

SUR UN GRAND ECHIQUIER

Un scénario pour AD&D 2e Ed. à l'origine
pour Faibles Niveaux (1 à 3)
adapté à DD 3.5 par Cerbère (Cerbere.org)





Au début, les PJ'S sont bien faibles et se faire capturer est chose facile. Mais s'échapper, découvrir une vaste et lucrative combine et déjouer ce large trafic, ça c'est héroïque, digne des plus grands aventuriers !

Meneur, je vous invite à placer vos joueurs sur un plateau d'échecs où ils ne seront pas de simples pions !

Une aventure épique et héroïque !

PRÉAMBULE

1. SYNOPSIS

Les PJ'S de passage se verront amenés de force afin d'extraire d'une **mine secrète et clandestine** de l'or qu'on coule sur place en lingots.

Il leur faudra parvenir à déjouer l'attention de leur gardien **afin de s'en échapper**. Ils gagneront alors la ville la plus proche.

Ensuite, sur place, ils **mèneront l'enquête** pour en savoir plus sur leurs ravisseurs et ils mettront à jour une lucrative affaire de **contrebande de fausses monnaies** qui corrompt quelques hauts dignitaires de la ville.

Un énigmatique **plateau d'échec** en toile de fond semble receler bien plus qu'on ne pourrait le croire, servant apparemment de **langage codé**.

Enfin, il ne leur reste plus qu'à porter un grand coup et parvenir à **démanteler cette organisation criminelle**.

NOTE PRÉALABLE

Les références des pages relatives aux monstres rencontrés proviennent de cet ouvrage : *Bestiaire Monstrueux d'AD&D – Advanced Dungeons and Dragons, 1993, TSR.*

GROG : <http://www.roliste.com/detail.jsp?id=4973>

Ce scénario a d'abord été rédigé dans le respect des règles d'AD&D 2^{ème} Edition pour ensuite se voir converti en DD3.5 par l'équipe du Cerbere.org.

Ainsi, malgré la conversion et la relecture attentive, on peut encore trouver ça et là des reliquats de notes propres à AD&D 2^{ème} Edition.

Ce scénario peut très bien s'intercaler dans votre campagne habituelle. En effet, l'introduction est très large et courante pour que votre groupe s'y retrouve très facilement sans produire beaucoup d'effets de manche.

Ce scénario est destiné à un groupe de 4-6 joueurs de niveaux faibles.

Les encadrés représentent des passages « narrés ».

Les paragraphes mis en italique sont des (et des compléments aux) règles du jeu.

Enfin, les éventualités sont reprises sous les paragraphes nommés « Et si... ».

SCÉNARIO

1. AMORCE

Les PJ'S pour une raison déterminée par le Meneur voyagent sur les routes d'une terre médiévale commune. Le Meneur choisit l'occasion pour les attaquer que ce soit en **embuscade**, lors d'un **bivouac** ou lors d'une **halte** bien méritée **dans une auberge** reposante et chaleureuse.

✦ **L'embuscade** sur la route. Alors que les PJ'S traversent une sorte de défilé rocheux, deux avalanches simultanées se déroulent leur barrant à l'avant et à l'arrière la fuite. Il se peut même qu'ils subissent déjà 1d8 points de dégâts s'ils ne réussissent pas un Jet de Réflexe DD 10. Ensuite, leurs assaillants, des gobelins et kobolds leur envoient une bordée de projectiles diverses (flèches, pierres, javelots) avant de dévaler les pentes pour les achever au corps à corps ou leur sommer de se rendre !

✦ Lors d'un **bivouac**. A la faveur de la nuit, quelques Voleurs de niveau 4 tenteront de neutraliser le(s) sentinelle(s) à l'aide de masses ou de produit paralysant (fléchettes, mouchoir imbibé, etc). Le Meneur fixe le Jet de Sauvegarde en conséquence : Neutralisation du poison, Paralysie, etc.). Ensuite, il sera facile de surprendre les PJ'S dans leur sommeil, avec un





couteau sous la gorge. Toute tentative de résistance est vaine. On n'hésitera pas à les brutaliser (voyez le paragraphe suivant Emmenés de force). Si ça ne devait pas fonctionner et si l'alerte est donnée, il sortira des buissons au alentour, une escouade de vils gobelins ou kobolds qui prêteront main forte aux humains.

