

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 - La Demande de Silmarien (04)

La demande de Silmarien :

riwal_@hotmail.com

Avertissement : Ce scénario se glisse dans "Traquenards à Tharbad" et demandera au plus une soirée dans Tharbad aux personnages pour ensuite continuer leur enquête sur les voleurs du Hiri...

Après son intervention contre les voleurs dans les quartiers malfamés de Tharbad et quelques paroles échangées, Silmarien fait une demande assez loufoque aux personnages :

"Vous savez, dit-elle, mon mari est assez pris avec ses recherches... celles-ci vont bien sur m'être profitables à moi aussi mais je crois qu'il a besoin d'un moment de repos, alors voici ce que je vous propose ; vous l'amenez de force, tout ceci bien sur sera juste une blague pour lui procurer des émotions fortes, je crois que vous allez devenir experts dans ce genre d'opérations ! À cette chambre [Silmarien tend une clef], c'est à l'auberge où vous résidez... et moi je l'attendrai à l'intérieur, elle est payée pour quelques jours, merci !"

C'est alors que Silmarien s'éclipse laissant les personnages seuls, sans vraiment savoir s'ils vont vraiment faire ce qu'elle demande [elle avait par contre l'air confiante] c'est aux personnages de peser le pour et le contre là-dedans... Silmarien les a sortis du trouble et c'est à leur tour de faire quelque chose pour elle.

Quelques obstacles :

Dirhavel : Bien sur, dans la petite boutique d'Herboristerie les personnages trouveront un Dirhavel soupçonneux quant à la visite de ceux-ci, et il sera vraiment sur ses garde. Les personnages devront être subtils pour ne pas goûter aux tours de Dirhavel, d'un autre point de vue la scène tournera facilement en faveur des personnages, l'idée est simplement de limiter les dégâts !

Merde ! La milice : Si les personnages oublient ce point, il sera fatal [ou presque]. Un garde monté du nom de Cleg passe justement voir Dirhavel [de la part des régents de la ville]. À partir de ce moment, 2 options ;

Cleg : Niv 7, PdC 92, cuir rigide, BD 15, épée large 106, manœuvre dynamiques 20 (guerrier, Dûnedan inférieur)

Cleg est un vieux vétérane encore vif et très alerte, il peut être un ennemi dangereux mais un allié pesant quand la justice s'en mêle.

- 1. La fuite :** si les personnages sont à pied ils pourront profiter des petites ruelles et espérer que leurs jambes tiendront le coup ! Par contre, s'ils sont à cheval [ou autre monture] s'en suivra quelques acrobaties et une folle poursuite en direction de l'auberge... [voir suite]
- 2. Explications :** les personnages en tireront un avantage, car le garde reconnaîtra le style à Silmarien dans ces agissements et il souhaite participer ! [voir suite]

1. Suite de la fuite :

A. Suite à la course : Les ruelles sont bondées de déchets de différentes sortes, qu'ils soient du genre humain ou non ! Cleg qui porte l'habit d'apparat [son armure en dessous] se fera ramasser en crochet, 6 rounds après le départ de la course éperdue, au coin d'une ruelle, près de l'auberge "La Dame Blanche", des personnages attentifs [faire jets de perception] pourront suivre 2 personnages corpulents amener Cleg dans les fondations de l'auberge par une porte arrière.

Les personnages pourront faire un jet de perception avec un bonus de + 10 pour remarquer la disparition de Cleg sur le moment, et un bonus cumulatif de + 5 par round. [voir suite]

1. Les personnages sèment de loin le garde avant 6 rounds : celui-ci ira alerter la milice et leur signalement sera donné [les gardes de cette ville connaissent bien les personnages s'ils ont effectués le scénario "Quand les Wargs parleront" ou encore commencent "Traquenards à Tharbad"].

2. Le garde rattrape les personnages avant 6 rounds : Ils comparaitront rapidement devant un régent qui ne leur laissera jamais le bénéfice du doute, par contre Dirhavel sera intrigué et demandera d'aller voir à l'auberge, sous bonne escorte... quelques heures plus tard les personnages seront relâchés avec une lettre d'excuse de la part de Silmarien qui ne pensait pas que son plan se déroulerait ainsi...

A. Fuite à chevaux : Les rues sont libres et les manœuvres sont facilités, jusqu'au moment où au tournant d'une rue [direction la plus rapide jusqu'à l'auberge] le chemin se rétrécit d'un coup, laissez depuis le départ de la poursuite environ 4 rounds aux personnages pour se rétablir sur leurs montures [ne pas oublier qu'un d'entre eux traîne Dirhavel !] ou sinon ils auront quelques problèmes pour

Scénario JRTM : Campagne de l'Arnor 1406 - La Demande de Silmarien (04)

passer le rétrécissement [faire une manœuvre "extrêmement difficile" pour éviter le coude du rétrécissement].

