer comme un Voleur de faible niveau.

Il reste toujours aux aguets, attendant le moment propice : la confusion d'un accident, le tumulte d'un combat, les ennuis d'une péripétie, etc.

Il s'est adjoint la complicité d'un domestique qui se chargera de cacher le magot dans un tonneau de la roulotte d'intendance.

Le chariot du Premier conseiller est toujours escorté *a priori* de 5 fantassins légers : 3 à l'avant et 2 à l'arrière.

Il faut savoir que Jef n'est pas préposé d'emblée au chariot de l'émissaire, mais il fera tout pour en devenir son conducteur. Ceci lui permettrait de mieux surveiller l'affaire et de trouver le moment opportun et propice pour commettre son larcin.

### **Péripéties et embûches.**

Diverses embûches semées sur le chemin, les aléas du climat et du parcours à traverser amènent le convoi à subir des dommages et péripéties qui nuisent aux personnes ou détériorent son matériel.

Les PJ sont tenus de garder un décompte précis du matériel disponible, des hommes valides et des chariots en état de marche.

Le Meneur décide, si ce n'est pas évident et précis, quels hommes perdent la vie ou quel chariot subit une avarie.

**Les distances en kilomètres seront également prévues.**

### **En ville, au départ**

Le convoi se met en branle plein ouest, vers l'inconnu à explorer.

Alors que le convoi traverse la ville, cortège, entouré par une foule compacte, curieuse et joyeuse de tout ce remue-ménage, si rare en ville., il se passe soudain un événement en tête de convoi.

Un jeune garçon, les cheveux tout ébouriffés, habillé de hardes, se jette presque sous les roues des chariots, manquant de se faire écraser par celles-ci ou piétiner par les lourds sabots ferrés des chevaux.

Il crie, pleure son envie de rejoindre l'équipe, de partir à l'aventure !

Aux PJ de décider de son sort en discutant avec lui. Il est tenace, arguant qu'il pourra leur servir d'écuyer, d'aide, de domestique et qu'il est habile et rusé !

Il pourra servir d'yeux et d'oreilles aux PJ avec son tempérament de fouineur, se glissant partout sans être remarqué et, s'il est pris, c'est une véritable anguille quand il s'agit de l'attraper. Il s'appelle **Ocelot**.

De toutes façons, s'il n'est pas pris, il attendra malicieusement que le convoi sorte de la ville pour s'y glisser très habilement, ni vu ni connu, comme passager clandestin à l'arrière d'un chariot..

### **Faubourg (20 km)**

Très vite, le convoi quitte les faubourgs de la ville, les champs soigneusement cultivés et on voit les dernières cimes des bâtiments disparaître derrière l'horizon.

Le chemin commence à disparaître et la route est bien plus accidentée. Très vite, une roue se brise, entraînant tout le poids d'un côté, exerçant une pression si forte sur l'un des moyeux que celui-ci se brise. Voilà un chariot rendu hors d'usage, quel mauvais présage en tout début de parcours, les hommes sont superstitieux et les ennuis commencent.

### **Marais (15 km)**

Les marais sont entourés d'une forêt de joncs.

Bientôt, le temps se rafraîchit, l'humidité vous transperce les vêtements, la brume se lève et monte en panaches flottants. Une angoisse moite, gluante et spongieuse commence à gagner peu à peu les PJ.

On approche du marécage d'où on extrait la tourbe et dans l'air flotte l'odeur caractéristique du feu à l'étouffée des charbonniers.

Le train de marchandises a beaucoup de mal à se frayer un chemin au beau milieu de toute cette boue. Les chariots s'enlisent quelque fois, il faut alors s'arrêter et les extraire péniblement de la gangue tenace. Il faut réussir un très bon test de Force pour faire levier.

Il se peut qu'une roue n'éclate ou se fende dans l'opération . Il faut alors la remonter.

Il est plus que probable que tous doivent se reposer et établir le camp ici même. Le sommeil ne sera pas vraiment réparateur, tant l'atmosphère est malsaine, mais tous y sont « coincés » pour une journée encore.

