

L'épée de la Légalité

Le scénario que je présente peut s'adapter à n'importe quel autre jeu d'héroïc fantasy et pour des joueurs de n'importe quel niveau, le nombre d'ennemis étant modulés par le MJ. Il peut également servir de scénario supplémentaire dans n'importe quelle campagne.

L'aventure est très classique, mais l'idée la plus importante est que les PJs ne savent pas qu'ils ont été dupés jusqu'à la fin où ils se rendent compte que, cette fois-ci, ils n'ont rien été d'autre que la poignée de pantins ayant assassiné un innocent.

L'Épée de la Légalité : Elle a l'apparence d'une épée normale, mais a la particularité de jaillir de son fourreau à la main de son porteur quand ce dernier est confronté à des créatures animées par de mauvaises intentions.

Quand l'épée jaillit, cela ne signifie pas que ces créatures vont attaquer son possesseur ; dans la majorité des cas, il s'agit juste d'un avertissement pour signifier le manque de fiabilité des personnes rencontrées, au cas où le possesseur ne s'en serait pas rendu compte.

Elle ne confère aucun bonus ou pouvoir spécial, et elle peut se dégainer ou rengainer à volonté, bien que si on la rengaine après qu'elle a jailli, elle ne sortira plus à moins que n'apparaisse une nouvelle créature mal intentionnée.

(Pensez aux problèmes qui peuvent se poser au PJ qui la porte, si, par exemple, dans une taverne quelconque, il s'approche d'un ivrogne en mal de bagarre ou si, à la porte d'une ville, des gardes lui refusent l'entrée... Que penseraient-ils d'un type qui leur sort son épée sous le nez ?)

L'aventure se déroule dans un village ou une petite ville. Ce village se trouve sur le domaine d'un propriétaire terrien (le Chef), nommé Tomi Poll... qui, dans ses jeunes années, était un grand guerrier, mais qui, maintenant, à 60 ans, n'en donne plus vraiment l'impression. Il gouverne la ville et les gens l'aiment car il est juste et qu'il les défend des pillards orcs ou des bandits du coin.

Le problème est qu'il a un neveu de 32 ans, grand et fort, et qui désire supplanter son oncle à la moindre occasion, mais il ne peut faire porter les soupçons sur lui et attend une occasion propice pour réaliser son plan. De fait, il a déjà semé l'ivraie parmi certains des gardes de son oncle et les a subornés pour qu'ils aillent répandre de fausses rumeurs à propos de son propre enlèvement par son oncle, de pactes obscurs avec Sauron, etc... Il sait que si son oncle ne meurt pas rapidement, il ne pourra profiter de son très cher gouvernement.

L'oncle possède une épée magique (vous la connaissez déjà) qu'il emploie pour administrer la justice, lui permettant de découvrir les mécréants et les menteurs. Le neveu veut récupérer cette épée parce qu'il sait qu'il ne pourrait se présenter devant son oncle s'il la porte (elle reconnaîtrait ses intentions), et pour qu'une fois son oncle mort, il puisse être reconnu par le village comme le successeur légal sans avoir besoin de l'approbation du Sénéchal du Gondor.

L'Aventure

Les informations réservées au MJ sont en caractères gras.

Les PJs vont croiser le chemin du village (cela peut être une étape entre deux scénarios de votre campagne) et décident, **ou vous décidez pour eux**, qu'il est l'heure de se reposer car le voyage a été long. Arrivés aux portes de la ville, ils aperçoivent deux gardes de la palissade extérieure qui les interrogent et les laissent passer. Une fois à l'intérieur, alors qu'ils cherchent une auberge ou autre, ils peuvent observer un groupe de gens chuchotant et une personne mécontente les quittant avec des paroles offensantes : " De la merde ! Le chef ne ferait pas cela.". **Que les PJs passent près d'eux ou qu'ils essaient de les interroger (personne ne leur dira rien de plus), toutes les pistes les mèneront à l'auberge.**

Tôt ou tard, ils rencontreront, dans la rue, un ivrogne qui les "informera" que les choses vont mal en ville, que le Chef est une personne très mauvaise...

