

L A C H A S S E A U T R É S O R

Auteur Tristan Collet, Sur une idée originale de Marc Siretas. Aout 1999.

Introduction

Ce scénario peut être facilement adaptable à n'importe quel monde médiéval fantastique. Il peut être joué par des personnages de n'importe quel niveau, le MJ pouvant adapter les "obstacles" suivant son gré. A noter que ce scénario est plutôt réservé à des personnages combattants. Les caractéristiques des autres groupes sont donnés pour des personnages de niveau 3 à 5 environ.

La ville

Le MJ choisira une grande cité disposant d'un réseau d'égouts évolué. Tout les cinq ans à lieu un grand carnaval. Les personnages arrivent dans la cité pour cette occasion ou non et se mettent à la recherche d'une auberge. Malheureusement, toutes les auberges sont prises d'assaut et une seule se targue encore d'avoir des chambres.

La chope Dorée

C'est un établissement peu fréquentable suivant certains critères et situé dans la partie la plus pauvre de la ville. Les PJ, ensemble ou non se partageront la dernière chambre commune pour un prix exorbitant, carnaval oblige. Après avoir pris possession des lieux, un repas collectif à lieu dans la grande salle du rez-de-chaussée. Il y a une dizaine de tables disposées de taille diverses. A part les PJ, toute la clientèle est composée de paysans et manants venus à la ville pour s'amuser. Il ne reste évidemment qu'une seule table de libre pour les PJ.

Vers le milieu du repas un groupe de 6 personnes attablées derrière les PJ commence à discuter fort. Il semble y avoir un différent entre deux personnes. Tout à coup, la bagarre éclate et l'un des protestataires est violemment projeté sur l'un des PJ (veillez à ce que ce soit sur le plus susceptible), le renversant par la même occasion à terre, son assiette sur la tête. Dès qu'il est relevé, le manant insulte le PJ et le frappe. Il s'en suit une bagarre générale.

Il y a 40 personnes en tout, se battant par groupe de 4/5 maximum. Personne n'utilise d'arme (c'est formellement interdit et sévèrement puni). Les chopes et tabourets volent. L'aubergiste cours dehors prévenir la milice.

Débrouillez vous pour que lors d'un combat un PJ tue son adversaire. Ensuite des coups de sifflets retentiront et la milice fera son apparition. Le calme reviendra alors

très vite. Après un vif questionnement de personnes prises au hasard dans la foule par le capitaine, un paysan cri "par les démons, il est mort". Reste étendu au centre un cadavre. Les personnes l'ayant vu se battre avec un PJ le diront de suite accusant par la même les PJ d'être à l'origine de tout. Le capitaine de la milice étant exaspéré par le carnaval et ses obligations emmène les PJ au poste sans réfléchir.

Coupables

Très vite un juge sera dépêché sur place et écoutera avec impatience le récit des PJ. Il prononcera ensuite son verdict : "de par les accusations qui pèsent contre vous et malgré le fait que cela puisse être de la légitime défense, je vous juge coupable du meurtre involontaire de cet homme". Le juge demandera ensuite qui était la victime au capitaine. Une fois informé, le juge continuera "vous avez de la chance d'avoir occis un paysan et non un notable. La peine prévue pour un tel crime est la mort par pendaison mais dans ce cas précis 20 pièces d'or suffiront (à ajuster suivant l'univers, cela doit correspondre à une belle somme) à dédommager la famille et à enterrer cette affaire". Si les PJ ont l'argent sur eux, ils se rendent alors compte que leur bourse à disparu. Le juge leur laissera néanmoins 3 jours pour réunir la somme sur parole si présence d'un noble ou notable chez les PJ ou sur gage sinon. Le capitaine sera embarrassé pour eux : "écoutez vous n'avez pas l'air d'être mauvais, je sais comment vous pouvez vous refaire. Vous avez l'air d'être parés pour l'aventure aussi je puis vous parler de la chasse au trésor. C'est une chasse organisée par le baron Vorn à l'occasion de ce carnaval. Cela aura lieu dans les égouts de la ville et la récompense est une caissette de 50 pièces d'or".

La chasse au trésor

L'information commence à circuler dans la ville et de nombreuses personnes parlent de cette chasse. Le principe en est simple : les contestants entrent dans les égouts, doivent trouver la caissette et ressortir. On leur fournit une carte des égouts jusqu'à la zone inconnue, zone la plus reculée et construite il y a fort longtemps. Il n'y a pas de règles, la seule chose qui compte est d'avoir la caissette. L'inscription à la chasse est d'une pièce d'or par personne. Reste à trouver une pièce d'or par personne. Ici le MJ improvisera une mini-quête ou sinon les PJ peuvent vendre du matériel leur restant. Si les PJ essayent de se renseigner sur les égouts ils pourront apprendre que la partie la plus récente a été construite avec la ville mais qu'il existe en profondeur une partie qui était déjà là avant. Personne ne sait ce

qui s'y trouve.

Le lendemain matin à lieu la chasse à l'entrée sud des égouts de la ville. L'inscription se fait sur place. Une foule entoure les prétendants situés dans un enclos menant vers l'entrée sombre et refoulante. Il y a déjà 25 personnes d'inscrites. Lorsque les inscriptions sont levées il y a en tout 30 personnes, PJ compris. Des groupes sont formés, d'autres se forment. Tout le monde s'observe et se jauge. Il y a de tout, du combattant en armure de métal complète au paysan armé d'un gourdin.

Il est remis une carte de la zone connue à chacun puis la chasse est lancée. Certains se précipitent tandis que d'autres semblent attendre.

