

# QUELQUE CHOSE DE POURRIT...

Une aventure pour un groupe de 3-5 personnages de niveau 1-3 pour C&S, AD&D  
et possédant des compétences autour de 30% pour RQ et WHrpg

Chivalry  
and  
Sorcery

SAVANTISME VOYAGEUR  
RuneQuest

WARHAMMER

ADVANCED  
DUNGEONS & DRAGONS

Les joueurs devront se départir d'un complot politique où astuce et bon sens seront d'une plus grande utilité que la force brute. Bien que le point de départ du scénario soit destiné à un groupe de combattants, il est possible de faire rentrer des classes différentes de personnages vers le milieu de l'aventure.

## L'INTRIGUE

L'action commence alors que les PJ ont été nommés membres des gardes spéciaux du conseil juridique, peu aimablement appelé «Tares». Ayant pour but de servir de force d'intervention utile et prestigieuse, les gardes ont dégénérés en une sorte d'agence méprisée et inefficace à cause de l'incapacité de son directeur Bernard Tagart. Depuis des années, Tagart est passé de poste en poste en utilisant les ressources et les gens sous ses ordres pour affermir sa position au lieu de faire son travail. Ceci fait de lui un très grand manipulateur mais un administrateur minable. S'il n'avait pas de l'influence politique, gagnée en faisant le lèche-bottes, il aurait été éjecté du gouvernement depuis des années. Récemment, Tagart a concocté un plan audacieux pour une position encore plus élevée pour lui et son fils Norbert.

William le Fort, le jeune neveu du seigneur régent Thomas Raphaël, va visiter Eslandir et les gardes spéciaux vont lui servir d'escorte. Le plan de Tagart est de donner précipitamment les ordres aux PJ au dernier moment et de les presser de rencontrer un faux neveu qu'il aura soudoyé. Ce «William» essaiera de perdre les PJ dans les bas-fonds de la cité pendant que des bandits (employés par Norbert) enlèveront le vrai neveu. Les PJ frustrés seront ensuite arrêtés et amenés devant le conseil juridique. Tagart les accusera alors les PJ d'être incompetents et clamera que leur histoire de faux neveu est faite pour excuser leur erreur. Les PJ seront suspendus en attendant la décision du conseil. Bernard et Norbert projettent ensuite de «secourir» le

neveu avec leurs hommes de main pour toucher la récompense et devenir renommés.

Les PJ doivent découvrir le complot, secourir le neveu et prouver que les Tagarts sont des gens corrompus jusqu'à la moëlle.

## INTRODUCTION DES JOUEURS

*Vous avez été nommés membres d'une organisation d'élite, il s'agit de la garde spéciale du conseil juridique. Vous marchez à coté des riches et des puissants. Vous êtes les protecteurs vigilants et les servants d'un très auguste corps politique d'Eslandir. En tant que tel, vous êtes respectés, admirés et bien récompensés. Si vous croyez à tout ceci, un Troll pourrait bien vous vendre Excalibur.*

*Respectés? Les gens respectés ne sont pas appelés «Tares» par les mendiants et les voyoux.*

*Admirés? Les gens admirés n'obtiennent pas des regards compatissants quand vous dites pour qui vous travaillez.*

*Bien récompensés? Les gens bien récompensés ont leurs bourses remplies avec de l'argent et non pas avec du cuire.*

*Regardons la vérité en face, vous ne ferez jamais rien de bien tant que Bernard Tagart restera chef de la garde. Quel imbecile! Sa préoccupation de vouloir accroître son statut personnel a chamboulé l'image des gardes spéciaux.*

*Combien de fois a-t-il remis les affectations à la dernière minute, ne vous laissant pas le temps de*

vous préparez?

*Combien de missions avez-vous accomplies pour vous rendre compte à la fin que ce n'était pas pour le conseil juridique mais pour que Tagart gagne des faveurs politiques?*

*Combien de fois vous a-t-il envoyé chercher une coupe de sable en qu'en revenant vous vous aperceviez que vous étiez censés rapporter un baril d'eau? Evidemment, toutes ces erreurs sont de votre seule faute. Bernard Tagart est parfait et infaillible...*

*N'importe comment, en attendant que les choses s'arrangent (elles ne peuvent être pires) vous restez à ce poste car vous avez besoin d'argent. Comme l'a dit un de vos prédécesseur: «Personne ne travaille ici parce qu'il le VEUT mais parce qu'il le DOIT». Bien sûr, quelques gardes attendent le moment de pouvoir prouver que Tagart n'est qu'une vermine. Vous êtes rassemblés dans le quartier de la garde en ressassant ces pensées quand la porte s'ouvre brusquement et que Tagart apparaît sur le seuil.*

*Il vous regarde comme si vous aviez trois têtes et se met à crier:*

*«MAIS QUE FAITES-VOUS A FAINEANTER? Vous devez rencontrer le neveu du seigneur Raphaël à la porte Ouest dans 20 minutes! Mais que vais-je faire de vous? Ne restez pas assis à me regarder comme des idiots! Bougez vos culs et foncez!».*

**Notes pour le MJ:** espérons qu'un PJ demande quelque détails supplémentaires, comme le nom du neveu, à quoi il ressemble et se qu'ils sont supposés faire quand ils le rencontreront. Tagart dira précipitamment que le nom du garçon est Wiliam le Fort. Il est svelte, porte des tâches de rousseurs, il a des cheveux bruns et bouclés et la garde doit l'escorter pendant sa visite dans la ville. Après quoi Tagart sera trop occupé pour accompagner les PJ afin de leur donner des informations supplémentaires. Si quelqu'un trouve cela étrange, rappelez lui que Tagart agit toujours de cette façon. Cela prend 15 minutes pour se rendre jusqu'à la porte Ouest, ainsi ils ont un peu de temps devant eux mais pas beaucoup.