Phrases typiques des conspirateurs :

- Le Chef ? Il dit qu'il est bon ! Ha, ha, ha...
- Les mauvaises langues disent qu'il a conclu un pacte avec Sauron afin de vivre 300 ans de plus et ainsi pouvoir assouvir tous ses vices en échange de nos enfants qui disparaissent d'année en année comme tribut.
- J'étais de garde à la Grande Tour et, une nuit, on a ordonné à mon groupe de séquestrer son propre neveu dans une cellule pour qu'il ne puisse demander de l'aide. Ensuite, on nous a virés sans nous dire pourquoi et encore heureux qu'on nous ait pas envoyé pour le tuer ! Ca a été une erreur, car, à cause de cela, je connais la vérité.
- Si c'est vrai qu'il pourra vivre encore 300 ans, son neveu ne pourra jamais gouverner, alors qu'on dit qu'il est bon et qu'il étudie les lois et la médecine.

A ce niveau, les PJs auront déjà la puce à l'oreille et seront attentifs à la moindre nouvelle ou commenceront à chercher d'autres informations. Pendant le dîner, ils pourront remarquer l'événement suivant :

Alors que vous dînez à l'auberge, entre un type recouvert d'un manteau sombre à capuche qui se dirige vers une table sans regarder personne, la tête basse. Il n'arrête pas de vous regarder. Il dit un mot à l'aubergiste et s'en va. Ensuite, l'aubergiste s'adresse à vous très discrètement.

Si les personnages posent des questions à l'aubergiste (à propos du type louche)

- Je sais seulement ce qui est, ce type, on ne se doit pas de le faire attendre, sinon, il cherche quelqu'un d'autre. Vous pourrez le rencontrer dans ma cuisine, en entrant par derrière.
- Je ne sais pas qui il est. Jamais il ne lève les yeux et il vient toujours avec cette capuche. Ah si, je me souviens qu'il m'a demandé, il y a quelques temps, si je connaissais des aventuriers.
- Il a l'air bien, il paie bien et ne cherche pas les embrouilles. Parfois même, il offre un verre à des ivrognes comme celui qui vous a importuné ce matin avec ses histoires.

A propos du Chef :

- Hum, moi, j'ai entendu pas mal de choses par ici. Ensuite, je me suis fait ma propre opinion. Je préfère ne pas avoir d'embrouilles.

Quand vous arrivez dans la cuisine, la porte est ouverte et, à l'intérieur, le mystérieux encapuchonné vous attend, assis sur une chaise. Il vous indique aimablement de prendre place. Il se découvre et vous pouvez observer qu'il a un port noble et altier. Ses vêtements sont du genre à appartenir à quelqu'un qui n'a pas de problèmes financiers et, à part le sérieux de ses paroles, il paraît souriant et aimable :

- Merci d'être venus. Je suis Galois, messenger d'Asdril, le neveu du Chef, emprisonné à la Tour. En réalité, et pour commencer, je suis un de ses gardiens, mais cela est un avantage car je peux ainsi l'informer. Je cherche un groupe d'aventuriers pour le libérer et renverser le tyran.
- Comme vous le savez, le village est divisé entre ses partisans et opposants. Nous avons besoin de quelqu'un extérieur à l'affaire pour réaliser cette mission, sans avoir à s'affronter aux villageois. Ensuite, quand les partisans du chef sauront qu'il a effectivement incarcéré son neveu, ils ne pourront que reconnaître son erreur et nous éviterons un combat inutile.
- Le concept de la mission est simple :
 - 1- Entrer dans le château, chercher le chef et le tuer.
 - 2- Récupérer l'Épée du Chef et la montrer à ceux qui gardent le neveu pour qu'ils comprennent qu'il n'est pas coupable et qu'ils le libèrent. (**A part le chef, personne ne connaît les pouvoirs réels de l'épée et les gens pensent qu'elle détecte les coupables ou quelque chose comme cela**).
 - 3- Remettre l'Épée au neveu pour qu'il puisse réclamer son poste.
- Pour vous aider, je vous offre ces trois parchemins contenant un sort de silence sur 10 mètres. Il serait préférable que vous accomplissiez la mission cette nuit même, ou demain, mais le plus tôt possible serait préférable.
- Pour l'instant, je ne puis rien vous promettre, mais si vous le libérez, je suis autorisé à vous remettre 200 po. Vous devez tenir compte du fait que nous sommes dans un petit village et que mon seigneur n'est pas très riche...