- ✚ Lors d'une **halte dans une auberge**. L'attaque se déroulera une fois qu'ils seront partis se reposer dans la pièce commune en fin de soirée. L'auberge sera encerclée et on y bouterà le feu tout simplement pour faire sortir ses occupants qui seront gardés en joue par des archers gobelins et kobolds. Les PJ'S doivent réussir un Jet Vigueur DD 15 afin de ne pas être brûlés et incommodés par la chaleur qui leur causera 1d6 points de dégâts et les indisposera sérieusement, les pénalisant de 4 points à leur Jet de Toucher. Nul doute qu'on leur demandera de se rendre bien gentiment.

Un combat inégal s'amorce. Le Meneur veillera à déverser sur les PJ'S un flot d'assaillants largement en surnombre. Très vite, une fois affaiblis, on les sommera de se constituer prisonniers et de ne plus opposer de résistance : il y va purement et simplement de leur survie ! Leurs assaillants n'ont qu'un but : faire des prisonniers pour les mener à travailler de force dans une mine d'or clandestine située non loin de là...

2. EMMENÉS DE FORCE...

Enchaînés et menottés, les PJ'S sont amenés par roulettes. Impossible de fuir : ils sont entravés, solidement enchaînés par les pieds et les mains à une barre de fer fixée au pied du banc sur lequel on les a fait asseoir. De toute façon même si une évasion ou un crochetage sont tentés, il faut encore déjouer la surveillance de deux gardes qui les encadrent sévèrement.

Ils voyagent tous ensemble, les yeux bandés. On ne leur permet pas de communiquer entre eux. Le moindre faux pas est sévèrement puni par un coup bien senti (dégâts 1d4 points de vie à considérer comme un coup). Si on doit encore leur faire remarquer quelque chose, on leur fera bien sentir qui est le chef et ils se verront roués de coups (soit 2d4, puis 3d4, etc. à chaque réprimande). A ce

rythme, le PJ'S récalcitrant pourrait vite se retrouver inconscient.

Un Test d'écoute réussi leur permettrait de percevoir quelques bribes de conversation des conducteurs concernant leur destination. On parle d'un chemin escarpé au détour d'un énorme rocher en forme de poing serré. Il faut écarter un épais feuillage épineux qui décourage les curieux... Ca peut-être l'œuvre d'un mage. Un jet de Compétence d'Histoire locale ou de Géographie permettra de savoir de quoi il s'agit en prenant quelques renseignements auprès d'un autochtone.

3. ... AU FOND D'UNE MINE

La mine est sans conteste en grande activité d'extraction. On a placé des étaçons en bois pour soutenir son plafond. Même un rail a été posé. Celui-ci s'enfonce dans la pénombre éclairé par intermittence par des torches brûlant vivement.

En tendant l'oreille, on peut percevoir un léger martèlement incessant troublant le silence glacial, il est à peine plus haut que le chuintement des torches qui crépitent doucement. On accède finalement après un long couloir à une vaste salle qui est l'un des nœuds central de la mine. En effet, on accède par ce croisement aux différents points névralgiques de l'installation. Les rails posés au sol et l'actionnement judicieux des aiguillages permettant de faire transiter et véhiculer les wagonnets dans toute la mine tel un fluide vital. On peut emporter l'or vers les fonderies et ramener de la fonderie les lingots d'or.

Elle n'en demeure pas moins féérique malgré toute cette fonctionnalité. En effet, le plafond est recouvert de stalactites millénaires, peut-être l'un ou l'autre perceur ? La beauté calcite respandit de mille et un feux, scintillements éternels de la nature. Des gouttes tombent imperturbables dans des bassins immenses provoquant des rides dans l'eau. Rien d'autre ne vient troubler l'onde. Le miroitement de l'eau joue sur les parois de la pièce. Le goutte-à-goutte produit une sonorité toute





particulière qui résonne doucement, faiblement dans les couloirs.

L'un des couloirs mène à la salle de gardes. 6 hommes surveillent en permanence les lieux. 2 couples patrouillent dans et aux abords de la mine et le dernier couple surveille le travail des mineurs. Pendant ce temps, 2 autres équipes de 6 hommes se détendent (6 hommes) ou dorment (6 hommes).

