

# Descendus en flèche

---

## Scénario pour



**De prime abord ça semblait facile et entendu mais c'était sans compter la ruse du magientiste détrossé et spolié bien décidé à ce que ce crime ne profite pas à ces vulgaires voleurs. Revoilà les PJ encore amenés à effectuer un second cambriolage s'enfonçant un peu plus dans la clandestinité. Sans qu'on leur décoche de flèches, les PJ vont finir descendus en flèche.**

- **Style** : planification / action
- **Cadre** : Kalvernach (Reizh) et Osta-Baille (Taol-Kaer)
- **Saison** : qu'importe
- **Durée** : quelques heures (~ canevas)

### Résumé du scénario

Les PJ sont missionnés par un baron local pour aller récupérer (entendez dérober) un prototype de pointe de flèche extrêmement vélocité et pénétrante. Celle-ci a été développée par un magientiste (Ar-Dalf – loge d'Exsudat de Kalvernach) féru d'armement (le même qui a créé l'Arbaflux de Finculin *in* fanzine *Lueurs d'Esteren #1*). Les PJ devraient donc s'emparer plus ou moins facilement d'une petite boîte contenant la réplique de la flèche en cire. Une gangue de terre cuite doit être coulée autour pour ensuite former un moule qui permettrait d'en produire en grande quantité. Le baron attend le retour des tarish à son village, ceux-ci y reviennent régulièrement après une migration et transhumance de plusieurs mois. Les forgerons tarish sont en effet réputés et le baron ne veut rien laisser au hasard.

Mais la boîte qui contient la flèche est piégée ! L'ouvrir ferait s'enflammer du phosphore qui s'embrase pas d'un coup à l'air et abimerait la matrice faite de cire. Il faut avant tout par des petits orifices percés et bouchonnés par de la cire faire couler du formol pour éviter que la réaction incendiaire ne se produise pas. Toujours est-il que les PJ qui pensaient avoir rempli leurs missions se retrouvent rejetés sur les routes, tenus en échec pour tenter de réparer ce fâcheux incident. Ils vont devoir s'emparer de flèches dans un râtelier d'armes tenu par un riche collectionneur d'armes qui est en sorte le mécène et ami du magientiste. Ce dernier réside dans une grande ville.

### Enjeux et objectifs

Ce court scénario a été rédigé pour *Les Ombres d'Esteren* dans le cadre du **31<sup>e</sup> Concours de scénarios de la Cour d'Obéron**. Le **Thème** choisi a été développé comme un quasi victoire pour les PJ anéanti par un cuisant échec. L'**élément** (migration) a été pris comme la transhumance qu'effectuent régulièrement les caravanes tarish qui doivent repasser au village du commanditaire et forger par leur très grande expérience et renommée les pointes de flèches tant convoitées.

## Implication des personnages

Soit les PJ recherchent ce genre de travail, soit ils y sont contraints (manque d'argent, obligation, chantage, etc.) mais les voilà amenés à rencontrer ce baron dans ses appartements au sein de sa demeure seigneuriale, une grosse ferme carrée fortifiée.

### Prologue

#### **Froide rencontre éclair**

Celui-ci est des plus brefs avec eux. Il leur fournira peu d'attention, les méprisant quelque peu même s'il consent qu'il a besoin d'eux ou d'informations qu'il ne possède de toute façon pas. Il ne le fait pas s'asseoir et les maintient debout pendant qu'installé sur son trône, il leur expose brièvement la situation. La tâche est simple et doit s'exécuter rapidement. D'un jour à l'autre, il attend la venue de la caravane tarish qu'on lui a déjà annoncé en route vers son fief. Il convient de s'emparer d'une matrice permettant la production d'une pièce métallique (il n'explique pas d'emblée qu'il s'agit d'une pointe de flèche). L'objet se trouve dans une boîte en bois finement réalisé et décoré. Son bois est précieux. Ça doit être assez facilement identifiable. Obnubilé, il n'a cure d'éventuels plans techniques qu'on pourrait lui ramener. Il n'y pense même pas, ne l'évoquant bien évidemment pas. Si on lui en parle, il ne voit pas bien à quoi ça peut lui servir et qui pourrait valoriser cette information. Il leur laisse toute latitude sur cette question. Un PJ avisé pourrait se féliciter d'y avoir pensé comme nous verrons par la suite. Il leur fournit le nom et coordonnées du magientiste et rappelle que tout ceci doit se mener discrètement. En cas de problème, il n'existe pas mais paiera au final leur besogne grassement. Bref, les PJ ne vont pas rester bien longtemps avec lui et prendront la route immédiatement après. Les PJ en apprendront peu sur le magientiste et devront se rendre sur place et questionner quelques personnes là-bas pour en savoir plus, sur lui, ses travaux, sa demeure...