L'homme répondra à toutes les questions que les PJs pourront formuler, mais toujours dans sa propre version. Il leur souhaitera bonne chance et leur dit qu'il sera dans la Tour, gardant le prisonnier afin de les aider si les gardes ne collaborent pas quand ils verront l'épée.

Il est à supposer que les PJs agiront de nuit. Le reste de la nuit, ou même le jour suivant, il vous faudra les occuper (une petite fête, une bagarre entre ivrognes...).

Je n'ai pas inclus de plan du château et vous laisse le choix, sans oublier qu'il n'y a rien de valeur à l'intérieur.

J'indique juste une série de lieux indispensables.

Le château est une simple forteresse destinée à protéger un petit village. Quatre murs, quatre tours et la Grande Tour au milieu de la cour

Attention à ce que les PJs ne fassent pas de bruit ou qu'ils réveillent tout le château. Des parchemins de silence seraient donc très utiles et faciles d'emploi.

Personnellement, j'ai mis 20 gardes dans le château, mais choisissez selon le niveau de vos PJs. Faites cependant attention à ce que, si vous dites qu'il y a 14 lits dans votre château, c'est que les gardes sont plus nombreux....

Faites en sorte que ce ne soit pas difficile pour des PJs avançant avec précaution et en silence. La vigilance des gardes n'est pas très exacerbée, car ils n'ont peur de rien et qu'il n'y a rien à protéger...

S'ils commencent à faire du chahut, rendez-leur les choses difficiles, sans toutefois les tuer, mais au moins qu'ils se sentent accablés, entourés de gardes de toutes parts, persécutés...

Entrée principale :

Comme c'est un petit village tranquille, il n'y a que deux gardes, la nuit, devant le pont-levis, qui est baissé. La porte, elle, est fermée de l'intérieur par la typique barre de bois que l'on peut rencontrer dans tous les châteaux...

Les murs sont difficiles à escalader et mesurent 15 mètres.

De l'autre côté de la porte (à l'intérieur du château), il y a une sentinelle qui dort en toute confiance dans sa guérite, mais qui peut se réveiller (25 % de chances).

Cour :

Rien de spécial : quelques arbres pour donner de la couleur, une fontaine d'eau fraîche...

Les édifices du château, à l'exception de la grande tour qui est au centre de la cour, sont tous accolés aux murs. Depuis l'entrée, à gauche, se trouvent les baraquements des gardes (**70 % d'entre eux s'y trouvent, le reste dort dans la tour**). Il y a 14 lits, 7 sont occupés (25 % de chances pour que leurs occupants se réveillent). Il y a aussi les écuries, avec 6 chevaux normaux et un, séparé des autres, qui pourrait bien être le fils du fameux Crinblanc.

Accolés au mur de droite, se trouvent la salle à manger, les cuisines et la salle de réunion.

Sur le mur du fond, il y a les latrines, les logements des serviteurs (cuisiniers...), avec 7 lits tous occupés (les cuisiniers ont un couteau caché sous l'oreiller) (25 % de chances pour qu'ils se réveillent).

Tours :

Hautes de 25 mètres, elles ont trois étages. Au rez-de-chaussée, on découvre une table, des chaises, des guérites pour les gardes, et un élément peu ordinaire : dans le sol, se trouve une petite trappe menant à un passage souterrain qui relie les quatre tours.

Au second étage, sont rangées les armes. Des portes mènent aux murailles et des fenêtres donnent sur l'extérieur.

Le troisième étage est composé de créneaux, il est découvert et on y accède par une trappe au plafond. On peut y trouver des machines de guerre, comme des catapultes ou des chaudrons vides, ainsi que des arcs et des flèches bien rangés.

Il y a un garde de nuit dans chaque tour et quand les PJs entrent, il se trouve :

De 1 à 30, au premier étage 31-60 : 2° 61-90 : 3° 91-00 : il dort dans la guérite du 1° (25 % de chances pour qu'il se réveille)

La Tour centrale :

D'un diamètre nettement supérieur aux autres, son entrée donne sur la cour et la porte, très résistante, est située à l'opposé de l'entrée principale. Elle mesure 35 mètres et possède 5 étages.

