

Trafic de reliques

Ce scénario de Tranchons&Traquons est prévu pour 3 ou 4 joueurs et sert d'introduction à l'arrivée d'un nouveau culte. Parmi eux devrait se trouver une marionnette (si ce n'est pas le cas il faudra leur adjoindre un PNJ, description en annexe) ainsi que quelqu'un pouvant enquêter, idéalement un templier, sinon un magistrat, un soldat...

Introduction

Tous les personnages se retrouvent à Chantelune, petite ville de la région tempérée. C'est la fin du printemps et comme le jour est particulièrement ensoleillé ils se rencontrent au lavoir : les voyages c'est bien mais ce qu'on peut se salir !

La marionnette débarque dans l'espoir de trouver une main secourable pour l'aider à se laver.

Alors que le labeur fini les gens ramassent leur linge, un homme surgit des buissons et s'affale au milieu du lavoir, aspergeant tout le monde. Il agrippe au personnage le plus enclin à la pitié et demande de l'aide. Déboule alors un groupe de dix hommes armés de bric et de broc (épée, fourche, rouleau à pâtisserie, balai...).

Le fuyard est accusé d'avoir volé quelques aliments sur le marché ainsi qu'une bourse et d'avoir tenté de s'emparer d'un collier. En le fouillant on retrouvera bien une bourse contenant quelques pièces. On remarquera aussi sur son avant bras un tatouage représentant un arbre à trois branches. Libre aux joueurs de livrer l'homme aux marchands ou à la milice, de rendre ou de cacher la bourse (y a des gens malhonnêtes, c'est fou !).

Les reliques

Suite à ce moment de détente l'enquêteur va devoir se mettre au travail. Convoqué au bureau de son supérieur (au siège de l'ordre ou à la milice) on va lui apprendre qu'on trouve depuis peu en vente de fausses reliques de l'Unique, il faut voir de quoi il retourne et prendre des mesures radicales pour mettre fin au trafic.

Pour forcer un peu tout le monde à s'y mettre vous pouvez décider que certains membres du groupe ont acheté dans une ville voisine une relique qui s'avèrera fausse. Si un marchand est dans le groupe il possède bien entendu quelques reliques toutes aussi fausses qu'il a troquées à la ville précédente et qu'il pensait vendre sur le marché avec bénéfices.

Les reliques sont des anneaux plaqués or, poinçonnés et bénis par l'Évêque, qui sont sensés porter chance (si le porteur d'une relique authentique a vraiment la foi vous pouvez de temps à autre lui accorder un petit bonus, il est vachement fort l'Unique).

Les fausses reliques sont parfois fort mal imitées et en regardant le poinçon on est de suite fixé. Par contre celle qui circulent en ce moment sont semblables aux vraies reliques mais ne sont pas bénites. Et ça seul un servant de l'Unique, templier ou prêtre, peut le confirmer juste en passant la main dessus pour détecter « l'empreinte » de la bénédiction.

Tous les colporteurs qu'on croise sur le marché vendent pour $\frac{3}{4}$ de fausses reliques. Elles proviennent de la Cité aux mille lanternes, parfois directement du monastère, parfois d'intermédiaires qui disent les détenir du monastère.

Bien entendues toutes les fausses reliques doivent être récupérées, éventuellement achetées au prix du plomb, et détruites chez le forgeron.

La suspicion s'installe sur le marché où la vente de reliques marque une pause.

Rapidement les personnages comprendront qu'ils n'apprendront rien de mieux à Chantelune et ils vont devoir se diriger vers la Cité aux mille lanternes.

Le voyage

Il faut compter une journée de voyage, le mieux est donc de partir au petit matin. La route, montant régulièrement, quitte rapidement les champs cultivés pour s'enfoncer dans la forêt. A mi-parcours une petite clairière agrémentée une grosse pierre (1m de haut et 2m de long) encourage à la pause. D'ailleurs de nombreux foyers donnent à penser que pratiquement tous les voyageurs profitent de l'endroit pour prendre leur repas de mi-journée.

Alors qu'ils se détendent un groupe de cinq hommes surgit des bois et les encerclent. Sans un mot il attaquent et parmi eux on reconnaîtra le voleur rencontré au lavoir le premier jour.

Ce sont de petits bras (difficulté 0, dégâts 1 et points de vie 2) sauf deux d'entre eux, des gros bras armés d'épées (difficulté -2, dégâts 2 et points de vie 5).

Aucun objet de valeur sur eux, quelques pièces et des armes de mauvaises facture.

Si l'un d'entre eux survit il révélera qu'ils voulaient capturer la marionnette pour la livrer à un certain Druse logeant à la Cité aux mille lanternes (voir plus loin).

Le reste du trajet se fera sans autre incident. Les voyageurs quitteront le sous-bois pour traverser des plaines herbeuses en direction des montagnes toutes proches. Et alors que le soleil se couche, au détour du chemin, apparaît la Cité.