## ENCOMBREMENTS

Bien que cela ne prenne que 15 minutes pour se rendre à la porte Ouest, ce matin le trajet sera plus long.

*Vous arrivez rapidement dans la rue et une fois passé le marché en plein air vous devriez arriver aux portes de la ville avec une ou deux minutes d'avance. Cependant, tout espoir d'arriver en avance s'évanouit quand au coin du paté de maisons vous voyez la foule qui remplit le marché. Même les jours d'exécution publique vous n'avez pas vu autant de monde. Les ventes semblent être bonnes pour les marchands mais vous en avez cure. Il vous reste un peu plus de 10 minutes avant de devoir être devant la porte Ouest. Qu'allez-vous faire?*

**Notes pour le MJ:** voici une liste d'options que les PJ peuvent considérer. Vous pouvez indiquer aux joueurs un temps assez proche de la réalité (mais pas forcément exact) de chaque option s'ils le demandent.

- Passer derrière le marché pour éviter la foule. Temps: 20 minutes.

- forcer le passage à travers la foule. Temps: 30 minutes.

- annoncer qu'ils sont membres de la garde spéciale du conseil juridique et demander de laisser le passage. Temps: 40 minutes. Une partie de la populasse criera «Voilà les Tares!» et empêchera la progression des aventuriers.

- annoncer qu'ils sont membres de la surveillance de la ville et demander de laisser le passage. Temps: 45 minutes. En plus de ce qui a été décrit ci-dessus, ils auront droit à un sermon d'un sergent des gardes de la ville sur les divers sanctions pour avoir usurpé le statut d'un membre des gardes de la ville.

- se déplacer au dessus des étals. Temps: 15 minutes. Cela nécessitera de traverser au moins 6 étals et chaque PJ devra faire un jet de Dextérité pour traverser correctement chaque étal. Un échec signifie que le personnage a glissé et est tombé dans la foule entraînant l'étal avec lui. L'infortuné PJ peut rapidement regrimpé sur l'étal suivant en réussissant un autre jet de Dextérité. Sinon il sera pris à part par des badaux irrités et des marchands en colère qui retiendront le PJ jusqu'à ce qu'il paye les dégâts. Ce PJ ne sera pas autorisé à remonter sur les étals mais transporté brutalement au dessus de la foule pour être jeté aux pieds des gardes qui ont été assez adroits.

Les options indiquées ne représentent pas toutes les possibilités et les joueurs auront certainement des idées nouvelles et intelligentes, voire utiliser des moyens magiques. Cependant, vous ne devez pas permettre aux joueurs de discuter trop longtemps car le temps qui leur ait impartit est très court.



## LES BAS-FONDS

Selon la façon qu'ils ont eue de se débrouiller avec le marché en plein air, les PJ peuvent arriver à temps ou en retard. Cependant, ils vont rapidement réaliser que leur ponctualité, ou le contraire, fait peu de différence.

*Comme vous approchez de la porte Ouest, vous apercevez un jeune garçon dans les 13 printemps qui attend impatiemment. Habillés dans des vêtements couteux, il répond à la vague description que Tagart vous en a fait. En fait, comme vous vous approchez, le garçon relève son nez tacheté de tâches de rousseur et demande:*

*«Ne seriez-vous pas les types... Je veux dire, n'êtes-vous pas l'escorte que j'attends?».*

Une fois que les PJ se seront présentés comme étant de la garde spéciale du conseil juridique, le jeune homme commencera à les baratiner sur leur retard, leurs tenus négligées, leur manque de savoir-vivre et n'importe quoi à quoi il puisse penser. Il se présentera comme étant William le Fort, neveu du seigneur régent. En fait son véritable nom est Philippe, il est l'imposteur engagé par Tagart. Philippe en connaît assez sur le seigneur Raphaël (comme sa description, son poste, où il vit) pour répondre aux questions les plus habituelles. Si on lui pose des questions plus personnelles, il dira que ce n'est pas les oignons des PJ et qu'ils s'occupent de leurs affaires. Cependant, si on lui demande pourquoi il devait prendre le neveu du seigneur régent devant les portes de la ville et non à ses appartements, Philippe hésitera et marmonnera quelque chose à propos des mesures de sécurité. Si on le presse un peu plus, il dira que ce sont les ordres de son oncle et que n'est pas encore leurs affaires. Les manières de s'exprimer de Philippe changeront souvent, passant d'un ton hautain de snob à un langage vulgaire de voyou des rues. Ceci devrait mettre les joueurs sur leur garde.

«William» désirera voir le fleuve et conduira les PJ aux docks. Une fois sur place il s'émerveillera sur les bateaux, lancera des cailloux dans l'eau et fera quelques remarques insultantes sur des gens. Après le 3ème ou 4ème commentaire de cette sorte, les PJ se feront remarquer.

*Au moment de passer sous un portique, vous vous retrouvez soudainement entourés par une douzaine de types à la mine patibulaire. Une espèce de boule de poils d'un blanc sale, qui pourrait bien être un chien, gronde derrière les jambes du gars le plus costaud du groupe. Le garçon le plus jeune doit avoir la moitié de l'âge de William tandis que le plus vieux ne doit pas avoir plus de 15 ans. Ce ne sont pas pourtant des petits. Ils sourient cyniquement et vous pouvez voir dans leurs yeux la dure vie de dormir dans les rues et sous les docks et de manger les restes jeter aux chiens. Vous voyez une grande part de souffrance et peut être un peu de haine. «Ho!» crie le plus vieux garçon, «tu crouzes avec les Tares maintenant Phil? Ca te fait croire que tu peux revenir et te foutre de nous, hein? Et bien moi et les mecs ici on pense que tu devrais payer pour ce que tu viens de dire. Alors fric ou sang, qu'est-ce que tu choisis?»*

«William» dira que ces garçons ont dû le confondre avec quelqu'un d'autre et il demandera aux PJ de faire dégager ces ribauds. Si on questionne d'avantage, il dira que ces types espèrent juste avoir une échappée avec une personne de riche telle que lui?