La porte n'est pas fermée car **il y a trois gardes à l'intérieur**, deux d'entre eux jouant aux cartes (ils possèdent 2 po au total) et le troisième lisant ou dormant (40 %). Il y a un râtelier pour les armes et les boucliers, une table, des chaises, des assiettes sales et une trappe dans le sol qui conduit à une cave où sont entreposées les vivres du château.

Au second, se trouve le dortoir des 30 % de gardes restants avec 6 lits vides et l'armurerie.

Au troisième sont les appartements du Chef (**2 pièces et une secrète**) et de son neveu (une pièce).

Les appartements du Chef

Après avoir franchi la porte, fermée (difficile à ouvrir), on entre dans une grande pièce où l'on peut voir une bibliothèque, sans rien d'intéressant (livres de légendes, juridiques...), un écritoire (papiers administratifs, édits sans signature concernant des droits de passage pour des vaches...), des fauteuils, une fenêtre, une cheminée et la porte menant à la chambre...

Dans la cheminée, il y a un passage secret (très difficile à trouver) (je vous conseille de ne pas le révéler avant que les PJs n'aient tué le vieux) qui mène à un réduit dans lequel le Chef range ses recouvrements (30 po) et, marquant l'attention, un petit écritoire et une chaise. Au-dessus on aperçoit un livre qui est en fait le journal du Chef, dans lequel on ne trouve rien d'intéressant (aujourd'hui, j'ai mangé ça...) mis à part de constantes allusions au comportement étrange de son neveu, qui passe beaucoup de temps, ces derniers temps, sans sortir de ses appartements, qu'il l'a vu sortir avec une capuche sombre, après lui avoir demandé de l'argent, et revenir au bout d'une heure sans rien dire. **Cependant, les PJs devraient plus être préoccupés par remplir leur mission.**

Dans la chambre, le Chef est en train de dormir mais se réveille quand les PJs entrent (**s'ils n'ont pas trouvé le journal, ils s'apprêtent à le tuer**) et l'Épée jaillit dans ses mains. Le vieux se rend alors compte des intentions des PJs et les attaque en criant pour prévenir les gardes. (**S'ils ont tué les trois du bas, personne ne viendra**). **Il essaiera de lutter, mais il n'est plus de taille et ne durera pas longtemps**, il est en pyjama et a 60 ans. **S'ils n'ont pas l'intention de le tuer, le vieux se sentira en sécurité et les informera de leur erreur en parlant avec eux.** Dans cette pièce, se trouvent les armes du vieux, ses vieilles armes, bien sûr, toutes courantes, ainsi que son uniforme de combats et ses armoiries, marquant l'attention, de garde de la tour de Minas Tirith car le vieux était en fait un capitaine du Gondor qui a été récompensé de ses services en devenant le seigneur du village.

Les appartements du neveu :

Ce n'est rien de plus qu'une chambre, avec une table, des fauteuils... Rien de valeur à part quelques cadres et un candélabre quelconque.

- Au 4° niveau se trouvent les cellules. Dans l'une d'entre elles, il y a un homme d'environ 30 ans, mal habillé mais bien alimenté. Deux gardes également, qui ne s'opposeront pas aux PJs (s'ils les voient avec l'Épée à la main, mais n'ayant pas sauté dans leurs mains). Il y a aussi Galois, très satisfait, qui les remercie et leur dit qu'entendant les cris du vieux, il a expliqué aux gardes qu'il s'agissait d'un plan auquel ils ne sont pas opposés.

SEULEMENT POUR LE MJ :