1. S'il réussissent à éviter le coude, Cleg parviendra aussi, sinon il prendra un des personnage en difficulté et l'emmènera aux prison de la ville et attendra simplement la venue des autres, en donnant également leur signalement dans la ville. S'il peut, il prendra Dirhavel et ira s'expliquer avec lui et le régent. Dans tous les cas le délit des personnage sera signalé.

2. Toutefois si les personnages réussissent à arriver à l'auberge avant Cleg, celui-ci arrivera que quelques minutes [voir secondes !] plus tard et en ne lâchant pas prise, encore une fois il y aura explications entre Cleg et Silmarien qui sauvera la situation.

3. Suite des "explications" :

A. Participation de Cleg : Cleg par contre voudra miser le paquet pour que Silmarien elle aussi vive des émotions fortes, avec quelques-uns de ses contacts à la garde et avec l'approbation du régent [qui commence en avoir une dent contre Dirhavel, suite à de nombreux avertissements il continu à polluer l'eau...], il fera une descente simulée dans la chambre de l'auberge et amènera Silmarien aux fers, et par la suite Dirhavel la rejoindra dans sa cellule, puis ils partiront pour l'auberge.

4. Suite de la "Dame Blanche" :

A. Si les personnages réussissent à suivent les deux "kidnappeurs" de Cleg, ils verront qu'ils empruntent quelques sombres ruelles pour que personne ne les aperçoivent tandis que Cleg se débat comme un diable mais semble impuissant.

Meltar & Olvog : Niv. 6, PdC 87/91, cuir rigide, BD 10/5, masse/fléau 91/87, (guerriers, sang mêlé)

La porte arrière de l'auberge se fermera au nez des personnages, elle est en bois massif et est dotée d'une forte serrure [-15 au crochetage] par la suite les personnages ont quelques choix :

1. Si les personnages vont se renseigner auprès de l'aubergiste, celui-ci sera très réceptif et beau parleur, mais dit que depuis quelques temps il a loué la cave de son auberge à un groupe de personne dont il ne connaît pas exactement le nombre pour qu'ils effectuent leur réunions et n'en sait pas plus, mais en apprenant tout ce qu'on vu les personnages il semble déconcerté et rapidement va ouvrir la porte arrière du bâtiment aux personnages pour voir ce qui se passe vraiment à l'intérieur mais, personne n'est là [en fait, ils on fuient par la trappe qui mène aux cuisines de l'auberge [elle ne possède pas d'escalier et s'ouvre que des cuisines], Cleg est encore assommé dans une armoire tandis que Meltar et Olvog sont partis par la porte principale !], décidément cette blague dure longtemps et l'aubergiste ne semble pas l'apprécier [il est bien sur au courant de tout...].

2. Si les personnages tentent de crocheter la serrure, quelqu'un leur ouvrira la porte leur demandant ce qu'ils font, c'est l'aubergiste qui selon ses dires est venu emplir un tonneau de vin, apparemment toutes ces histoires dont les personnages lui font part sont des hallucinations...

3. À partir de ce moment, le temps des personnage est compté car de un, ils ont le poids de Dirhavel à traîner et de deux la disparition de Cleg est trop suspecte pour ne être laissée comme cela, et celui-ci va bientôt disparaître de la carte... la meilleur idée est de séparer le groupe, quelques-uns recherchant Meltar et Olvog, d'autres Cleg et un allant porter Dirhavel à sa chambre...

1. Le fond et la fin de cette histoire :

A. Pour Silmarien et Dirhavel ; tout est correct et s'arrangera à un moment ou à un autre, par contre les complications arrivent avec la disparition de Cleg :

B. Enlevé pour servir de géniteur à une nouvelle race d'Orque, Cleg est le quatrième homme de sang plus ou moins pur à disparaître de Tharbad, le compte finira avec le cinquième... bien sur les personnages peuvent sauver Cleg qui les remerciera grandement en leur offrant une soirée de jeu et de beuverie comme il les aiment [à voir si les personnages en veulent, quoique c'est un bon moment de repos en perspective !] et plus tard son aide pour régler leur problèmes avec le Hiri. Sinon une autre personne sera enlevée sans actions possibles des personnages [justement pendant la soirée de beuverie, à moins qu'un personnage guète la cave, rien de perceptible...].

C. L'aubergiste s'en sortira sans l'ombre d'un doute en changeant la serrure de la porte arrière de son auberge la journée même et en cadenassant la trappe de la cuisine... c'est finalement lui qui paiera la tournée...

D. Il ne reste aux personnages que de continuer leur enquête dans Tharbad à savoir retrouver les "vrais" voleurs du Hiri...