*La numérotation des Scènes va se poursuivre au fil des Actes pour un meilleur renvoi et suivi du scénario.*

### Acte I : Convenus

#### Scène 1 : Repérages

- **Résumé de la scène.** Les PJ se rendent à Kalvernach pour procéder à un repérage des lieux et tenter de s'y introduire subtilement pour y dérober les prototypes à copier.
- **Décor.** A Kalvernach (Reizh), sa cité troglodyte aux niches gris-bleu aux reflets bleu-vert des nébuleuses magientistes (cf. Livre I, Univers, p. 81 et 83 et Livre II, Voyages, p. 14).

Depuis l'attaque repoussée des féondas, la Loge a ses quartiers dans d'anciennes habitations troglodytes qui ont été désertées par peur ou abandonnées depuis la mort prématurée de leurs occupants précédents. Les PJ peuvent en savoir plus avec un jet de Relation standard (8) ou avec la réussite d'un jet de Connaissance d'une faction (magientiste) standard (11).

On raconte que la Loge dispose de passages dissimulés qui permettraient d'encore accéder aux galeries condamnées du tréfonds, de là où sont apparues les abominations féondes pour y mener de secrètes expériences sur la chair, le flux... La Loge a mis tout son génie et sa technologie pour barrer l'endroit d'une lourde porte aux serrures renforcées et complexes

mues par d'ingénieux rouages et mécanismes qui permettent de la manœuvrer en toute simplicité et rapidité. Avec cela, secrètement, les autorités de la ville ont fermé les yeux sur cette 'entorse' mais n'en font pas grand cas tandis que la Loge se garde bien d'en faire étalage. Les PJ peuvent apprendre cela en se tenant à l'écoute des rumeurs à l'aide d'un jet de Baratin difficile (17) ou en ayant de sérieuses connaissances et intuitions via un jet de Connaissance d'une faction (magientiste) très difficile (20).

L'atelier d'Ar-Dalf se trouve confiné dans la paroi grise-bleue scintillante de calcite au soleil couchant. Des nébuleuses sont installés et assurent une relative clarté malgré la nuit tombée. Avec un jet de Mécanique très difficile (20) ou d'Utilisation des artefacts standard (14) pour plus d'efficacité, on convient de les saboter (les éteindre ne nécessite aucun jet) cela afin de pouvoir passer en toute discrétion dans l'obscurité avec un jet de Camouflage opposé à la Vigilance. Pour arriver sur la plate-forme qui permet d'accéder à la porte d'entrée, il faut emprunter un ascenseur qui longe la paroi. Un garde la ville, en haut et en bas en assure la surveillance (jet de Vigilance opposé à Furtivité). La nuit seuls des magientistes peuvent y accéder pour regagner leurs logements ou la ville, vice-et-versa. L'escalade – avec matériel sinon cela se révélera être exceptionnel (25) – avec jet d'Escalade très difficile (20) peut-être envisagée pour atteindre le rebord d'une fenêtre qui permettrait, étant mince de se faufiler à l'intérieur. On peut aussi y descendre en rappel du sommet sans être vu des gardes ce qui est plus facile et discret nécessitant un jet d'Escalade compliqué (14).

#### Scène 2 : Cambriolage

- **Résumé de la scène.** Les PJ passent à l'action et ont décidé et préparé le cambriolage de l'atelier du géniale magientiste ingénieur.
- **Décor.** Demeure d'Ar-Dalf, scientör féru d'armements, de mécaniques et de forges

Les PJ se sont introduits dans le bâtiment sans encombre et en toute discrétion (a contrario, le MJ est invité à gérer cela, à son choix de la manière adéquate, désirée ou pertinente). La pénombre règne, tout y est silencieux. Peut-être que la pale lueur d'un nébulaire ou d'une bougie finissant de se consumer éclaire quelque peu les lieux. Ceci facilitera d'un niveau de difficulté les actions des PJ nécessitant un jet de même qu'un éclairage même léger d'une lampe type tempête à l'éclairage direct voilé et discret.