A rester dans cet environnement, les hommes peuvent contracter une maladie typique et virulente.

Le Meneur effectue un Jet de sauvegarde pour tous. Les hommes ordinaires (sans précision de niveau) sont considérés comme des N0.

Chaque point en échec indique que 10% du groupe est atteint.

Pour les personnages à niveau particulier, un échec signifie qu'ils sont touchés. Les PJ n'oublient pas de tester leur propre résistance.

Les symptômes sont les suivants : un affaiblissement généralisé.

Cela se traduit par une malus aux Jets d'attaque et de dégâts infligés et Jet de sauvegarde de 1.

Chaque jour passé en dehors de ces conditions permet de relancer un Jet de Vigueur afin de savoir s'ils sont guéris.

Par la suite, étant enfin sortis du cloaque, ils s'engouffrent dans une forêt épaisse et touffue.

## En forêt (20 km)

La route est pénible en forêt, les chariots avancent difficilement, il faut souvent s'arrêter, bûcheronner ferme pour dégager le passage. De plus, il fait obscur en quasi permanence, tant le feuillage est dense au dessus de leur tête ; aucun rayon de soleil ne passe.

Les PJ décident du temps passé à voyager.

Il faut savoir que tout cela coûte au Royaume de Nath près de 67 PO par jour.

Le groupe de PJ détermine ou voit si les PJ se trouvent en queue de convoi.

En effet, les chariots et hommes s'étirent comme une longue traînée sinueuse au beau milieu des arbres, racines, troncs et bosquets.

A un moment donné, l'arrière-garde du convoi est « fameusement » distancée du reste du peloton. C'est à ce moment, que **deux Ettercaps** en profitent pour tenter de capturer l'un ou l'autre traînard.

Ils feront tomber de la cime des arbres un filet gluant et visqueux de fils de toiles d'araignées, qui retiennent leurs victimes prisonnières et empêtrées.

2d8 personnes seront victimes du filet. L'effet de surprise est garanti, l'obscurité, la route difficile, etc. rend cela possible.

Si la victime a moins de 19 en Force, il faut autant de rounds pour s'en dégager que 19 – Force du personnage.

Pendant cette fâcheuse posture, les victimes se feront attaquer par la morsure paralysante des Ettercaps, qui attaquent avec un bonus de +4 qui élimine aussi le bonus de Dextérité à la CA

Très vite fourbus de cette sournoise attaque, les hommes doivent monter leur camp en début de soirée.

## Campement

Une fois le camp installé, tout se déroule sans encombre jusqu'au beau milieu de la nuit. Si un tour de garde est organisé, des orques essaient de neutraliser brutalement les veilleurs. Une fois attaque liquidée, les orques aidés par des ogres lancent une attaque en masse !

Il y a 1d8 d'**ogres** et 2d8 **orques**. C'est une attaque de masse, brutale, sans tactique, une tuerie pour une boucherie. Dès que 2/3 des assaillants sont décimés, le reste s'enfuit sans demander son reste. Les ogres se servant d'armes possèdent un bonus de +2 au Toucher.

## En montagne (10 km)

Après avoir traversé cette forêt inhospitalière, tout l'équipage arrive au pied d'immenses montagnes et massifs rocheux. Ainsi, ils commencent à emprunter des passages sinueux au milieu des roches, d'une végétation pauvre où ils rencontrent des bouquetins et autres animaux de ce type.

### Embuscade des troglodytes

Alors que tout le convoi s'engage dans un défilé, 2d10 **troglodytes** les attaquent par surprise.

La moitié des troglodytes possède un javelot qu'ils lanceront lors de l'embuscade, attaque avec surprise à -4 pour le convoi. Par la suite, ils se précipitent des deux versants en chargeant avec leurs armes naturelles. Les PJ possèdent un round pour agir ou camper sur leur position et encaisser la Charge avec les bonus que ça comporte.

Une fois la bataille engagée, les troglodytes secrètent une huile incommodante qui sauf, un Jet de Vigueur réussi, diminue leur Force de 1d6, ceci pendant 10 rounds.