Quelques étagères et coffres abritent les quelques nippes qui servent d'habits aux gardes pouilleux et négligés. Des paillasses rembourrées de paille assurent le gîte des hommes. Seuls quelques contremaîtres disposent d'un lit fait de quelques planches ajustées et d'un matelas bourré de vieux tissus et chiffons. Il se dégage dans toute la pièce une odeur rance de boisson, de sueur, de tabac refroidi.

Les endormis prendront bien 2 rounds pour être opérationnels tandis que ceux qui se détendent auront besoin d'un unique round.

Les PJ'S, une fois leur journée de labeur passée sont parqués dans un dortoir avec les autres prisonniers. Ils sont surveillés alors par deux hommes. Il est interdit de discuter, il faut s'entretenir à voix basse. Les outils – qui pourraient servir d'armes improvisées (pioches, piques, piolets, barre à mine, etc.) sont entreposés à l'entrée de celle-ci sur un tas. Au matin, chaque homme passe en file indienne pour s'équiper.

L'air y est moite, malsain. Une humidité monte le sol de terre battue. On y ressent la douleur, la misère du dur labeur enduré ici. Les paillasses sont de vulgaires nattes tressées. De maigres couvertures, rapiécées protègent tant bien que mal les mineurs.

Les galeries sont très bien entretenues, l'œuvre sans aucun doute des nains experts en la matière. Un couloir principal se ramifie en trois branches : l'une renferme de l'or de qualité mais il y règne en permanence un brouillard de poussières. Leurs poumons s'encrassent des minuscules et infimes poussières charbonneuses. Le martèlement des

pioches est de temps en temps interrompu par le râle insupportable d'un malade qui en vient presque à cracher ses poumons, la bouche dégoulinant de bave et de sang !

Le Meneur fera un jet de Vigueur de DD 10 pour chaque journée passée à y travailler, le PJ'S risque d'être malade, perdant 1 PV ou étant pénalisé d'un moins 2 temporaire dans sa Constitution.

L'une n'est pas encore exploitée, elle est actuellement sécurisée, on y pompe sans relâche l'eau qui s'y infiltre avec une pompe manuelle. Arrêter de pomper engendrerait rapidement l'inondation de tout le complexe. La troisième galerie est éboulée et dangereuse. Son accès est barré.

Le Meneur fera découvrir aux personnages la beauté des minéraux, les veines de minerai, la noirceur et l'obscurité, le sentiment d'oppression, quasi d'étouffement. La respiration pénible et la vue hésitante dans la lumière vacillante des flambeaux. Il faut faire découvrir de nouvelles sensations aux personnages, essayer qu'ils s'y habituent lentement, très lentement ! L'odeur acre des fumées vous prend directement à la gorge. Rapidement, les Personnages ont cette désagréable sensation de suffoquer, d'étouffer dans cette atmosphère oppressante. Ils toussotent de gêne, l'air est quasi irrespirable.

Les **gardes** sont armés d'un sabre et d'un fouet. Ils surveillent les mineurs. C'est la soldatesque de base. Les **brutes épaisses**, eux sont armés d'une barre de fer. Ils n'hésitent pas à les cogner sévèrement !

Les gardes portent des armures de cuir ou brigandines.

Voilà les présentations sont faites. Mais maintenant les PJ'S n'auront plus sûrement qu'une envie, qu'un but s'en évader ?!

4. S'EN ÉVADER

✦ Les PJ'S peuvent tenter de rallier à leur cause l'ensemble des mineurs et tenter une mutinerie pour se rebeller contre leurs bourreaux. C'est une méthode rapide, violente mais pas sans





danger. Ils peuvent se servir des outils comme armes.

- ✦ Ils peuvent aussi se cacher et tenter d'embarquer dans la prochaine cargaison à destination de la ville.
- ✦ Saboter le pompage permanent engendrerait une belle pagaille qui donnerait l'occasion plus aisée aux PJ'S de s'enfuir ou de prendre le dessus sur les mineurs.
- ✦ On peut tenter aussi d'attirer l'attention des deux gardes et de leur tendre une attaque surprise, une fois leur attention captée par un malade, un incident, etc. Après, il faudrait déjouer les tours de garde (l'un dans les couloirs, l'autre aux abords de l'entrée).
- ✦ Et toute autre idée des joueurs.