En fait, ces garçons font partie d'une bande dont Philippe faisait partie avant de s'en faire virer. Il utilise l'opportunité de la présence des PJ pour se venger. Bien qu'en surnombre, la bande sait très bien qu'elle ne fait pas le poids face aux PJ et elle ne veut pas se battre. Cependant, les garçons sont prêts à tenter le coup pour frapper Philippe. Si les PJ offre à chaque gars une pièce de cuivre pour dégager (Philippe objectera car il veut voir la bande mordre la poussière), le combat pourra être évité. Sinon la bande attaquera. Le chien grondera et aboiera après les PJ mais n'attaquera pas.

### Le gang (12):

NIV: 1 PdV: 5 FAT: 4 %tc: +5% %par: -5%  
WDF: x2 coup: +0 armure: 0 (rien) arme: poingt

PdV: 11 Dom: 1d4 %att: 25 %par: 30 abs: 0

WS: 20 BS: - I:30 W:4 T:5 S:5 A:1

AL N (E); AC 10; MV 12; HD 1; hp 4 chacun;  
THACO 20; #AT 1; Dmg poingt; SZ M; ML 10.

Les PJ devront considérer prudemment l'engagement qu'ils mettront dans ce combat. Bien qu'ils soient dans leur droit d'utiliser la force, ce ne sera pas moral de le faire si cela peut être évité. Ce ne sera pas bien non plus pour l'image de marque de la garde (déjà peu reluisante) s'ils sont connus pour être des tueurs d'enfants et d'un petit chien blanc. En conséquence, les PJ devront choisir une méthode de combat non mortelle. Si un désire utiliser ses armes, permettez-lui de le faire mais il s'attirera des regards sombres de la part des témoins (et de ses camarades selon leur alignement).

## DANS LA MOUISE

Alors que le combat (ou la discussion si les PJ sont plus pacifiques) arrive à terme, Philippe décidera qu'il est temps pour lui de lâcher les PJ. Il sautera depuis les docks en bas des quais et il utilisera la poudre de disparition que Tagart lui a donné.

Juste au moment où vous venez d'en finir avec le gang des rues, William vous crie «A la prochaine têtes de Tares!», saute en bas des quais et disparaît.

Pour avoir une chance d'arrêter Philippe, les PJ doivent bondir sur lui IMMEDIATEMENT. Pour bloquer le faux neveu il faut le saisir et l'immobiliser.

NB: n'oubliez pas les pénalités d'armure. Ne permettez pas aux joueurs plus de 10 secondes pour déclarer leurs actions. S'ils sont lents à la détente, Philippe s'échappera. Il a l'initiative et deviendra invisible avant que les PJ puissent faire quelque chose. Si les PJ attrapent Philippe, ils peuvent le garder prisonnier aussi longtemps qu'ils garde un oeil et une main sur lui. Si les PJ laissent Philippe disparaître, lisez leur ce qui suit:

*La brise légère vous apporte les relents marécageux du fleuve. Alors que vous vous penchez au dessus des quais vous ne voyez pas la trace du garçon. Que se passe-t-il? Allez-vous le chercher le long des bateaux amarrés ou bien dire à Tagart que vous avez perdu le neveu du seigneur régent dans les docks?*

Les PJ vont certainement avoir des doutes sur «William» et vont le poursuivre pour le questionner. Même s'ils n'ont aucune suspicion, les PJ devront le chercher par devoir ou par peur de réprimande. Philippe est invisible et connaît très bien les docks. Des PJ astucieux vont réaliser qu'il est inutile de se lancer à sa recherche.

Si les PJ capturent Philippe avant qu'il ne saute du dock, le garçon continuera de jouer le rôle de William et accusera les PJ de dire aux ruffians où il logeait afin qu'ils puissent le coincer et lui prendre son argent. C'est un petit voyou que sait tenir sa langue et il ne révélera pas ce qu'il sait. Si les PJ le traite comme un prisonnier, il tiendra toujours son rôle et les menacera du courroux de son oncle. Si les PJ ne tombent toujours pas dans le panneau, il s'excusera pour avoir douté d'eux.



### UNE DURE EXPERIENCE

Après leur rencontre dans les docks, les PJ devraient comprendre que quelque chose n'est pas clair avec le jeune garçon qu'ils escortent. Lisez ce qui suit si Philippe s'est échappé:

*Votre mésaventure sur les docks vous a laissé un gout amer dans la bouche. Comment allez-vous expliquer à Tagart que vous avez perdu le neveu du seigneur Raphaël? Et sur les docks en plus! Mais William a lui même sauté sur les quais. Et il a disparu trop rapidement et trop facilement. Quelque chose ne tourne pas*

*rond. Vos pensées sont interrompues par l'arrivée de plusieurs hommes. Leurs uniformes les identifient comme membre de la patrouille de la ville. Alors que cela devrait être une rencontre encourageante, vous distinguez que le fils de Tagart dirige la patrouille. Ce bon vieu Norbert Tagart, un homme d'une telle ressource et d'une telle intelligence qu'il devrait décalaminer la coque des bateaux si son père ne lui avait donné ce poste dans la garde de la cité. Quand Bernard n'est pas là, vous pouvez compter sur Norbert pour s'arrêter au quartier de la garde spéciale, vous souriez amicalement, discuter un peu avec vous et ensuite courir prévenir son père de ce que vous faisiez en son absence. Cependant, Norbert arbore plus un sourire de loup qu'un sourire amical. Il vient droit sur vous et dit:*

*«Alors on se ballade tranquillement? Amenez-vous les Tares, je vous arrête»*

Si les PJ demande des précisions, Norbert leur dira qu'ils sont accusés de «Graves négligences en service». Les détails sur ces accusations seront expliquées à l'assemblée spéciale du conseil juridique où ils doivent les escorter. Après quoi, les PJ ne pourront plus rien retirer de Norbert.