La Cité aux mille lanternes

Elle s'étale à flanc de montagne éclairée par des milliers de lanternes de papier rouge. Le spectacle impressionnant ravit les voyageurs harassés le temps de parvenir au rempart qui ferme l'accès de la ville dans la partie basse.

La cité est divisée en neuf paliers en bonne partie gagnés sur la roche, de plus en plus riches à mesure que l'on monte. La rue principale serpente d'est en ouest et permet de passer d'un niveau à l'autre. Entre les maisons de multiples escaliers accueillent les piétons encore nombreux malgré l'heure tardive.

Le monastère s'étale dans la partie ouest de la ville, sur les paliers sept et huit.

Au niveau neuf le potentat local, un homme plutôt permissif mais âpre financier, domine son fief.

L'enquête

Les reliques

Comme à Chantelune les colporteurs du marché vendent à la fois de vraies reliques et des fausses. Le monastère les vendant assez cher ils n'hésitent pas pour la plupart à se rendre aux Plaisirs Coquins, une maison close du quatrième palier où on peut acheter des reliques bien meilleur marché. C'est qu'un sou est un sou et un gros bénéfice vaut mieux qu'un petit !

Toutes les pistes conduisant aux Plaisirs Coquins nul doute que les personnages vont s'y rendre.

Huangmi

Huangmi acceptera de recevoir des visiteurs mais il n'est pas à son domicile avant la fin de l'après-midi. Le reste de la journée il vaque à ses occupations quelque part en ville. Il passe en réalité la plupart de son temps libre dans son antre à faire des recherches alchimiques et magiques.

Il recevra les visiteurs en compagnie de son secrétaire, un humain jeune, plutôt maigre et vêtu de noir qui ne donnera son nom que si on le demande expressément. Il se nomme Druse.

Huangmi affirmera qu'il a en effet fait un moment commerce de reliques mais qu'il est passé à des choses plus honnêtes. Les reliques lui étaient vendues par frère Hummet, un vieux Krisling du monastère et il a donc toujours cru les reliques authentiques. Ce cher drakken ment avec un aplomb remarquable.

En réalité ces anneaux vendus discrètement sont fabriqués par un bijoutier krisling nommé Trompe-l'Oeil établi sur le cinquième palier. Un homme très doué de ses mains qui donne ensuite les anneaux à Huangmi. Il ne s'agit pas d'un commerce lucratif destiné à s'enrichir mais bien de discréditer la vente des reliques.

Tous trois sont de fervents adorateurs du Triptyque, un nouvel ordre religieux très discret.

Aux Plaisirs Coquins

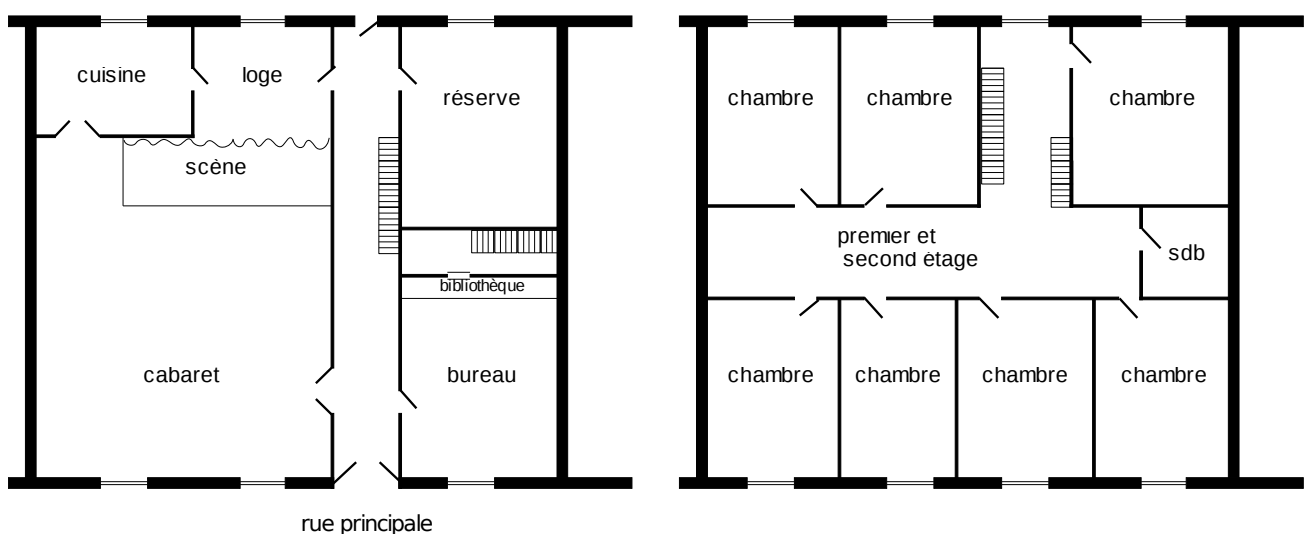
Les lieux

C'est à la fois une maison close accessible à toute heure du jour ou de la nuit et un cabaret où, tous les soirs à partir de 20h30, des hommes se pressent pour déguster un bon repas en regardant des femmes toutes plus jolies les unes que les autres se dévêtir artistiquement.