### Eboulement ou avalanches

De terribles et inopinées avalanches peuvent survenir et s'abattre sur le convoi, endommageant les chariots, voire tuant certains de ses membres.

Le Meneur lance 1d10 pour chaque chariot ou groupe distinct à pied. Un « 1 » indique qu'un rocher s'abat sur eux, tuant certains membres et « 2 » - « 3 » causent un dommage au matériel, le rendant inemployable. Pour les personnes touchées, ils ne subissent que 1d4 de dommages corporels.

## En forêt, à nouveau (15 km)

Dans cette forêt, c'est surtout l'occasion de trouver et de s'approvisionner en bois.

### L'Arbre du Pendu

Un petit groupe de bûcherons se trouvent charmés par le gaz hallucinogène d'un

**Arbre du Pendu** qui se fait passer pour un chêne.

Une fois l'alerte donnée par d'autres bûcherons ou si les PJ sont sur place, il reste 4 rounds pour tenter de délivrer les infortunées victimes et abattre – c'est le cas de le dire – cet arbre de malheur. Les PJ peuvent compter sur les autres bûcherons armés de haches.

« **Timber !** »

Pendant l'abattage, un accident (si vite arrivé...) peut survenir ! Un arbre s'écroule, tuant sur le coup un pauvre bougre. Un coup dur pour son groupe, qui commence à grogner contre cette forêt hostile envers les haches !

La forêt serait-elle enchantée ? Protégée par une **dryade**, un **sylvanien** ou un **druide** ? Le Meneur choisit s'il donne corps à ces divagations ? Aux PJ de rassurer et reconforter tout le monde.

## Au bord d'un gouffre (5 km)

Les PJ retraversent une courte forêt et se retrouvent au bord d'un gouffre béant. De l'autre côté, le chemin, à 30m à vol d'oiseau.

A partir de ce moment, le génie civil se met en branle pour construire un pont en ajoutant des passerelles au fur et à mesure, afin d'atteindre l'autre rive tout en retenant ces passerelles par des filins attachés à de longs pylônes.

Toutes les infos fournies précédemment permettent d'organiser le travail et d'estimer la durée des travaux et leur avancement au jour le jour.

Le campement s'installe à proximité de la forêt et du gouffre et les hommes se mettent tout de suite à leur travail de bûcherons sous la conduite experte et professionnelle de l'ingénieur. Les autres vaquent à leurs occupations habituelles et variées selon leur rang et fonction.

Aux PJ d'organiser les travaux et de fournir les directives en tant que chefs de chantier, sans brusquer ou offenser l'ingénieur du groupe.

### **Pont à dresser**

La construction du pont peut s'entamer au fur et à mesure que les arbres sont abattus et apprêtés à servir de poutres, de planches, etc.

Déjà les premiers pylônes sont fixés au sol et la première passerelle est apprêtée.

Le soir va tomber et les travaux s'arrêtent, comme tous les soirs, avec l'appel au dîner.

### **Sabotage**

Pendant la nuit, tous sont réveillés par un fracas énorme.

Les travaux ont été sabotés ! Les filins qui retenaient la première passerelle posée ont été sectionnés et celle-ci est parti s'écraser dans les profondeurs.

On a pu aussi remarquer que des ressources (du bois, etc.) ou du matériel (clous, cordes, etc.) ont été détruits.

Ainsi, on s'aperçoit que ces lieux ne seraient pas si déserts que cela.

Des tours de garde peuvent être organisés dans le camp et à proximité des travaux.

Tout cela est l'œuvre de la guilde des Détrouseurs, dont le donjon se trouve juste derrière ce gouffre – jadis – infranchissable.

### **Empoisonnement**

Quelques journées plus tard, les travaux avancent sans plus aucune encombre. On double de prudence, et il faut croire que la garde du chantier permet à celui-ci d'avancer à grand pas. La dernière passerelle est en passe d'être posée.

Le repas du soir sonne la fin de la journée et tous se rassasient. Mais la nuit, tout le camp est agité par d'étranges douleurs atroces.