Les égouts

Le MJ veillera à bien gérer le fait que les égouts sont dans l'obscurité la plus totale. La moindre lueur se voit de très loin et le bruit résonne énormément. Il y a toute sorte de boyaux allant de 3 mètres de diamètres à un mètre. Il y a toujours ou presque un filet d'eau saumâtre (allant de quelques centimètres à un mètre) qui ruisselle.

Avant l'arrivée à la zone inconnue le MJ veillera à organiser deux rencontres. La première rencontre est un groupe de deux personnes en train de poser des pièges. Leur lanterne est très faible mais visible. Il posent une boîte sur une partie sèche, puis tendent un fil dans l'eau. Une fois posé le piège est quasi invisible à la lanterne (perception -20).

Caractéristiques des poseurs de pièges en fin de scénario.

Le piège : dans la boîte se trouve une flasque d'huile et un système à ressort qui projette et enflamme l'huile sous la pression du fil tendu. Désarmer le piège : Très dur. Dégâts : Critique feu C la première séquence, B la deuxième et A la troisième. Il y a quelques pièges déjà posés ça et là. Au MJ de voir si l'un se trouve sur le passage des PJ.

La deuxième rencontre est un groupe de 4 personnes. Ils semblent se disputer à propos du chemin à prendre, faisant beaucoup de bruit. D'un seul coup, il ne feront plus le moindre bruit. Il se cacheront dans l'obscurité, l'un d'entre eux ayant entendu les PJ. Ils se trouvent dans une salle carrée avec un embranchement à chaque côté. Deux sont positionnés au fond arc en main et deux autres de chaque côté du couloir d'où viennent les PJ.

Caractéristiques du groupe 1 en fin de scénario.

La zone inconnue

Arrivés à un certain stade les PJ peuvent remarquer que la construction des égouts n'est plus la même. Les pierres variées et assemblées au mortier

ont laissées place à des pierres taillées au millimètre et emboîtées comme un jeu de construction parfaitement ajusté. Au bout d'un certain temps les PJ tombent sur un puits. L'eau tombe en cascade vers ce qui semble être un niveau inférieur.

Une fois en bas (escalade, grappin, chute... le MJ avisera suivant les cas), les PJ pourront remarquer que la conception des boyaux n'est plus la même. Il y a maintenant des rebords secs de chaque côté. De la mousse grisâtre pousse un peu partout et il y a des traces de pas au sol (traquer : dur, elles sont très fraîches : très dur). Les traces semblent ensuite se perdre, allant dans l'eau.

Lors d'un couloir au choix du MJ, les PJ apercevront un jet de lumière à travers une fente dans un mur (perception à -20, passage secret : dur). Lorsque le passage est ouvert les PJ découvrent une pièce carrée complètement sèche et saine avec au centre un autel et une caissette posée dessus.

Aux quatre coins sont disposés des torches. Lorsque les PJ prennent la caissette (après de multiples périples pour éviter les nombreux pièges imaginaires...) un mur pivote en face et le baron apparaît : " bravo ! bravo !". Il y a beaucoup de monde derrière lui, tous sont richement vêtus et semblent beaucoup s'amuser.

"Messieurs et gentes dames voici peut être nos futurs champions ! Messieurs il ne vous reste plus qu'à remonter à la surface et vous serez riche, bonne chance !!"

Disant cela, l'ouverture se referme et les PJ peuvent entendre le baron et ses invités rigoler aux éclats.

Si les PJ décident de se reposer dans cette salle, il récupéreront 1 point de vie par deux heures de repos avec soins. Les PJ pourront entendre un groupe passer à côté de la pièce. S'ils éteignent les torches, le groupe passera ; sinon ils tenteront d'ouvrir le passage et y parviendront.

Caractéristiques du groupe 3 en fin de scénario.

Le retour

Au retour les PJ feront deux rencontres. Arrivés au puits, il entendront du bruit juste au dessus (groupe 4). Il n'y a aucun éclairage, le groupe 4 étant composé de deux nains qui voient parfaitement dans l'obscurité. Ce passage n'en sera que plus délicat et les plus grands stratagèmes vont fuser !

Enfin arrivés au terme du retour les PJ verront un homme en armure de plaques complète se tenir juste à la sortie. Il à attendu ici depuis le début et défi les personnages un par un.

Caractéristiques de l'homme en armure de plaques à la fin du scénario.

Dénouement

Une fois dehors les PJ seront acclamés. Ont leur remettra la clé de la caissette qui fonctionnera parfaitement. A l'intérieur, les 50 pièces d'or promises sont là. Pour finir les PJ sont conviés à un repas chez le baron (obligatoire) et on leur fait remarquer que leur tenu doit être en conséquence.

Lors de cette soirée, les PJ peuvent se rendre compte que s'ils sont des champions, ils sont surtout et aussi un amusement de premier ordre pour le baron et ses ôtes. La soirée peut cependant leur permettre de connaître de grands notables de la cité.

Nom	Niv.	PV	AT(DB)	OB(melée)	OB(tir/sort)	MM
Groupe 1 : poseurs de pièges	5	90	7(10)	90 Epée Courte	50 Dague	15
Groupe 2 : les querelleurs Targe ou main gauche	3	80	6(30)	70 Epée longue	60 Arc court	10
Groupe 3 : idem groupe 2. Groupe 4 : les nains Bouclier et armes +5	6	110	13(20)	95 Marteau de guerre	70 Arbalète lég.	05
Groupe 5 : l'homme seul Armure +5, arme +10	10	130	19(10)	120 Epée à deux mains	-	0