5. QUAND ON ARRIVE EN VILLE

Le Meneur de jeu trouvera par la suite une description sommaire de la ville et de ses quelques particularités

Notons qu'avec le trafic d'or et de fausse monnaie qui s'y déroule, il y a près de 3 chances sur 1d12 que chaque pièce d'or trouvée soit fausse.

Le Meneur de jeu lance en cachette 1d12 et sur 1-2-3, la pièce est finalement fausse et sans valeur. Il tient pour lui un décompte qu'il divulguera aux personnages s'ils procèdent à un Test de Compétence d'Estimation ou au bon déroulement de cette aventure.

Je laisserai au Meneur de jeu le soin de baptiser la ville de ce scénario suivant sa campagne et son univers.

Qui dirige : le Duc (LN hm G7). Il défend fièrement son petit duché et frappe et bat sa propre monnaie.

Qui dirige réellement : n'en déplaie à ses ministres et à son état-major, c'est le duc lui-même.

Population : 15 000 habitants.

Principaux produits : commerce et marché local de produits agricoles et de bétails. Petit artisanat de toutes sortes sans grande prétention.

Force armée : *cavalerie du duc*. C'est sa garde personnelle (15 hommes – LB hm G3 à G5). C'est sa

force d'élite, ses hommes de confiance qui lui sont dévoués. Elle est composée de ses officiers seuls à pouvoir s'offrir une monture. Une *garde* pour ses murailles (600 hommes – LN hm G1 à G2) et 150 *hommes* (LB hm G2 à G3) pour la garde du donjon. Tout ceci est complété par une *milice de gens d'armes* forte de 150 hommes (LN hm G0 à G1).

Mages notables : aucun.

Guilde de roublards : celle dirigée par le fou du duc qui produit de la fausse monnaie.

Boutiques d'équipement : ordinaires et sans plus.

Repaire d'aventuriers : au *Bouffon du roi*. Une auberge (ordinaire) bien originale où l'on peut rencontrer le fou du duc. Il s'y produit et l'on peut y voir ses facéties et pitreries.

Si les personnages vont se loger là nul doute qu'ils seront bien vite retrouvés. Il y d'autres auberges bien plus modestes (médiocres).

Personnage important : le *Grand Echiquier*. Ministre des finances. C'est l'un des premiers conseillers du duc (il détient le sceau pour battre la monnaie sur lui).

Éléments remarquables : écurie ducale où séjourne la cavalerie. Les gardes sont casernés dans des postes de garde disposés régulièrement au sein des murailles de la ville et des 4 tours d'angle. Un donjon au centre gardé par 150 hommes. Un guetteur dans la tour NE pour donner l'alarme et sonner le tocsin pour ce qui se passe *extra* et *intra muros*.

Vie locale : présence d'une milice qui patrouille et d'un marché tenu chaque semaine au pied du donjon près des écuries qui servent à garder le bétail destiné à la vente ou à la boucherie.

6. A LEUR TROUSSE

Les personnages sont parvenus à atteindre la ville la plus proche. Leur situation n'est pas des meilleures : ils n'ont aucun sous en poches, à moins qu'ils aient eu le temps et la présence d'esprit de détrousser l'un ou l'autre de leur gardien avant leur



fuite. Ils ont pu aussi dans les mêmes circonstances s'équiper sommairement. Le Meneur de jeu leur rappellera cet état de fait. A eux d'arriver à garnir leur bourse d'une manière ou d'une autre : rapine, divertissement, coup de main providentiel et récompensé, besogne rémunérée, etc.

Le lendemain de leur arrivée en ville, les choses vont se précipiter pour les personnages. En effet, leur évasion a été remarquée, l'alerte donnée et on a dépêché en villes quelques solides gaillards afin de les retrouver et faire taire à jamais ces quelques gêneurs qui ont en un peu trop vu.

Un petit groupe de malfrats sillonne la ville à la recherche des PJ'S et leur tombera dessus d'une manière ou d'une autre suivant leur discrétion. Ce groupe est composé de guerriers et/ou voleurs de niveaux équivalents aux personnages.