Le repas du soir a été empoisonné par un puissant poison. A moins de réussir un Jet de Vigueur rendu plus difficile par un malus de 2, celui-ci provoque de terribles douleurs et crampes à l'estomac.

Celui-ci terrasse toute personne touchée, qui se tord de douleur, crachant le sang, presque vomissant ses tripes et secouée de violents spasmes. C'est très impressionnant.

Les victimes sont amoindries et incapables de se mouvoir tant la douleur est forte, les spasmes les secouent fréquemment et ils subissent 2d8 points de dégâts dus à une perforation de l'estomac, ce qui tue déjà quelques infortunés. Par la suite, sauf contre-poison ou Guérison du poison, ils subissent 2d6 de dégâts et le 3<sup>ème</sup> jour (s'ils sont toujours vivants) 2d4.

### **Traversée**

La dernière passerelle est posée, mais vu le nombre de victimes, les clerks ont fort à faire, tous doivent s'y mettre pour achever les travaux.

On envoie un petit groupe hétéroclite composé des PJ voir ce qui se trame derrière ces montagnes.

Le reste du campement se replie et s'établit à la fin des montagnes traversées précédemment.

## **En montagne, à nouveau (10 km)**

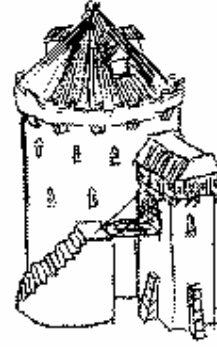
### **Piégés**

Les PJ sont les cibles d'attaques savamment préparées, et devant passer pour des accidents de montagne naturels. Il s'agit de pièges posés par les Détrouseurs. Un voleur attentif pourra les Désamorcer.

On peut citer un éboulement pour 2d4 points de dégâts avec possibilité de Jet de Réflexes réussi pour n'encaisser que la moitié ; chute pour 1d6, vol et perte de matériel ; etc.

### Passage à pic

Un passage plus difficile pour les PJ (et leur groupe éventuel). Il faut sortir les chaussures à crampons, filins et piolet, il faut se lancer dans une escalade pour passer de l'autre côté. Les conditions sont difficiles : une brume stagne à l'endroit, le sol est rendu glissant par l'humidité mais la roche est relativement tendre.



Un échec en escalade pourrait faire perdre leurs précieux bagages ou du matériel. Ils peuvent aussi chuter et « plus terre à terre » se blesser ou voir des objets se fracasser sous le choc (Résistance des objets au choc).

### Découverte

Au fur et à mesure qu'ils avancent et survivent, ils voient pointer à l'horizon, par dessus les cimes d'une montagne, la pointe de la toiture conique d'une tour !

L'endroit est bien habité. Par qui ? Et surtout apparemment par des gens fortement hostiles et qui n'aiment pas les visiteurs ou intrus.

### Mécanismes et moyens de défense

Il s'agit d'une tour à deux étages aux pierres sombres. Sur les créneaux qui entourent la toiture conique précédemment aperçue se trouve une Baguette montée sur trépied (telle une mitrailleuse) qui décharge des Dissipation de la Magie (N3) sur toutes cibles potentiellement magiques, ce qui est détecté ainsi ou qui ressemble à un mage.

Un sort d'Alarme (N1) allié à une Détection de la Magie permanent (N1) se trouve tout autour de l'enceinte de la tour.

On accède à la tour par une tête de pont. Il y a deux sentinelles armées. Un pont-levis doit être abaissé. Le bâtiment est garni de mâchicoulis d'où les sentinelles peuvent laisser tomber de la pierraille qui cause des dégâts sur les assaillants. Un officier et un voleur sont à l'étage pour l'ouverture du pont-levis et la levée des deux herse.

Chaque herse barre le passage, elle est actionnable de l'étage par d'immenses roues à actionner pour faire fonctionner un mécanisme compliqué de contrepoids.