Si les PJ sont toujours avec Philippe, lisez ce qui suit:

*Votre mission avec ce sale mioche commence à vous porter sur les nerfs. D'abord il saute des docks, ensuite il tente de filer et se perd dans la foule et maintenant il dit à tout le monde qu'il a été enlevé et qu'on a abusé de lui. Vous lui donneriez bien un coup de pied au cul mais la foule vous lyncherait probablement. Bernard Tagart devra vous fournir pas mal de réponses cette fois. Les pleurs et les protestations de William semble vous avoir attirer des nouvelles attentions non désirées. Plusieurs hommes approchent. Leurs uniformes les identifient comme appartenant à la patrouille de la cité. Alors que cela devrait être une rencontre encourageante, vous apercevez que Norbert, le fils de Tagart dirige la patrouille. Ce bon vieu Norbert Tagart, un homme d'une telle ressource et d'une telle intelligence qu'il devrait décalaminer la coque des bateaux si son père ne lui avait donné ce poste dans la garde de la cité. Quand Bernard n'est pas là, vous pouvez compter sur Norbert pour s'arrêter au quartier de la garde spéciale, vous souriez amicalement, discuter un peu avec vous et ensuite courir prévenir son père de ce que vous faisiez en son absence. Cependant, Norbert arbore plus un sourire de loup qu'un sourire amical. Il vient droit sur vous et dit:*

*«Alors on joue au chat et à la souris? Amenez-vous les Tares, je vous arrête. Vous restez avec moi mon garçon.» dit-il à Philippe. «prenez-le par le bras».*

Soulignez que les 15 hommes de Norbert ne sont pas des voyous de rues mais des gardes de la cité armés et bien entraînés. Les PJ doivent comprendre que se battre avec la patrouille leur attirera plus d'ennuis que cela en vaut la peine et qu'ils doivent accepter de les suivre. Cependant, ils sont libre de se battre s'ils le décide.

## Patrouille (15)

NIV: 7 PdV: 23 FAT: 22 %tc: +15% %par: -15%  
WDF: x4 coup: +1 armure: 3 (cuir) arme: épée longue

PdV: 15 Dom: 1d8 + 1d4 %att: 35 %par: 30 abs: 1 pts

WS: 30 BS: 30 I:30 W:6 T:7 S:8 A:1

AL N(G); AC 7; MV 12; HD 3 (F3); hp 25 chaque;  
THACO 18; #AT 1; Dmg 1-8; SZ M; ML 15

Combattre la patrouille fera arriver 15 soldats de plus (cf stats ci-dessus) et les PJ seront capturés et amenés devant le conseil enchaînés et sous bonne garde.

*Vous vous retrouvez dans la grande pièce d'audience du conseil juridique. Vous vous sentez gênés parmi la décoration élégante et le mobilier couteux. L'expression terne des portraits des tableaux se reflète sur les visages des seigneurs qui vous attendaient. Dans un profond silence vous êtes amenés au centre de la salle. Apparemment, le conseil vous dévisage de façon hostile. Une porte sur le côté s'ouvre et votre chef entre. Tagart vous jette un coup d'oeil de mépris et s'adresse ensuite humblement à l'assemblée des seigneurs.*

*«Mes estimés seigneurs, je suis honteux et embarrassé d'être ici. Je viens juste d'être informé de la faute de mes hommes et j'en prendrais tout le blâme et la culpabilité pour leur stupidité si je le puis.» Il se retourne vers vous et crie «Cependant, je ne peux accepter le blâme pour ces misérables. Leur incompetence a mis en danger la vie d'un jeune garçon innocent. Oh si je pouvais me permettre de louer les services d'individus capables ayant des cerveaux pour exécuter des ordres simples!»*

Les PJ sont accusés de ne pas s'être présentés à la maison du seigneur Raphaël pour servir d'escorte à William le Fort, un garçon bien bâti aux cheveux blonds, ce qui a permis à des ravisseurs de l'enlever. Ils ont été amenés devant le conseil pour s'expliquer de leur faute. Permettez aux joueurs de relater leur histoire. Essayez d'entretenir une atmosphère sérieuse de court d'assises même s'il ne s'agit pas d'un jugement. Un comportement calme et courtois sera bien mieux reçu que des accusations hargneuses. Chaque PJ sera demandé de donner sa version des faits. Evidemment, Tagart récusera de les avoir envoyé à la porte Ouest à la place de la résidence du seigneur Raphaël. Il accusera les PJ d'avoir monté cette histoire de rencontre avec le faux neveu pour masquer leur culpabilité. «Où est ce neveu que vous avez rencontré?» Si les PJ avaient toujours Philippe avec eux lors de leur arrestation et qu'ils le mentionnent au conseil. Tagart n'en sera pas moins méprisant. «Quoi! Vous avez pris ce voyou de rues pour William? Apparemment ce garçon a été engagé par ces bon-à-riens pour ajouter crédit à leur histoire ridicule!» Si on le présente. Philippe jouera un nouveau rôle. Il pleurera et tremblera si fort des genoux qu'il fera un enfant effrayé très convaincant. Quand les PJ auront fini leur histoire, les seigneurs annonceront qu'ils sont suspendus en attendant la décision du conseil.