Ils sont là pour les rosser et ils ne feront pas dans la dentelle. Soit, ils les tueront sur place ou les assommeront et se débarrasseront de leurs corps par la suite. S'ils sont faits prisonniers avant d'être exécutés, le Meneur de jeu veillera à leur laisser le soin de mettre au point une rapide tentative d'évasion avant l'issue fatale. Espérons qu'ils auront le dessus.

- ✦ si les personnages se cachent et se font discrets, ils n'auront pas l'occasion de les surprendre. Ce n'est qu'à force d'écumer auberges et tavernes qu'ils leur mettront la main dessus. Une bagarre éclatera et à leurs risques, la milice interviendra dans 1d4 + 4 rounds;
- ✦ si les personnages ne font pas attention du tout et ne se doutent pas un instant de ce qui risque de leur arriver, ceux-ci les auront bien vite repérés et leur tendront une embuscade dans un coupe-gorge, une ruelle en cul-de-sac, une impasse malfamée, etc. Là, ils ne devront compter que sur eux-mêmes;
- ✦ si les personnages pensent à l'éventualité qu'on les rechercherait et établissent un traquenard, leurs assaillants tomberont dedans à coup sûr. Le Meneur de jeu peut récompenser cette idée par quelques PX supplémentaires.

Sur les assaillants, il n'y a pas grand-chose : quelques matraques, poignards ou épées courtes, quelques pièces : 1d4 PO, 2d6 PA et 3D8 PC et un parchemin avec ces mots : « *n'être qu'un pion sur*

l'échiquier et leur damer le pion une bonne fois pour toute ».

Ce qui veut sous-entendre qu'ils ne sont que la main-d'œuvre (d'un plan plus élaboré et complexe) qui avait été chargée de se débarrasser des personnages.

Régulièrement, le Meneur de jeu opposera un groupe d'assaillants similaires aux personnages. On tente toujours de les neutraliser.

7. LE TRAFIC DANS SES GRANDES LIGNES

C'est la Guilde des voleurs, dirigée par le fou du Duc qui organise un trafic de fausse monnaie. Elle écoule ensuite ces fausses PO en diverses boutiques et échoppes de la ville.

Dans une mine clandestine, située non loin de la ville, on extrait illégalement de l'or. C'est déjà une infraction en soi car c'est une prérogative ducale. On coule sur place de petits cubes d'or qu'on amène par chariot en ville.

Avec 1 Kg d'or, on produit à l'aide d'un complément de plomb l'équivalent de 10 Kg de PO soit près de 1 000 PO ! pour une valeur effective de 100 PO (1 Kg d'or au départ).

L'argent est fréquemment pesé mais le dosage ainsi obtenu reproduit le poids attendu. Le seul moyen de détecter cette fausse monnaie est d'entailler profondément celle-ci pour y voir la couleur plombée qui la compose presque entièrement. En effet, il ne s'agit en fait que de PO plaquées or...

Afin de donner le caractère officiel à ces pièces, on les bat du sceau du duché. Celui-ci pend à la ceinture du Grand Echiquier, ministre de Finances. Celui-ci visite régulièrement une fille de joie dans un bordel situé sous la tour de guet.

Le temps d'une passe discrète et fugace, on lui soulage son sceau pour frapper les pièces qui sont coulées sous celui-ci, dans ses caves.



8. LA TOUR PREND GARDE

Les PJ'S qui auront subi une première attaque visant à les éliminer seront poussés à en savoir plus afin de se sauver la vie. Il est préférable qu'ils mènent eux-mêmes l'enquête car la soldatesque est corrompue sauf la cavalerie ducale mais ça, ils ne le savent pas.

Rassemblant leurs connaissances, ils s'aperçoivent de l'existence d'une mine clandestine et d'un indice trouvé sur les geôliers. Tout porte à croire que l'intrigue se déroule dans cette ville.