Dans la tour se trouvent encore deux voleurs qui combattront les assaillants qui auront réussi à rentrer. Les sentinelles disposent d'arcs courts et de 40 flèches dans le cas où il faudrait tirer sur des opposants du haut de la tour. On peut encore faire tomber des pierres dans le hall. Une porte permet d'accéder à la tour proprement dite, le corps de logis en somme.

L'étage est aménagé d'une table, de deux bancs et de deux couchettes pour permettre à la garde de se reposer. Il y a assez de vivres séchées entreposée et de tonneaux d'eau potable pour tenir 15 jours de siège sans compter un approvisionnement de l'arrière. C'est là que se tiennent le chef et un voleur.

Une marmite d'huile bouillante brûle sur la cheminée, prête à être déversée sur les assaillants. Le chaudron peut être soulevé du foyer par un système de poulies et conduit par un rail aérien pour être déversé dans le hall par des ouvertures pratiquées dans le dallage de la pièce. Cette opération prendra 1d4+4 rounds.

Un escalier en bois assez raide permet l'accès aux créneaux. Les créneaux sont séparés de l'étage par une lourde trappe, un Jet de Force 15 est nécessaire pour la soulever.

*Et si le chef de cette petite garnison voit les choses mal tourner, il n'hésitera pas à rompre les cordes, rendant impossible la montée de la lourde herse, soulevable maintenant par un jet de Force DD30. Si le jet est réussi, les PJ qui n'y participaient pas peuvent passer et peuvent trouver une idée pour maintenir la herse soulevée pour permettre le passage des autres PJ, une poutre de l'une des portes menant à l'étage fera l'affaire ou toute autre idée similaire. Sinon, les PJ occupés devront refaire un jet de Force et s'ils échouent la herse se rabattra sur eux leur causant 2d6 points de dégâts.*

Les hommes du bas harcèleront les PJ pendant leur effort pour soulever la herse, ceux-ci seront considérés comme immobilisés à moins que d'autres PJ tiennent tête aux voleurs, alors ces derniers attaqueront d'abord les cibles immobiles. Tant que la grille n'est pas soulevée, personne ne pourra utiliser d'armes de contact (sauf armes d'hast grâce à leurs lames montées sur de longs manches).

Le chef armé de la hache d'armes donne le signal pour abaisser le pont-levis.

Lors de l'attaque du lancer de cailloux et du déversement de l'huile, les PJ éviteront l'effet de surprise s'ils sont un peu attentifs. En effet, ils entendront l'agitation des gardes pour aller chercher la pierraille et entendront le grincement du mécanisme de déversement du chaudron d'huile.

Les hommes des créneaux, dès qu'ils entendront des bruits de combat en dessous d'eux, soulèveront la trappe et attaqueront les PJ. Ils subiront une pénalité sur leur Jet d'Attaque de 2 vu le champ de vision très fortement diminué (superficie de l'ouverture de la trappe) et un bonus de 1 vu leur position d'attaque surélevée. Ils tenteront pour commencer un Jet de surprise pour prendre à revers les PJ. Dès que les PJ feront mine de grimper à l'étage, ils

refermeront la trappe et se tiendront prêts à recevoir une charge.

L'opération qui consiste à préparer le chaudron, sera exécutée par le garde et le chef dès qu'ils s'apercevront que les PJ risquent de rentrer.

## **EFFETS DE PROJECTILES SIMILAIRES A DES GRENADES**

Type de projectile	Zone d'effet	Dégâts Coup Direct	Dégâts (Eclaboussure)
Pierrailles	30cm de diamètre	1-6 pv	2 pv
Huile brûlante	1 m de diamètre	2-12 pv	1-3 pv

Le PJ attaqué par une pluie de pierrailles peut éventuellement tenter un Jet de Sauvegarde contre la Paralysie aidé du bonus Dextérité pour ne recevoir que la 1/2 des dégâts.