Un jet de Furtivité compliqué (14) lié à un jet de Perception difficile (17) permettrait de se mouvoir en silence sans heurter le moindre objet qui se briserait au sol et pourrait provoquer le réveil du maître des lieux sur un jet de Vigilance standard (11) sauf si l'on peut rattraper l'incident bruyant. Après il conviendra de fouiller les lieux attentivement et de manière précautionneuse pour tomber après réussite d'un jet d'Observation compliqué (14) sur le coffret clairement distinguable – si les PJ venaient à l'ouvrir ici pour vérifier, reportez-vous sans tarder à la Scène 3) dans une petite commode qui contient toute sorte d'objets et inventions répertoriées. Les plans (parchemins enroulés) se trouvent dans un petit meuble (sorte de secrétaire, avec une table-bureau devant et une chaise) à rayonnage qui devait contenir à l'origine des cartes.

Au final, les PJ seraient avisés de dissimuler le coffret pour quitter la ville à l'aide d'un jet de Camouflage difficile (17). En effet, si le vol est déclaré, une patrouille pourrait bien les interpellé (étant des étrangers) ou les contrôler aux abords ou sorties de la cité troglodyte. Si le jet était précédemment raté, le MJ peut faire un jet d'opposition de Vigilance au niveau obtenu par le précédent jet de dés. De même, un PJ pourrait se lancer dans un jet de Baratin difficile (17) pour distraire les miliciens ou faire abandonner leur sergent.

## Acte II : Déconvenue

### Scène 3 : Boîte de malheur

- **Résumé de la scène.** C'est le moment charnière synonyme de déclin là où tout s'effondre et que l'objet de leur larcin est détruit.
- **Décor.** Peu après le larcin dans un lieu tranquille où les PJ vérifient ou veulent exactement savoir ce qu'ils ont dérobé. Ou alors, c'est en présence de leur 'employeur'.

La boîte en bois précieux est entre leurs mains. Elle ne comporte pas de fermeture complexe ou de serrure à forcer. Des petits crochets qui s'accrochent à des anneaux tiennent fermés ensemble couvercle et réceptacles. Enfin, des sangles ensèrent fermement la boîte (pour éviter le passage d'air). Elles ne sont pas dures à enlever, juste un peu de force car elles serrent fortement.

Seul un jet d'Observation difficile (17) permettrait de déceler les petits orifices sur les côtés. Ensuite, il faudrait un jet de Mécanique difficile (17) pour comprendre de quoi il s'agit et surtout agir en conséquence. Maintenant comprendre le pourquoi (ou s'interroger à son sujet) de l'enserrement des sangles permet de faire diminuer le jet d'un niveau de difficulté (14).

Si les PJ n'y prêtent attention l'inévitable se produira. L'ouverture de la boîte provoquera un embrasement explosif immédiat faussant inévitablement la matrice de cire et causant des brûlures au porteur de la boîte. Il subira 1D10 blessures comme une « Projection acide ! » (cf. Livre I, Univers , p. 263).

Si les PJ ont emporté les notes écrites et plans techniques, ils pourraient à l'aide d'un ingénieur magientiste épauler un forgeron pour la fonte des flèches. Le joueur perspicace peut être grassement récompensé par 5 PX (alors que chaque membre du groupe ne récolterait que 3 PX pour dérober la flèche à Osta-Baille). En effet, les scènes suivantes ne sont plus d'actualité. Sans cela, toute tentative est vouée à l'échec et il leur faudra se résigner à retrouver les informations perdues d'une autre manière.

Le baron est hors de lui, furieux de la tournure des événements. Il ne tient pas à en rester là lui qui a misé beaucoup sur tout cela. Il somme, ordonne aux PJ de trouver une solution de rechange sans quoi sa vengeance pourrait être terrible. Les PJ s'en feront un ennemi mortel et redoutable qui se trouvera au tournant de chaque mésaventure et emmerde qu'ils vivront à l'avenir.

On peut raisonnablement penser que des exemplaires (prototypes) doivent avoir été réalisés. S'ils ne se trouvent pas chez le magientiste, ils doivent se trouver soit dans des Loges ou aux mains de connaisseurs voire collectionneurs. La guilde des Antiquités de Tardail doit savoir qui en aurait si elle n'en possède pas elle-même. Mais attention, le baron exige la même discrétion des PJ et les poussera à dérober l'objet.

### Scène 4 : Voir Osta-Baille

- **Résumé de la scène.** Les PJ ayant perdu la matrice doivent réussir à retrouver un prototype de flèche qui aurait été coulée et forgée.
- **Décor.** Osta-Baille capitale de Taol-Kaer (cf. Livre I, Univers, p. 65 et 66) avec son quartier Tradail réputé pour être le centre commerçant de la cité et siège de

nombreuses guildes et corporations. On ne peut s'y rendre qu'accompagnés d'un toscaire.