L'indice évoque l'existence d'une tour. Dans la ville en question, on en dénombre 4, une à chaque coin de l'enceinte fortifiée. Chaque tour contient un faible contingent de soldats sauf la tour NE, plus haute, qui sert de tour de guet. Seul un guetteur s'y trouve, on le nomme le « Veilleur ». Il est à la solde des bandits car tout leur petit trafic se manigance ici bas (bordel), à ses pieds. En fait, on peut comprendre cela à ainsi : « La Tour prend (le tour de) garde ».

C'est dans ce quartier que tout se passe et c'est en s'interrogeant sur les tours que les PJ'S apprendront ce qu'elle a de particulier. Une bonne interprétation en questionnant l'un ou l'autre habitant

de la cité et les personnages devraient percevoir la nuance.

9. AU BOUFFON DU ROI

Les PJ'S se rendront compte à cette auberge plus que certainement. Peut-être auront-ils déjà été reçus par un comité d'accueil musclé ? Toujours est-il qu'ils y croiseront les mêmes chariots garés non loin et les quelques mines patibulaires qui les conduisaient.

L'auberge en elle-même est des plus communes. Une grande salle commune au sol de terre battue parsemé de caillebottis ou de foin. Dans un coin quelques tréteaux avec des tonneaux de bière servie au robinet et des tonnelets de vins et quelques coupes en terre cuite ou en étain. De nuit, quelques candélabres sur pied garnis de chandelles illuminent approximativement les lieux. Le soir, on repousse les quelques rares chaises et tabourets et tout le monde se pelotonne comme il peut dans la paille. Sur une estrade montée sur tréteaux, on y joue de la musique ou le bouffon du Duc y exécute quelques pitreries ou facéties s'il n'est pas occupé de discuter avec les uns ou les autres.



Tout cela devrait mettre la puce à l'oreille des PJ'S et les inciter à s'y intéresser de plus près. On y croise le bouffon en pleine représentation ou s'entretenant avec des hommes louches en arrière-salle.

Il suffit de suivre discrètement l'un des ces protagonistes pour voir qu'ils partent tous ensuite vers une maison de passe située au pied de la Tour de Guet (au coin des murailles au Nord-est).

10. LA CAVALERIE NE SE REND PAS

Les personnages se rendent donc aux les abords de cette maison de passe ayant pris en filature le bouffon. La difficulté du jet de compétence Discrétion variera en fonction de leur notoriété par rapport au bouffon (les PJ'S se sont-ils fait corriger en sa présence, à l'auberge par exemple ?). Le bâtiment est accessible librement le soir.

Ils peuvent se faire passer pour des clients intéressés.

A l'intérieur, tout est cosu et joliment décoré avec du velours bordeaux sur les murs, les sols et les banquettes. Plusieurs femmes lascives attendent à des tables. On peut se désaltérer sur place. Prévoyez une carte avec des vins et liqueurs raffinés et au prix exorbitant.

D'ailleurs, très rapidement après leur entrée, une femme passe à leur table ou va à leur rencontre pour savoir ce qui leur ferait plaisir et pour commander à boire. Il serait mal vu de refuser de passer commande, ça attirerait directement l'attention et le mécontentement de l'aubergiste. Il viendra alors à leur rencontre pour les questionner et si leur présence semble douteuse ou autre, il les flanquera dehors, aidé s'il le faut de quelques gros bras supplémentaires.

Au dessus du comptoir, on peut lire sur un écriteau, le message suivant : « Attention ! La cavalerie ne se rend pas ».

Cette pancarte prévient les voleurs de passage qui se retrouvent ici que la cavalerie du Duc lui

restera fidèle contrairement aux soldats qu'on peut toujours soudoyer.

Le Meneur notera que questionner l'aubergiste à propos de la pancarte leur « fermera » toutes les portes au sens propre et figuré. Les dames de compagnies n'en savent rien même si elles peuvent raconter que pas mal d'hommes passent par ici sans « profiter » et se rendent aux sous-sols.

Les personnages peu de temps après leur arrivée ou après une observation en règle des allées et venues peuvent remarquer la présence peu habituelle d'un notable de la cour du Duc. Il s'agit du Grand Echiquier, le Ministre des Finances. Il est facilement reconnaissable au poinçon qu'il porte à la ceinture. Celui-ci permet de marquer la monnaie.