Les rochers sont à gérer de manière similaire à des grenades, à la différence qu'ils n'explorent pas mais rebondissent. Ils peuvent ainsi frapper plusieurs personnages en une seule attaque ! La distance de dispersion est doublée. Il se disperse de 45° ou 60° si le Jet de Dispersion indique la droite ou la gauche de 3d10 x 30cm. Le reste dépend de la densité du groupe : si elle est éparse, le rocher roulera sans heurter personne. Par contre, si la densité est très forte, la pierre la retouchera pour moins de dégâts (dégât normal et soustrayez par tranche de 30cm un point de dégâts, par exemple, une pierre rate Xhoris le Voleur, il a juste eu le temps de faire un bond de côté, mais elle touche le reste de son groupe distant de 1m, celui-ci ne recevra que les dégâts normaux moins 3 pv (3 x 30cm = 90 cm). Si la pierre rencontre un groupe de densité moyenne, il faut refaire un Jet d'Attaque avec une pénalité de -2 pour chaque 3m parcourus par le rocher.

En ce qui concerne la projection d'huile bouillante, l'attaque sera menée avec un Bonus à l'attaque de +1 et elle sera similaire au lancer de l'huile enflammée, à la différence qu'il ne faut pas l'allumer et qu'elle ne produit pas de dégâts supplémentaires après déversement sur l'ennemi. Le PJ attaqué par la coulée d'huile brûlante peut tenter éventuellement un Jet de Réflexes pour ne recevoir que la moitié des dégâts.

## Objectif

Les PJ doivent arriver à réduire à l'impuissance la guilde des Détrousseurs composés d'un chef N8, 3 lieutenants de N5 et 3 voleurs N4 et 6 « apprentis » N3 et un mage affaibli N16.

## A l'intérieur proprement dit

Ensuite, par l'étage supérieur de la tour d'accès, on parvient à pénétrer à l'intérieur de la tour.

On se trouve alors à hauteur du 1<sup>er</sup> étage. L'étage inférieur est occupé par toutes sortes de dépendances où sont stockés vivres, eau potable, matériel, cachots, salle d'entraînement militaire et cellier.

C'est aussi là, au centre, que se trouve le puit qui permet d'alimenter et d'approvisionner la troupe en eau, indispensable.

Tous les couloirs sont en pierre brute, à peine travaillée, tels de gros moellons. Il n'y a presque pas d'éclairage. En effet, il faut soit transporter soi-même une torche ou connaître l'endroit et disposer d'une bonne vue dans l'obscurité.

Concernant la torche, une petite réflexion tirée d'un article que je vous invite à parcourir : Quand le GN rencontre le JdR : le choc de la réalité in [http://www.jdr-belgique.com/dossiers\\_detail.php?id=87](http://www.jdr-belgique.com/dossiers_detail.php?id=87)

« La torche qu'on pense souvent être providentielle pour s'éclairer n'est pas aussi efficace qu'on pourrait le penser. D'abord, indique Meliadus, elle éclaire somme toute assez peu. Mais surtout elle crée, une fois passé son halo lumineux, un véritable "mur" noir qui plonge son porteur dans un gouffre d'obscurité. Ebloui, il ne discerne alors plus du tout ce qui s'y passe derrière. »

C'est ainsi que, profitant de l'obscurité, les oubliettes et autres trappes sont légions pour piéger les PJ ou les surprendre par une Attaque sournoise.

## Au 1er étage

A ce niveau se trouvent les pièces d'habitations, dortoirs, cantines, cuisines, etc. On « rencontre » beaucoup plus de monde. Façon de parler, car les PJ sont toujours les cibles d'Attaques sournoises, à eux d'être sur leur garde. Les pièges sont beaucoup moins fréquents. Les murs sont faits de pierres taillées, recouverts de tapisseries lourdes et sombres. Quelques chandeliers sur pieds éclairent les salles de séjour.

## Au sujet des pièges en général

Le Meneur les place à son bon vouloir. Ci-dessus suit une petite liste non exhaustive.

On trouve parmi ceux-ci des oubliettes, des javelots transperçant, des arbalètes meurtrières, des poignées de porte empoisonnées (poison de contact, blessant ou paralysant), des serrures piégées par des sorts de Glyphe de garde (page 138 du MdJ), dalles piégées, etc.