Cette décision sera rendue dans une heure et les PJ sont attendus pour le verdict. Un seigneur leur dira:

«Ca ne sent pas très bon pour vous. Vous feriez mieux de trouver un bon avocat.» Les personnages sont prévenus que les gardes aux portes de la ville ont leur signalement et qu'il vaudrait mieux pour eux qu'ils ne tentent pas de s'enfuir. Après ces avertissement leur liberté sera rendue. Si Philippe était présent lors de l'audience, il est mystérieusement absent quand les PJ sont relâchés. Si les PJ demandent aux gardes où est passé le garçon, ils leur diront que Norbert l'a rapidement emmenés par une porte dérobée il y a 5 minutes.

## CRIMES ET CHATIMENTS

Après avoir été relâché, vous avez enfin un moment pour examiner deux faits importants. Tagart vous a menti sur le lieu de rendez-vous avec William et sur son apparence. Un faux William était prêt à vous rencontrer, à vous tenir occupé et à vous semer en fuyant par les docks. Il est évident qu'on vous a roulé. La question qui se pose est: comment allez-vous vous en tirer?

Laissez les joueurs discuter des différentes solutions pendant une minute puis lisez-leur ce qui suit:

*Alors que vous vous interrogez sur votre avenir à l'extérieure de la salle du conseil, un type habillé en forestier avec son arc dans le dos se présente à vous. «Bonjour à vous, personnages sous estimés d'Eslandir. Je m'appelle Robin et je possède quelques compétences pour persuader les mécontents de se faire pardonner. A en juger par vos tristes mines, je dirais que vous avez besoin d'un avocat. Je vous offre mes services, contre une faible rétribution cela va de soit.»*



Robin s'appelle en fait Mortimer et est un des plus grand escroc de la baronnie de Brice. Il voit les PJ comme des pigeons faciles à plumer. Il leur dira ce qui suit s'ils engagent la conversation:

- Les charges retenues contre eux sont plutôt sérieuses et Bernard Tagart va certainement les présenter comme bouc-émissaires pour se couvrir (vrai mais évident).

- Il croit les PJ innocents et il pense qu'il a de bonnes chances de les tirer d'affaire s'ils peuvent l'accompagner jusqu'à chez lui pour dicter chez lui, répondre à quelques questions et signer quelques papiers qui lui permettra d'agir comme leur avocat (Mortimer sait qu'ils sont innocents car il a utilisé un sort. Le conseil sait également qu'ils sont innocents car le magicien de la ville a également employé un sort de divination. La vraie question qui se pose est de savoir s'ils sont coupables de négligence ou de stupidité. Actuellement, la pire chose qui puisse arriver est que les PJ soit virés et disgraciés).

- Les PJ devraient le laisser s'occuper de leurs affaires et rentrer chez eux pour se reposer et se préparer (c'est la pire chose qu'ils fassent).

Si les PJ refusent l'offre de Robin, ou refuse de lui parler, il les suivra discrètement et créera un incident:

*Un forestier avocat à la langue bien pendue n'est pas ce que vous cherchez en ce moment. Vous avancez en réfléchissant le long des rues en considérant vos prochaines actions. Vos pensées sont cependant interrompues par un cri furieux: «Appelez la garde! Des monstres dans la ville!». Paniqués, les citoyens fuient dans toutes les directions. «Par les cornes du Diable!» hurle un marchand fermant sa boutique, «D'où sont-ils venus?». Alors que vous regardez autour de vous, vous apercevez quatre énormes humanoïdes avec des faces de hyènes et une peau grise. Ignorant les gens apeurés, ils se dirigent directement sur vous pensant que vous êtes des proies faciles.*

Les monstres sont des Gnolls, apparus grâce au sort d'invocation de Mortimer. Le magicien leur a tendu ce petit piège pour monter un «sauvetage» dramatique de sa part. Le combat se déroulera de la façon suivante:

Round 1: Mortimer, jette son sort d'invocation à l'abri d'une ruelle sombre et déserte.

Round 2: les Gnolls se rapprochent et engagent les PJ. Les PJ peuvent utiliser des armes de jet s'ils gagnent l'initiative. Si les PJ croient que les Gnolls sont des illusions, ces derniers auront (-10% ou +2) comme bonus au touché sur leur première attaque.

Round 3: les Gnolls continuent l'engagement. Mortimer lance un sort d'illusion et crée un Troll qui charge aussitôt les PJ d'une allée à environ 15' de distance.

Round 4: Au moment de se joindre à la mêlée, le Troll reçoit une flèche («tirée» par Robin) entre les deux yeux et s'écroule secoué des spasmes.

Round 5: Mortimer arrive immédiatement sur les lieux et coupe la tête du Troll dans une gerbe de sang noir.

Round 6: Mortimer va ensuite chercher une lampe à huile dans une taverne proche et brûle le corps du Troll.

**Notes pour le MJ:** si les PJ ont des difficultés avec les Gnolls, Mortimer les aidera à les éliminer également. Après quoi, il se joindra à eux en leur disant que les ennemis des PJ veulent les voir 6 pieds sous terre. Il soulignera qu'il est très difficile d'introduire des monstres dans la ville. Peu de temps après, les gardes de la cité arrivent et prennent en main la situation. Ils questionneront les PJ et les inviteront à dégager. Robin leur offrira une fois encore son aide. S'ils refusent toujours, il sourira et leur demandera s'ils veulent casser des cailloux pour les 20 prochaines années. S'ils n'acceptent toujours pas, il s'en ira en les maudissant de leur «stupidité».

Gnolls (4):

PdV: 23 FAT: 22 %tc: +20% %par: -15%  
WDF: x4 coup: +1 armure: 5 arme: cimeterre

PdV: 15 Dom: 1d8 + 1d4  
%att: 35 %par: 30 abs: 2 pts

WS: 40 BS: 30 I:40 W:8 T:8 S:10 A:1

AL CE: AC 5 (10); MV 9; HD 2; hp 9 chaque; THACO 19;  
#AT 1; Dmg 2-8 (arme); SZ L; ML 11.