Apparemment, il passe régulièrement du bon temps, en dehors de son mariage et de sa couche conjugale avec une jeune demoiselle. Il se déshabille dans une petite antichambre avant de la rejoindre pendant un petit moment.

C'est pendant ce temps qu'on voit arriver un gars qui s'empare discrètement et rapidement du poinçon et part rejoindre les sous-sols. C'est là que se trouve la fonderie où l'on coule les fausses pièces d'or. Ce lieu est détaillé en détail dans la section **Damer leur pion**. Pour observer tout cela, les personnages doivent réussir un jet de Détection DD 15.

Quand notre bon ministre a fini, il retrouve ses habits et son poinçon dans l'état où il les avait laissés.

11. LE JEU SE MET EN PLACE

Les personnages doivent commencer à saisir la combine et disposer d'une plus meilleure vue d'ensemble de l'organisation criminelle. Il est temps pour eux de passer à son démantèlement. L'idéal est d'aller investir la fonderie et les prendre la main dans le sac. Le Meneur invitera les PJ'S à se retrousser les manches eux-mêmes et à participer activement avec honneur et héroïsme à ce fait d'arme.



12. CE N'EST PAS CAVALIER.

Eventuellement, afin de pallier le faible niveau des personnages, les joueurs peuvent comprendre que la cavalerie du duc reste l'un de leurs précieux alliés. En effet, elle est loyale envers le Duc et constitue en quelques sortes sa garde prétorienne.

13. LA PARTIE DÉMARRE

Les personnages peuvent maintenant, éventuellement aidés de quelques cavaliers, aller démasquer et prendre la main dans le sac cette guilde de voleurs établie sous la maison de passe près de la tour de guet. Il est temps de passer à l'offensive.

14. DAMER LEUR PION

Une porte en arrière salle, après la cuisine permet d'atteindre un petit escalier en pierre qui mène de prime abord aux celliers et aux réserves.

Pour y arriver, il suffit de profiter du fait que le cuisinier / aubergiste soit occupé en salle ou de le suivre pour l'assommer ou le pousser une fois pénétré dans la cage d'escalier.

Une fois sur place, il faut attentivement repérer une porte secrète (jet de détection DD 18) soigneusement dissimulée. Dans l'un des celliers (établi où l'on range les bouteilles), il faut tourner l'une de celles-ci pour faire basculer l'étagère et découvrir une nouvelle porte.

Lorsqu'ils ouvrent la porte, un vigile est bien surpris de voir apparaître quelqu'un ! Sans tarder, il donne l'alerte en hurlant à tue tête et se jette l'épée courte à la main sur les PJ'S. Il porte une armure de cuir et semble être un Vol N2.

Mais très vite, se précipitent d'une salle de garde 3 hommes supplémentaires, des Vol N1.

La pièce en question est très petite et rudimentaire. Une table, des tabourets, quelques verres et une cruche de vin, un jeu de cartes, quelques PO, PA et PC sur la table. Ensuite le couloir se poursuit.

A première vue, personne d'autre ne déboule. Si les PJ'S restent discrets, il ne viendra personne d'autres. Seuls les hommes dans la salle de garde avaient été alertés.

Les PJ'S atteignent une porte métallique de laquelle s'échappe du bruit, de la vapeur, de la chaleur... Derrière se trouve la fonderie. Voilà, ce que l'on découvre en y pénétrant. Celle-ci n'est pas fermée à clef.

Les parois du sous-sol rougeoient comme victime d'un incendie interminable. Des langues de feu jaillissent des fourneaux. Par de grandes manœuvres mécaniques, celles-ci se déversent dans les moules, lesquels laissent s'échapper le métal en fusion qu'ils gardaient prisonniers en leurs flancs. Celui-ci, comme ivre de liberté, s'écoule prestement en rugissant faiblement comme rancunier de sa captivité. L'ambiance y est dantesque, infernale !

Des nains forgerons et fondeurs s'affairent autour de tout cela, ils sont aux anges dans ce mugissement des machines et ce chuintement la vapeur, lorsque le métal brûlant rencontre l'eau glaciale pour le figer dans toute sa splendeur. Ils papillonnent d'un poste à l'autre, astiquant, resserrant un boulon, tournant une manivelle.

Quelques hommes de main, armés de masses ou de Morgenstern surveillent l'ensemble des opérations.