Le **glyphe de garde** cause au choix soit 5d4 de blessures (feu ou électricité) ou aveugle (permettant d'attaquer par Surprise et Sournoisement).

C'est un « cadeau » d'un prêtre mauvais qui est un très bon ami du mage. On parle de lui dans la correspondance du mage qu'on retrouve sur son bureau.

## Monstruosités présentes

Ce genre de monstre a pour seule vocation non pas d'être coriace pour les PJ mais de donner l'alerte, les ralentir ou les affaiblir tant physiquement que matériellement.

Et d'ennemis « gardiens » tels que **moisissures, fongus criards, Monstres rouilleux**, etc.

Il y a également dans l'entrée un **Obliviox** (page 215 BM). Une saleté.

## **Au 2ème étage**

Le deuxième étage est beaucoup plus riche et luxueux. On y trouve des âtres, des lumières, des couvertures chaudes et moelleuses couvrant les murs pour « casser » le froid et du mobilier varié, ouvragé et de qualité.

C'est ici qu'on trouve leur salle aux trésors, gardée par une solide porte, une serrure compliquée et les plus vils pièges pour ceux qui oseraient s'en approcher sans en connaître le moyen de désamorçage. Le Meneur est invité à utiliser les pièges les plus retors et meurtriers ! Le Meneur, dans un souci de cohérence et d'équilibre, s'occupe de garnir les coffres de richesses.

C'est ici aussi que se trouvent les appartement du vieux mage et son laboratoire. Son laboratoire contient bon nombre d'ingrédients rares et précieux, quelques tomes magiques, un présentoir à parchemins magiques soigneusement enroulés et dans son secrétaire le matériel nécessaire à la fabrication des fameuses pierres de téléportation.

Il ne sera pas un ennemi très coriace, il est si vieux et si fragile... Mais vu son grand âge, il possède un tempérament suicidaire qui pourrait le conduire à utiliser une magie à la puissance dévastatrice, quitte à laisser calcinée sa vieille carcasse !

## **Note sur les Détrousseurs**

Ces voleurs oscillent entre les niveaux 3 et 8. N5 étant une moyenne. Il faut s'attendre à pas mal d'attaques sournoises voire d'utilisation de parchemins magiques.

Leur repaire est fortement protégé contre la magie, car les principales personnes qui leur en voudraient seraient potentiellement des mages, vu qu'ils les détroussent ou pire les « abattent ».

Ceux-ci tiennent à rester anonymes et discrets et sont prêts à se battre jusqu'au bout.

Mais aucun PJ ne peut être au courant des effectifs « en mission » à l'extérieur.

Ces voleurs possèdent quelques particularités physiques singulières et troublantes, proches de celles des félins.

On peut penser que c'est leur strict entraînement qui les rend si souples et agiles, mais d'autres pensent que ce ne sont des hommes-chats comme certains sont des hommes-lézards.

Ils sont reconnaissables à leur sigle, une lettre grecque oméga. Symbole de « fin » pour les mages érudits qui la déchiffrent.

Ils sont comparables à des voleurs mais ils possèdent tous de base une infravision 10 m., un Déplacement silencieux et Grimper +10% et les Compétences diverses de Saut et d'Acrobatie. Leur Dextérité avoisine toujours le score de 16 ou 18 !

## **Pierres de téléportation**

Dans la salle d'alchimie et de recherche du mage (N16) se trouve tout son matériel qui permet d'enchanter ces pierres précieuses.

Dans le laboratoire, on peut trouver quantité de composants de sorts, de richesses, de parchemin, etc.  
Au Meneur de choisir, de pondérer pour garder un équilibre au sein de son groupe de joueurs.

Le mage, bien que très puissant magiquement, est fortement affaibli vu son grand âge et les sorts de Permanence employés pour Alarme et Détection de la magie. Sa constitution n'est que de 5.

Suivant la puissance de son groupe et son état de forme général, le Meneur se taille un adversaire à leur mesure.

Cette pierre, une fois le larcin commis, permet lorsqu'elle est activée de faire revenir immédiatement son porteur à l'endroit où elle a été enchantée, c'est à dire au cœur de la cité des Détrousseurs.