### PIEGE

Si les PJ acceptent d'engager Robin comme avocat, il les conduira à une auberge à quelques patés de maisons du conseil. Il les invitera à s'asseoir et leur dira:

*«Je pense que votre cas est simple, mais il y a-t-il autre chose que je devrais savoir? Quelque chose que vous n'avez pas dit à l'assemblée du conseil?»*

Laissez aux PJ autant de temps qu'ils le désirent pour raconter à Mortimer tous leurs problèmes. Quand ils auront terminé, lisez ce qui suit:

*«Excellent!» s'exclamera Robin, «Non seulement je pense vous acquitter mais aussi inculper ce misérable Tagart avec son empaffé de fils. Cependant, pour ce faire, j'ai besoin que vous m'autorisiez à effectuer certaines démarches et enquêtes à votre sujet. Normalement, le prix d'un tel travail est de 600 deniers (pièces d'argent) mais les Tagart sont des ordures et je veux leurs peaux. J'ai cependant besoin d'un peu de liquide pour couvrir mes dépenses. Voyons, j'ai besoin de 3 deniers pour le matériel et au moins 25 de plus pour, comment dire, payer certains renseignements...»*

Si les PJ refusent de payer ou commence à argumenter, Robin prendra sa tête dans les mains: «S'il vous plait bonnes gens! Je ne peux pas faire cela pour moins! D'accord, je sauterais des repas la semaine prochaine et je le ferais pour 20 deniers. Quand les PJ paieront enfin:

Robin produira un contrat. «C'est la puissance des juges» dira-t-il, «ils me donnent le droit d'agir comme votre avocat, de plaider votre cause devant le conseil, et

de collecter les honoraires que vous avez décidés de me payer. Mes actions ne peuvent être légales et ne seront pas reconnues devant le conseil ou toute autre court sans vos signatures ou marques si vous ne savez pas écrire». Il avance un long document qui vous semble officiel.

### QU'EN EST-IL VRAIMENT

Le contrat qu'ils ont signé donne droit de propriété à Mortimer de tous les biens des PJ en retour de services déjà rendus. Mortimer espère que les PJ signeront le document aveuglément et le lui rendront. S'ils le lisent (dans le cas qu'ils savent lire), ils rencontreront une section qui fait allusion à cet aspect du contrat.

Si Mortimer est découvert, il lancera un sort de Ténèbres pendant que les PJ liront le contrat (traitez cela comme une embuscade) et profitera du monde et de la confusion dans la taverne pour prendre le large. La motivation principale de Mortimer est de s'échapper, ce qui devrait arriver à moins que les PJ soient très rapides et vigilants. S'ils demandent des renseignements sur Mortimer, le tenancier ou les habitués de la taverne diront que le fuyard s'appelle Robin et qu'il traîne dans le voisinage depuis deux mois.

Si les PJ tombent dans le piège de Mortimer, il dira aux PJ de rentrer chez eux de se reposer et qu'ils se retrouveront à l'assemblée du conseil au moment du verdict. Mais ni Tagart ni Robin ne se montreront lors de la session et les PJ seront promptement évincés de la garde spéciale pour «stupidité grossière»...

### DECISIONS

Après que l'assemblée du conseil se retire, les PJ peuvent faire plusieurs choses:

- ils peuvent rentrer chez eux et se reposer. En tant que MJ, vous pouvez leur souligner que le temps de rentrer et de revenir il sera l'heure d'entendre la décision du conseil.

- ils peuvent tenter de chercher et de confronter Tagart. Cependant, une recherche rapide dévoilera que lui et son fils Norbert ont disparu et que personne ne sait où ils se trouvent. Si les PJ fouillent les quartiers des gardes, ils seront vides car Bernard et Norbert ne sont pas encore arrivés avec le neveu enlevé.

- ils peuvent rechercher le faux neveu. C'est ce qu'il y a de mieux à faire. En cherchant près des docks, ils auront peu de mal à retrouver Philippe. Si les PJ se rendent près des docks, lisez ce qui suit:

*Vous venez à peine de retourner aux docks quand une forme arrive en courant vers vous. Vous reconnaissez alors le jeune garçon du nom de William. Ses vêtements sont déchirés et son nez saigne abondamment. Les yeux exorbités il crie: «Vous devez m'aider. Ne les laissez pas me tuer. A l'aide! A l'aide!»*

Philippe est pourchassé par les membres du gang de la dernière rencontre. Ils s'arrêteront aussitôt en aperce-

vant les PJ mais se tiendront à proximité. Cette situation peut mettre les PJ en excellente situation pour soutirer des informations. Cependant le gars n'est pas fou. En dépit de la peur du gang, il sait dans quel merdier se trouvent les PJ et il est sûr qu'il est leur unique chance. Ainsi, toute menace de le remettre au gang se soldera par: «Alors vous ne trouverez jamais le vrai neveu». Philippe demandera leur protection jusqu'à la place du marché découvert et un peu d'argent en échange de ses informations mais il essaiera d'avoir plus s'il le peut. Utilisez votre imagination en ce que peut demander le garçon. Cependant, lui et les PJ devraient arriver à un accord.

Une fois que Philippe a été mené en sécurité, il expliquera qu'un type qui correspond au signalement de Bernard Tagart l'a engagé et renseigné pour jouer le rôle de William le Fort. De plus, Philippe a entendu Tagart parler à trois hommes en leur disant d'aller récupérer le vrai neveu et qu'il les retrouverait plus tard. Quand on lui demandera où, Philippe sourira et essaiera d'obtenir un peu plus d'argent des PJ. Dès qu'on le lui aura donné, il dira aux personnages que la rencontre devait se faire aux quartiers de la garde spéciale du conseil juridique.