- A) S'ils ont tué le vieux et rendent l'épée, alors le prisonnier se comportera comme s'il était le neveu, les accompagnera jusqu'au logement d'Asdril et, d'une cachette impossible à découvrir, il sortira un petit coffre et les paiera, leur demandant de s'en aller et de ne pas se faire voir avec eux afin d'éviter que les mauvaises langues les associent aux assassins et qu'ils ne pensent pas que tout cela était une conspiration pour tuer le vieux. On dira officiellement que des assassins sont entrés et ont volé deux, trois affaires. Ils ne veulent pas salir le nom de l'oncle en l'associant à celui qui a séquestré le neveu, etc...
- B) S'ils l'ont tué et qu'ils ne rendent pas l'épée, alors elle leur saute dans les mains et Galois et ses gardes les attaquent à mort pour la récupérer et ne pas laisser de témoins. (Si les PJs libèrent le prisonnier, qui est en réalité le 3° garde suborné, celui-ci les attaquera par derrière s'il le peut. Sinon, il dira que les PJs l'ont obligé à faire partie de leurs plans). Une fois les gardes et le neveu morts, ils devront sortir du château par eux-mêmes, mais avec l'épée comme trophée.
- C) S'ils n'ont pas tué le vieux, alors ils devront aussi se battre avec les gardes subornés et tuer Asdril, chose que le pauvre vieux ne comprendra pas. Il donnera l'alarme car il ne voudra croire que son neveu soit tombé si bas. Les PJs devront fuir le château.
- D) S'ils n'ont pas tué le vieux et que celui-ci les accompagne, les autres les attaqueront immédiatement et il découvrira la trahison de son neveu. Il les récompensera de 200 po. Le MJ est libre d'accorder les points d'expérience comme il l'entend car il s'agit de la meilleure solution. Les PJs peuvent sortir de la ville sous les honneurs...

- Le 5° niveau est le clocher où il n'y a rien, excepté une cloche pour donner l'alarme.

Si les PJs n'ont pas suivi l'option D, ils devront sortir du château (avec plus ou moins d'aide de la part des gardes subornés qui pourront distraire les autres...) mais qui ne lutteront jamais en faveur des PJs).

Mais les choses ne se termineront pas là. Une fois dans la rue, ils remarqueront qu'on a dû donner l'alarme en rencontrant des gardes à l'entrée et des patrouilles circulant dans les rues à la recherche d'intrus. Le plus logique serait qu'ils retournent à l'auberge, fermée et qu'ils subornent l'aubergiste pour qu'il les laisse entrer (il ne le fera pas à moins de 10 po par tête). Le lendemain, ils pourront quitter la ville sous le regard des gardes de la porte du village, qui auront reçu de nouveaux ordres de leur nouveau sei-

gneur (attention s'ils ont l'épée car les gardes sont très hostiles. A voir comment ils réagiront !).

EPILOGUE

Quand ils seront en voyage vers une de leurs missions, n'oubliez pas de leur dire qu'ils rencontrent un convoi d'exilés, en provenance du village, qui leur content les atrocités commises par le nouveau seigneur. Leur moral devrait s'effondrer à la nouvelle de ce qu'ils ont aidé un assassin et que, pour cela, ils ne recevront aucun autre point d'expérience que ceux dus au combat et autres.

Les PJs se sentiront manipulés et vous aurez la charge de leur expliquer qu'ils ont tué un pauvre vieillard innocent en pyjama !

Explications :

Comme vous le savez, Galois était en fait Asdril qui avait décidé de suborner les villa-gois et quelques gardes pour semer l'ivraie. Pour cela, la nuit de l'attaque, il avait réussi à faire en sorte que les trois gardes de la Grande Tour soient de ses conspirateurs pour jouer la scène de la séquestration.

Les autres gardes ne craignaient aucun type d'attaque, n'ayant rien à protéger, et cela facilitait les choses.

La mission doit rester aisée aux PJs **car l'objectif de ce scénario n'est pas qu'ils meurent mais qu'ils apprennent que même les héros peuvent se faire escroquer et qu'ils pensent à mieux se renseigner la prochaine fois avant d'accepter une mission.**

Je vous laisse le soin de créer les caractéristiques des personnages. Les gardes sont d'un niveau moyen bas, équipés de cottes de mailles ou de cuir ; Asdril peut très bien être un magicien maîtrisant la domination mentale (et qui a obligé un des PJs à lutter à ses côtés) ; les patrouilles sont armées de gourdins et de couteaux, etc...

Merci de votre attention et j'espère que vous ferez autant souffrir vos joueurs que vous vous serez divertis avec les pauvres malheureux.

J'apprécierais que vous m'envoyiez un courrier pour me dire comment s'en sont sortis vos joueurs. C'est le premier scénario que j'écris et j'ai des doutes.

Dédié à mon ami Gaar, Gardien de la Bibliothèque

Abd-el-Krim
x4271591@fedro.ugr.es