Toutes les races sont représentées dans l'établissement mais inutile de me demander ce que la marionnette en bois au seins en forme d'obus peut bien faire à ses clients dans les chambres du haut.

Le clientèle est exclusivement masculine et une femme s'installant pour dîner ne manquera pas de se faire aborder.

Une kitting entre deux âge prénommée Keshane accueille les gens du côté de la rue principale. Si on se présente à l'arrière un humain musculeux et ventripotent, torse nu et les bras croisés la plupart du temps et faisant office de videur, viendra ouvrir. Cette porte arrière est fermée à clef.



Le bureau est richement meublé : un bureau aux multiples tiroirs en bois massif, une table basse qu'entourent des fauteuils confortables, un coffre à combinaison, et occupant tout un mur une bibliothèque regroupant plusieurs centaines d'ouvrages traitant de religion, de sciences ou de sujets plus légers comme les contes. On y trouve même quelques livres érotiques avec de nombreuses gravures. Un tapis épais complète l'ensemble.

Dans le coffre que Huangmi ouvrira volontiers, on trouve deux bourses bien remplies et des livres de comptes. Bien entendu ne s'y trouvent que les dépenses et gains liés à l'établissement.

Derrière la bibliothèque un escalier non éclairé permet d'accéder au repaire souterrain de Huangmi. « Le règne de l'Unique », gros livre doré sur tranche ouvre le passage.

Le personnel

Devant l'établissement un groupe d'hommes se mêlent habilement aux gens de passage et on ne les remarquera que si on y prête vraiment attention. Il s'agit de renforts que Huangmi appellera si nécessaire ou lancera à la poursuite de gens trop curieux. Adaptez leur force aux personnage, le but n'étant pas à ce niveau du scénario de les tuer, mais un peu de sang ça stimule toujours les joueurs.

C'est la matrone Keshane qui rencontre dans le cabaret les marchands à la recherche de reliques. Elle leur demande leur nom, un endroit où les contacter lorsque la commande sera prête. Par contre il faut commander au minimum 20 anneaux. Ce n'est pas une adepte du Triptyque et elle n'essaiera pas de se battre.

Huangmi

Grand chef (-6)

dégâts 3 et points de vie 15

Dons : soigner, fuite et animation.

Druse

Gros bras (-2)

dégâts et points de vie 5

Le videur

Brutasse (-4)

dégâts 2 et points de vie 10

Dons : armure et brutal

Les souterrains

L'escalier en colimaçon débouche sur un passage voûté de bonne facture et qui conduit à une vaste salle hexagonale éclairée par de nombreuses torches. De chacun des côtés de la pièce part un tunnel obscur. Elle est pratiquement vide à l'exception d'une longue table qui coupe pratiquement la pièce en deux. Elle est chargée de livres et de matériel d'alchimie et derrière Huangmi farfouille dans des papiers, glisse une bourse dans sa poche...

Lorsque les personnages arrivent dans la pièce il marmonne quelques mots en drakken en agitant la main. Devant les yeux des indésirables visiteurs, l'ombre du plus vaillant des aventuriers du groupe se détache de lui en multiples filaments obscurs qui se regroupent et s'élèvent dans l'air. Rapidement la forme prend de l'épaisseur, totalement noire et les yeux rougeoyants. Elle a les mêmes compétences que son modèle, la même arme, et elle attaque sans un bruit.

Dès qu'elle est blessé c'est le personnage dont elle est issue qui prend les dégâts à sa place. Éteindre les torches ne la fera pas disparaître. Le seul moyen de la tuer est d'infliger des dégâts à la personne qui lui a servi de modèle (mais qu'elle n'attaquera pas elle-même), c'est alors l'ombre animée qui sera blessée à sa place.

Huangmi profite de la diversion pour disparaître par le tunnel en face. Devrait s'en suivre une longue poursuite dans les galeries sinueuses creusées dans la roche. Certaines débouchent à flanc de montagne. Un peu en hauteur, sur une pente herbeuse, une écurie et un cheval attendent le passage hypothétique de Huangmi.

Conclusion

A priori, peu de chances que Huangmi réussisse à s'enfuir. Adaptez selon votre envie mais il serait mieux qu'il ne puisse pas parler.