### LA PARTIE S'ACHEVE

Si les PJ ont réussi à trouver Philippe et à découvrir où se trouve le vrai neveu, ils n'auront plus que 20 minutes avant de retourner au conseil. Ils ont juste ce temps pour confronter et battre Tagart.

*Alors que le temps s'écoule, vous vous ruez vers les quartiers de la garde. En considérant toutes les fois où Tagart vous a réprimandé, châtié et humilié, il est normal que cela soit le lieu de votre dernière confron-*

tation. A votre arrivée vous trouvez la porte fermée. Heureusement vous avez toujours vos clés. Vous l'ouvrez rapidement, poussez le battant et vous vous engouffrez à l'intérieur de la pièce. Juste devant vous, se tiennent Bernard et Norbert avec une expression de panique et de peur sur leurs visages habituellement pompeux. Derrière eux, il y a 6 hommes tenant un large sac. D'après les mouvements à l'intérieur, il doit s'agir du neveu enlevé. Avec un rapide sursaut, Bernard crie: «Et bien, ne restez pas là comme les stupides larrons que vous êtes! Attrapez-les et TUEZ-LES!». Aussitôt les types jettent le sac et vous chargent.

#### Brigands (6):

NIV: 3 PdV: 15 FAT: 12 %tc: +15% %par: -15%  
WDF: x4 coup: +1 armure: 3 (cuir) arme: épée longue

PdV: 15 Dom: 1d6 + 1d4 %att: 45 %par: 40 abs: 1 pts

WS: 40 BS: 30 I:40 W:7 T:8 S:9 A:1

AL NE: AC 7; MV 12; HD 3; hp 17 chacun; THACO 18;  
#AT 3/2; Dmg 1-8; SA + 1 au touché + 2 aux dégâts pour la spécialisation à l'épée longue; SZ M; ML 11


Norbert ne se battra que pour défendre Bernard et Bernard ne se battra pas du tout. En fait, il dira que lui et son fils ont arrêtés les ravisseurs et étaient sur le point de relâcher William quand les PJ ont fait irruption. A ce moment, une patrouille de la cité arrivera pour escorter tout le monde à l'assemblée du conseil. Si les PJ viennent d'abord ici sans avoir cherché Philippe, ils trouveront l'endroit fermé et désert. Personne ne sait où se trouvent Bernard et Norbert. Cependant, s'ils cherchent précautionneusement les lieux, ils trouveront une pièce sans fenêtre au rez-de-chaussée. La porte a un gros verroux mais elle est maintenant ouverte. A l'intérieur ils trouveront un petit lit, un pichet d'eau et des chaînes. C'était ici que Bernard et Norbert gardaient le vrai William prisonnier alors qu'ils négociaient pour sa libération ou planifiaient son «sauvetage». De plus amples recherches révéleront un stock important de rations de campagne dans le bureau de Tagart, suffisamment pour nourrir un garçon de 12 ans pendant deux semaines.

#### EPILOGUE

Une fois de plus les PJ seront amenés dans la très grande salle du conseil et demandé de s'expliquer. Ils devraient profiter de cette opportunité pour souligner la trahison de Tagart. S'ils ont pensé à garder Philippe avec eux, ils pourront le persuader de raconter une partie de l'histoire. Bernard et Norbert diront que les ravisseurs ont avoué que les PJ étaient derrière tout cela et qu'ils les véritables criminels. Mais la preuve la plus importante sera présentée par William le Fort. Bien qu'il ait passé la plus grande partie de la journée ligoté dans un sac, il se souvient d'avoir distinctement entendu les voix des Tagarts parlant de complot avec les ravisseurs. Bernard et Norbert seront suspendus et remis aux gardes de la cité pendant que le conseil débatera. Les PJ seront réinstitués à leurs postes avec

la promesse d'avoir un nouveau chef plus compétent. Et chacun d'eux recevra 25 deniers. En plus, le seigneur Raphaël un supplément de 200 deniers à partager entre les membre du groupe.

Tout PJ qui a signé le contrat de Mortimer et qui ne l'a pas récupéré est déchu de tous ses droits légaux sur ses biens. Dites au joueur de barrer tout son équipement mis à part ses vêtements et les 25 deniers du conseil. S'il objecte, indiquez-lui qu'un contingent de gardes privés est arrivé pour confisquer ses biens. Demandez au PJ ce qu'il compte faire à ce sujet. Se battre n'est pas valable, le PJ sera arrêté, mais relâché, pour conduite belliqueuse. Une résistance non violente amènera automatiquement le PJ devant la court civile où les avocats de Mortimer tenteront de défendre le contrat. Les PJ pourront facilement prouver qu'ils ont été dupés et le contrat sera déclaré invalide mais le coût de la procédure s'élèvera à 2d4x10 denier par personne. Si le PJ n'a pas de quoi payer, il débutera la prochaine aventure avec ce passif sur sa solde. Dans le cas improbable que les PJ tuent ou capturent Mortimer, ils gagneront les 500 deniers qui représente sa fortune personnelle.

WTC#KMG 

#### LES PERSONNAGES NON JOUEURS

Les statistiques des PNJ sont données respectivement pour C&S, RQ, WHrpg et AD&D.