Les PJ vont devoir très vite à l'entrée de la ville signaler leur identité et la raison de leur présence pour ensuite obtenir un laissez-passer afin de déambuler dans la ville accompagnés d'un toscaire qu'ils vont devoir engager.

Auprès de lui, ils peuvent obtenir des informations. Maintenant, il serait dangereux de lui livrer qu'ils recherchent des infos au sujet de l'Antiquité de Tradail avec un jet de Relation standard (11). Mais le MJ souhaitera peut-être les laisse se fourvoyer ? En effet, le toscaire pourrait faire le lien et les dénoncer.

Les PJ doivent aussi donner une « raison » de se rendre dans le quartier de Tradail. Se rendre *aux Fleurs de Deoir* est une bonne « excuse » tant l'herboristerie est renommée. Leur « cible » se trouve non loin tout au nord du quartier. Il serait opportun qu'ils prennent une chambre dans une auberge pour effectuer quelques repérages et préparer leur incursion. Il est tout fait plausible de devoir rester quelques jours en ville le temps qu'un remède soit préparé via jet d'Herboristerie ou Premiers soins standard (11).

Le MJ est invité à décrire au passage la cité d'Osta-Baille.

Scène 5 : Y trouver la flèche rare

- **Résumé de la scène.** Les PJ doivent s'emparer d'une manière ou d'une autre d'un prototype forgé en son temps de cette flèche vélocité et perforante.
- **Décor.** Quartier de Tardail avec la demeure des Antiquités de Tardail.

Le quartier en général est plutôt bien famé et surveillé par la milice. Les patrouilles sont fréquentes. De plus des nébuleuses bleues ou vertes aux flux moins difficiles à extraire éclairent chaque coin de rues ou ruelles transversales. Afin de se prémunir de cambriolages, les fenêtres du 1<sup>er</sup> étage sont barrées. Des gardes privées peuvent aussi protéger l'entrepôt.

Il faut encore trouver l'objet en question parmi tout ce fatras d'objets les plus hétéroclites qui soient. Pour se faire, il suffit de consulter les registres bien tenus par la guilde et y dénicher l'information voulue grâce à un index complet et efficacement rédigé avec un jet de Raison compliqué (14). Il suffit ensuite de se rendre dans le bon rayonnage, planche ou étagère pour y trouver une petite boîte en bois contenant 3 exemplaires. On peut facilement vider le contenu dans l'une des ses poches et ne pas s'encombrer de la petite boîte.

Maintenant rien n'empêche de se porter acquéreur en toute légitimité de ces pointes de flèches. Il suffit de disposer de moyens importants (1 dG ▲/pièce). Question discrétion, l'anonymat des acheteurs est garanti encore que les PJ sont plutôt 'méconnus' ici...

La solution existe encore faut-il penser que les PJ puissent posséder une telle somme d'argent ? Ils peuvent l'emprunter au bâtiment dit la Rosace des chevaliers ronces (cf. Livre I, Univers, p. 128). Il leur en coûtera le tiers de la somme comment des frais d'usurier (~ 3 dA ▲). Un PJ peut se livrer à un jet d'opposition entre son Baratin et l'Évaluation du vendeur ; attention à ne pas se montrer trop intéressé... on pourrait réclamer plus d'argent.

## Epilogue

Les PJ doivent être arrivés à satisfaire leur exi(intrasi)geant employeur et lui avoir remis un exemplaire de cette pointe de flèche meurtrière. Ils sont désormais libres de leurs engagements et ont accessoirement leurs bourses à daols bien rebondies.

Maintenant la loge Exsudat d'Ar-Dalf risque bien de ne pas apprécier la manœuvre s'ils venaient à apprendre le vol commis par les PJ. Le Meneur de jeu peut tenir cela sous le coude s'il estime que les PJ ne se sont pas montrés discrets et prudents et s'ils auraient laissé de graves et compromettantes preuves de leur action. Il pourra toujours au moment (le plus opportun) faire ressortir par la suite cette faction qui représentera de terribles et implacables adversaires.

De même, la guilde des antiquaires d'Osta-Baille qui détient une rare et splendide collection d'armes et projectiles pourrait être courroucée de cet affront et contretemps. Pareillement, à défaut de prudence, ils se révéleront être d'implacables adversaires qui n'en démordront pas et mettront les moyens et les formes.

**pitche\_AT\_base.be**  
Mars 2013