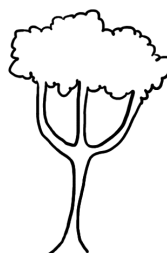
Sur sa table de travail on trouvera la lettre A rédigée en drakken et envoyée par un certain Z. Toujours sur cette table, ou sur lui s'il est tué, on trouvera le morceau droit de la lettre B.

Les aventuriers ne trouveront rien de plus en ces lieux que ce qui précède, mais la découverte de ce nouveau mouvement religieux devrait titiller leur curiosité.

Remerciements

Merci à mes testeurs habituels, à Marc pour sa marionnette et à Jean Molla pour l'idée de l'ombre animée.

Merin - 2011



Annexes

Fripouille la marionnette

Une marionnette est la création d'un magicien qui pour lui donner vie va la façonner, lancer quelques formules magiques ultra secrètes et introduire en elle un petit parchemin qui porte son nom. Pour mettre fin à la vie d'une marionnette il suffit donc de retirer ce petit parchemin.

Marionnette de chiffons et de voiles remplie de plumes d'oie et vieille d'une semaine, Fripouille est l'une des multiples créatures d'un drakken nommé Zhianlao. Celui-ci l'a finalisée et animée lors d'un voyage en chariot et luttant contre les cahots il a introduit au milieu des plumes non seulement le parchemin portant le nom de la marionnette mais également la partie d'une lettre reçue depuis peu (lettre B partie gauche).

Arrivé chez lui il s'est rendu compte de la bourde mais plus moyen de retrouver Fripouille et pour cause : un cahot plus violent l'a projeté hors du chariot. La créature a alors pris connaissance et a entrepris de gagner la civilisation.

Brutasse (-4)

dégâts 2 et points de vie 10

Classe : voleur

Dons : main baladeuse, mille visages

Faiblesse : curiosité

L'Unique

A la tête de l'Ordre se trouve l'Évêque. Disséminés dans tout le pays on trouve des monastères entre lesquels circulent nombre de templiers en mission. Si les templiers ont fait vœux de chasteté et de pauvreté il n'en va pas de même pour l'Ordre qui règne sur le pays bien au dessus de tous les petits seigneurs, rois ou tyrans locaux.

Même s'il n'y a pas une réelle oppression du peuple cette toute puissance à de quoi agacer d'autant que pas mal de prêtres regrettent un temps où l'Unique signifiait bienveillance mais également crainte et soumission. Une ère d'oppression serait-elle à venir ?

Le Triptyque

Secte ou nouvel ordre religieux, l'avenir le dira. Les adorateurs du Triptyque sont de plus en plus nombreux et comptent à leur tête pas mal de drakkens. Bon nombre se font tatouer sur l'avant bras l'arbre à trois branches mais ce n'est pas généralisé, surtout chez les races plus poilues ou écailleuses.

Par de multiples actions encore discrètes ils tentent de déstabiliser l'Ordre, de lui enlever un peu de crédibilité, de lui retirer des sources de revenus.

Le Triptyque se compose du Père (dieu du travail, de la raison, des sciences, de la guerre...) de la Mère (déesse de la famille, de la maison, de la médecine, des moissons...) et de la Fille (protectrice des enfants, de l'art, des jeux, des fêtes...).

Les adeptes se reconnaissent en dressant le pouce, l'index et le majeur, symbolisant ainsi les trois branches dressées vers le ciel et qui soutiennent l'humanité.

Les documents à distribuer

Lettre A, écrite en drakken.

CHER CONFRÈRE,
UNE DE MES CRÉATURES M'A ÉCHAPPÉ (VOUS TROUVÉREZ CI-JOINT UN
CROQUIS AFIN DE SAVOIR À QUOI IL RESSEMBLE). ELLE RÉPOND AU
NOM DE FRIPQUILLE.
JE NE TIENS PAS À LA RÉCUPÉRER MAIS SI VOUS POUVIEZ CONSERVER
CE QU'ELLE CONTIENT JUSQU'À NOTRE PROCHAINE RENCONTRE, ÇELA
NOUS SERAIT UTILE À TOUS LES DEUX.

A BIENTÔT

Z



Lettre B (découper en suivant les traits)

Également rédigée en drakken, la partie centrale n'est pas accessible dans ce scénario mais devrait être utilisée par la suite.

FRÈRES ADORATEURS DU TRIPTYQUE!
LA FIN DE L'UNIQUE APPROCHE À GRANDS PAS
MAIS IL NOUS FAUT FRAPPER FORT!
LES SERVANTS DE L'ORDRE SERONT NOTRE PRIORITÉ.
MORT À L'ÉVÊQUE!
NOTRE PROCHAINE RÉUNION SE TIENDRA DANS
LE NORD, AUX PORTES D'ARGENTS, DÉBUT SEPTEMBRE.
GLOIRE AU PÈRE!
GLOIRE À LA MÈRE ET À LEUR FILLE!