Dans la fonderie, entre les coulées brûlantes de métal en fusion, sur des rebords étroits et les passerelles en hauteur, entre les échelles et escaliers, le combat au corps à corps sera périlleux ! Perdre l'équilibre un instant et c'est la chute. Dans le vacarme de la fonderie en pleine activité avec tous ses pièges et dangers mécaniques, il risque se produire des accidents de travail. Le combat s'engage. Il n'y aura pas de quartier, "Vaincre ou périr".

Le Meneur n'hésitera pas à décrire les situations extrêmes dans lesquelles les personnages seront plongés en croisant le fer dans cette ambiance de feu et vapeur. Les dangers sont multiples : chute,





brûlure, choc, heurt, pièces manœuvrant à intervalles, mouvements saccadés, soubresauts et tressaillements des installations, jets de vapeur soudain, etc.

Les forgerons nains employés par la guilde au choix du Meneur pourraient choisir de se rendre et de ne pas risquer leur vie... ou au contraire.

Sur place, on découvre encore de l'or brut en lingots. Il y a aussi quelques cassettes de fausses monnaies. Tout ceci devrait être saisi et intégré au trésor royal. Un PJ'S avide et rapide pourrait tenter de subtiliser l'un ou l'autre lingot !

15. ECHEC ET MAT

Ici s'achève cette aventure. La bande doit avoir été neutralisée et capturée, le trafic de fausse monnaie interrompu et démantelé. Les personnages peuvent ressortir fièrement de la maison de passe, les malandrins derrière eux sévèrement gardés et menottés. Ils seront conduits à la prison du Duc. Celui-ci d'ailleurs les attend dans la grande salle ducale afin de les féliciter et les récompenser.

CONCLUSION ET DÉNOUEMENTS

1. EPILOGUE

Une fois le trafic démantelé, on charge les fonctionnaires, quêteurs de fonds, percepteurs d'impôts de procéder à des pesées des PO afin de déceler la fausse monnaie de la vraie, séparer le bon grain de l'ivraie.

Certains commerçants ont subi un sérieux manque à gagner et le Duc a décidé de diminuer cette année seulement la perception des impôts qui frappent le commerce dans la ville.

La guilde a été dissoute, le fou du roi emprisonné avec ses comparses et le Grand Echiquier a été démis de ses fonctions.

Le Duc remercie et récompense les personnages en leur offrant la possibilité de rejoindre le groupe de ses officiers à moins que les personnages ne

préfèrent continuer à battre la campagne et courir l'aventure qui ne fait que débiter.

2. GAIN D'XP

L'attribution de l'expérience acquise par les PJ'S durant cette aventure est laissée aux bons soins et appréciation du Meneur.

Outre les remerciements des autorités locales, les PJ'S pourront très bien empocher et détourner tout cet or extrait et coulé en lingots... quand on sait qu'un lingot pèse 1 Kg et représente l'équivalent de 100 PO !

C'est sans compter l'offre du Duc, car s'il vous propose de rejoindre le rang de ses officiers, il vous donne un cheval complètement équipé et harnaché ce qui n'est pas rien en soi. Même si vous refusez son offre, il tiendra à vous en faire cadeau.

Bottes à cheval, couverture de selle, selle, fers et pose, mors et bride, sacoche de selle (petite), barde en cotte de mailles et cheval de guerre léger. Soit près 800 PO d'équipement !

L'entretien d'un cheval, c'est 5 PA par jour pour l'écurie et le fourrage.

INSPIRATION

Dans ce scénario, je me suis fixé un très vieux challenge de rédiger une aventure qui s'apparente à la thématique et à l'ambiance d'un jeu de plateau d'échec. J'espère y être arrivé et que le résultat vous plaira.

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier Cerbère pour sa conversion en DD3.5 et sa relecture attentive de l'ensemble du texte et l'Equipe Cerbère.org pour la publication *online*.

Ecrit par Pitche (pitche@sden.org)

Illustrer par Vanion Harparine du forum de Cerbere.org.

Relu par Cerbère (webmaster@cerbere.org)

Asilurth (asilurth@cerbere.org)

Mis en page par Naliah (naliah@cerbere.org)