##### Bernard Tagart

male, 59 ans. 1m75. 60 Kg. guerrier  
armure: sans  
arme: dague, épée courte

DE:15 CO:20 FO:14 SA:10 IN:14 BV:15 AP:10 FE:14  
CH:14 PI:2 NIV:3 EDV:13 FAT:9 PCF:10

FO:13 CO:18 IN:13 FO:9 DE:14 CH:14 TA:12  
PDV:15 %ATT:35 %PAR:30

DE:55 LD:55 IN:50 CL:55 WP:30 FE:30 WS:35 BS:35  
S:6 T:9 W:6 L:30 A:1

STR 13 INT 13 WIS 9 DEX 14 CON 18 CHA 14 AL NE  
AC 7 MV 12 HD 3 (FE) hp 17 THACO 18 AT 1 Dmg 1-8

Bernard Tagart a des cheveux bruns striés de blanc et son visage est tout ridé. Il a été au service du gouvernement pendant toute sa vie, apprenant non seulement les formules à remplir mais aussi à qui baiser les pieds. Uniquement soucieux de sa position sociale, Tagart a utilisé les postes qu'on lui confiait pour s'assurer des faveurs politiques au lieu de faire son boulot. Cela a fait de lui la cible d'autres bureaucrates ou politiciens mais il a su toujours s'en tirer. Il y a gagné deux choses



- un sens aigu de la paranoïa  
 - une confiance dans ses capacités pour le sortir de situations critiques  
 Cela l'a incité à monter des plans de plus en plus audacieux pour obtenir de l'avancement. Son expression peut se changer instantanément d'un calme olympien en un enfant hystérique. Cependant, il n'agit jamais de la sorte avec ses supérieurs mais uniquement avec ses subordonnés. Il évitera une confrontation directe avec des opposants en nombre supérieur mais il préférera fomenter la discorde en espérant diviser ses ennemis pour les attaquer individuellement.

#### Norbert Tagart

male, 36 ans, 1m80, 90 Kg, guerrier  
 armure: casque + cotte de mailles  
 arme: dague, épée longue

DE:15 CO:18 FO:18 SA:7 IN:10 BV:12 AP:14 FE:13  
 CH:13 PI:0 NIV:2 PDV:12 FAT:8 PCF:9

FO:16 CO:16 IN:10 PO:6 DE:14 CH:14 TA:14  
 PDV:15 %ATT:30 %PAR:30 Abs:4

DE:55 LD:55 IN:30 CL:50 WP:10 FE:55 WS:30 BS:30  
 S:6 T:6 W:6 I:30 A:1

STR 16 INT 10 WIS 6 DEX 14 CON 16 CHA 14 AL LE  
 AC 5 MV 12 HD 1 (F1) hp 8 THACO 20 #AT 1 Dmg 1-6

Norbert possède de larges épaules et des cheveux noirs bouclés. Il paraît être quelqu'un d'étonnant mais en fait il ne possède ni le cerveau ni le bon sens pour utiliser son potentiel physique. Norbert a de l'ambition mais pas les facultés mentales pour arriver à ses fins. Ceci l'a rendu taciturne (en plus d'avoir pour père un individu comme Bernard). Qu'une opportunité se présente pour montrer sa supériorité, il y sautera dessus. Norbert se repose sur son père pour lui fournir tout le soutien dont il a besoin. Tout, depuis son travail jusqu'à la couleur de ses sous vêtements est dicté par son père. Ainsi, le fils serviable, fera n'importe quoi pour défendre son père: la source de ses bénéfices. Il ne se doute pas qu'il est en fait le laquais et le pantin de Bernard et que ce dernier n'hésitera pas à le sacrifier en un instant si cela s'avère nécessaire.

#### Philippe

male, 12 ans, 1m38, 45 Kg, voleur  
 armure: sans  
 arme: couteau

DE:18 CO:14 FO:10 SA:14 IN:15 BV:11 AP:11 FE:12  
 CH:12 PI:1 NIV:1 PDV:6 FAT:4 PCF:4

FO:12 CO:13 IN:14 PO:13 DE:16 CH:13 TA:7  
 PDV:10 %ATT:25 %PAR:20

DE:65 LD:50 IN:55 CL:45 WP:50 FE:35 WS:25 BS:25  
 S:6 T:6 W:5 I:25 A:1

STR 12 INT 14 WIS 13 DEX 16 CON 13 CHA 13 AL CN  
 AC 8 MV 12 HD 1 (T1) hp 5 THACO 20 #AT 1 Dmg 1-4

C'est un garçon menu aux cheveux brun et raides. Quoique pas très brillant, il possède une imagination très vive qui en fait un très bon acteur. Orphelin très jeune, Philippe s'est élevé dans la rue parmi les voyous et les mendiants de la cité. Il est toujours prêt à se faire un peu d'argent.

#### Robin (Mortimer)

male, 45 ans, 1m73, 66 Kg, voleur/magicien  
 armure: cuir  
 arme: dague, baton, arc long

DE:18 CO:14 FO:13 SA:14 IN:15 BV:12 AP:13 FE:14  
 CH:13 PI:0 NIV:1 PDV:8 FAT:5 PCF:6

FO:12 CO:13 IN:14 PO:13 DE:16 CH:13 TA:12  
 PDV:13 %ATT:30 %PAR:30 Abs:1

DE:75 LD:50 IN:60 CL:55 WP:55 FE:50 WS:30 BS:30  
 S:6 T:6 W:6 I:30 A:1

STR 12 INT 14 WIS 13 DEX 16 CON 13 CHA 13 AL CN  
 AC 8 MV 12 HD 1 (T1) hp 5 THACO 20 #AT 1 Dmg 1-4

Mortimer se présentera comme un forestier et il tentera de convaincre les PJ de lui faire confiance. En fait il cherche à les dépouiller mais il prendra le large s'il s'aperçoit qu'ils sont trop coriace pour lui.

sorts pour C&S (talent naturel)

commande : sommeil

sorts pour WHrpg

mineurs: sommeil, zone de silence  
 bataille: aura de protection, brouillard mystique

sorts pour RQ

1 pt : démoralisation, silence  
 2 pts: force  
 var : protection, soin

sorts pour AD&D

cantrip, sleep, feather fall, audible glamor fog cloud, scare, ESP mirror image, suggestion, wrathform, spectral force, dimension door, monster summoning II, improved invisibility, demi-shadow monsters, shadow door