Ainsi à chaque fois, l'auteur du vol audacieux disparaît toujours mystérieusement et on n'en trouve plus jamais trace.

Le création de ces pierres en tant qu'Objet magique est expliquée ci-dessous.

Ces pierres ainsi enchantées, des rubis de grande valeur (5 000 PO + 500 PO pour le polissage par un artisan confirmé possédant la Compétence Taille des gemmes) possèdent les pouvoirs similaires à un sort d'Asile (N9).

Mais le joyau ne se détruit pas une fois activé. Un Enchantement d'objet et une Permance permettent la création de ces pierres de téléportation (2 500 PX). Le Mage des Détrousseurs réussit ceci avec un jet inférieur ou égal à 74%, près de 3 chances sur 4.

Les notes se trouvent dans son secrétaire sur la fabrication magique des ces pierres.

## **Trésor et XP**

Ceux-ci sont laissés à la discrétion et au savant calcul du Meneur. Il peut se servir des repères donnés par le BM pour les rencontres avec les Monstres.

Néanmoins, une répartition de PX est proposée afin d'aider le Meneur dans sa tâche.

Il serait juste d'attribuer à l'ensemble du groupe une récompense de PX importante pour sa survie à cette exploration.

Ensuite, il serait normal de récompenser le groupe pour avoir atteint les objectifs suivants :

- parvenir à la tour ;
- explorer celle-ci ;
- survivre aux attaques et embuscades ;
- déjouer les pièges ;
- etc.

Il reste alors à additionner les points personnels de chacun et la somme des PX des monstres combattus ou mis en fuite, à répartir entre tout le groupe

### **(Pour)suites éventuelles**

Il est fort à parier que les PJ ne vont pas se faire des amis mais qu'importe... ça leur fera vivre des aventures par la suite ! En effet, cette guilde des Détrouseurs d'un genre un peu particulier va prendre un sérieux coup de plomb dans l'aile à être ainsi débusquée. D'ailleurs, cet événement pourrait bien sonner le glas de leur organisation et pourrait bien ne laisser plus que quelques membres esseulés bien décidés à se venger des PJ.

### **Conclusion**

Une nouvelle route est née et cette petite nation va acquérir un précieux artefact de téléportation, enfin en quelque sorte, plutôt une conjuration particulière qui lui permettra de faire voyager des hommes d'une manière efficace et rapide. Comme quoi cette nation si peu voyageuse va ouvrir les portes d'une nouvelle façon de concevoir le voyage.

Le Meneur dispose ainsi pour l'univers dans lequel il joue d'une façon de voyager toute nouvelle et efficace.

A n'en pas douter, ce mode de transport bien que singulier et très sélectif, vers un lieu, pour une personne, assure une certaine vitesse et sécurité pour les habitants du royaume de Nath et coûtera plus que probablement un certain prix et c'est bien sûr un monopole que va se réserver le Roi afin de remplir les caisses de son royaume.

### **Commentaires de l'auteur**

Ce scénario se veut tout autant une aventure à vivre qu'une aide de jeu et de background sur la composition d'une équipe d'explorateurs et un repaire de voleurs spécialisés dans la magie (la voler, l'utiliser). J'espère alors qu'il vous donnera quelques idées si vous ne vivez pas cette aventure.

Il se veut aussi très ouvert pour que les PJ puissent s'y incorporer dans le cadre d'une partie *one-shot* ou dans leur campagne.

J'espère aussi qu'il répondra aux attentes, suggestions et critiques formulées

### **Remerciements**

Je tiens ici à remercier *Kellyan*, Mario, *Meow*, *Padre* et *The Doomed* pour leurs remarques et critiques qui ont permis d'avoir revu ce scénario pour qu'il soit, je l'espère, encore plus complet et palpitant à vivre.

Je remercie aussi l'équipe **Cerbère.org** pour la conversion et la mise en page de celui-ci.

*Pitche pour Cerbère.org*  
Juin 2005 – révision : septembre 2005

