



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Warhammer > Scénarios > Indépendants > **Synopsis :  
Plaie d'argent n'est pas mortelle !**

## Synopsis : Plaie d'argent n'est pas mortelle !

mardi 1er octobre 2002, par [Wenlock](#)

Un Filou ami des PJ leur propose une affaire en... argent. Il y a en effet, au sein d'une chaîne montagneuse pas trop éloignée, une mine d'argent (Naine, bien sûr) abandonnée des suites d'attaques orques répétées. Mais le Filou a la certitude qu'elle n'est pas épuisée pour autant et qu'on doit pouvoir y trouver aisément du minerai affleurant, il est beau parleur et il s'est même procurée une ancienne carte (Naine aussi) de la région qui indique l'emplacement de la ville minière abandonnée et un rapport des gardes frontières de l'époque relatant les témoignages des réfugiés Khazad de l'époque (qui disent en gros "quel dommage d'avoir dû abandonner une mine si prometteuse").

Bien sûr, il y a peut-être encore des orques, mais pas nécessairement dans la mine elle-même. Y rester quelques 2-3 jours devrait suffire à dégager de quoi devenir riche : gageons que les PJ se laisseront convaincre. Pour l'opération, le Filou a déjà recruté un peu de monde : un ex-mineur (Nain, évidemment, râleur et buveur mais compétent et plutôt honnête), un combattant Nulnois (citadin et arrogant, mais efficace en combat), un pilleur de tombes (vil et cupide, doté d'un humour macabre et de manies plus ou moins bizarres), un cambrioleur hobbit (complètement barge mais amical et drôle)...

Suivant la composition du groupe de PJ, remplacez les nouveaux comparses par quelque chose qui leur manque : combattant, éclaireur parlant orque et/ou Khazad, combattant des tunnels, filou polyvalent, cambrioleur,... en les dotant chacun d'une personnalité attachante ou antipathique (ou développez les PNJ évoqués : s'ils doivent passer longtemps avec eux, autant soigner leur psychologie). Le butin sera réparti équitablement entre tous, avec une double part pour le Filou qui a ramené l'affaire.

D'abord il est nécessaire de préparer une expédition en règle avec matos d'escalade (pour la mine plus que pour la montagne), mules (c'est lourd le minerai), outils de terrassements, nourriture, vêtements chauds, éclairage,... Ensuite, se taper le voyage jusqu'aux montagnes (à vous de voir s'il est périlleux), passer discrètement les derniers postes frontières, explorer la région en évitant les patrouilles d'orques (pratique avec des mules !), localiser la ville puis la mine au milieu des décombres de fortifications, des maisons en cendres que la végétation a déjà reconquit (mais où les traces révèlent que les orques ne font que passer de temps en temps par les ruines), puis descendre dans la mine en désamorçant quelques vieux pièges (qui ont tous un système de "déverrouillage", fallait pas buter les mineurs, non plus),



explorer la mine elle-même à la lueur des lanternes, chasser quelques bêtes, creuser un peu, gratter le fond des galeries, extraire le minerai encore apparent...

Plus que les pièges et les monstres qui auraient pu y élire domicile, c'est la mine elle-même qui va représenter le plus gros danger : abandonnés depuis des décennies, ses étais, ponts et échelles risquent de se rompre à tout moment, les galeries de s'effondrer, les vieux treuils sont hors d'usage et les pièges se déclenchent un peu n'importe comment (ce qui peut parfaitement sauver la vie des PJ)... Rapidement, certains membres de l'expédition vont s'avérer plus ou moins avides, voir franchement traîtres lorsque le convoi sera prêt à repartir, tentant de s'enfuir avec le chargement, ou (car ce sera sûrement plus facile), d'éliminer les PJ (dans une mine en ruine, un accident est si vite arrivé).

Idéalement, le groupe des traîtres devrait comprendre la pire ordure du groupe et... celui en qui les PJ avaient le plus confiance ! Ces derniers, seuls contre tous ou avec l'aide d'un ou de plusieurs de leurs nouveaux compagnons (par exemple le Filou qui les a engagés, le Nain et un PNJ qu'ils détestent) suivant les affinités créées pendant le voyage et le travail dans la mine, se lancent à leur poursuite/échappent à leurs traquenards/les combattent dans les tunnels ou dans les ruines de la place forte... Evidemment, si certains ennemis arrivent à s'enfuir,

les orques les auront capturés et peut-être même fait parler, et une troupe nombreuse va alors se mettre en route vers la mine (3 ou 4 fois plus d'orques que le groupe dans sa totalité, le but est simplement que le combat soit perdu d'avance en cas de confrontation directe).

Une fois l'argent sorti de la mine (attention, le minerai d'argent, c'est de la grosse caillasse bien lourde dont on ne peut extraire que 10 à 20% d'argent pur, à vous de doser pour ne pas non plus gâter vos joueurs, l'appât du gain est trop utile au MJ pour être "pleinement assouvi" en une seule partie) et se carapater vite fait en emmenant ou non les 3 ou 4 traîtres ("sinon, il seront affreusement torturés"-> c'était l'encart moralo-pédagogique de tout bon scénario didactique). Bien sûr, dans leur cavale, il faudra les confronter aussi souvent que possible au dilemme "garder un max de fric ou limiter les risques" : un sac de minerai qui tombe à terre alors que l'ennemi les talonne, une mule morte qui les oblige à abandonner de l'argent ou à se surcharger, un assaut ennemi les force à utiliser le minerai comme projectile, etc...

Si vous êtes moraliste ou fondamentaliste hollywoodien, ils n'auront en fin de compte gagné qu'un peu d'argent et "un nouvel ami" (au choix parmi les PNJ les plus sympathiques), sinon ils peuvent s'en être mis plein les poches... et être par la suite poursuivis par les traîtres survivants.