

# **Scénario (Ordhomme) : d'étranges phénomènes magiques**

## **Synopsis**

L'histoire se déroule à Graise en Souardie tout près de la frontière avec l'Hédulie.

Les PJ, pour une quelconque raison, s'y trouvent !

Dans les auberges, on raconte que le seigneur de cette grande ville recherche des hommes pour les engager momentanément pour régler une affaire.

Il est de notoriété publique que les étranges phénomènes magiques qui frappent la ville depuis un moment l'inquiètent fortement et qu'il craint que quelqu'un tente de prendre le contrôle de la ville au moyen de la magie.

Un ou deux sages habitent bien la région, mais dans cette ville influencée par l'Hédulie, la magie est rarement pratiquée.

Les PJ devront donc enquêter sur ces rumeurs et ces phénomènes. Ces « attaques » que subissent certains citoyens ne sont pas bien dangereuses, cependant d'aucuns prétendent qu'il ne s'agit que d'une phase de test qui précède une attaque de grande envergure, utilisant une magie beaucoup plus puissante.

Ce que les PJ découvriront, c'est qu'il ne s'agit que d'un groupe de personnes dirigées par deux jeunes hommes, deux frères qui comptent créer un magasin de farces et attrapes où ils vendraient des objets magiques. Ils sont en effet en phase de test, mais pas au sens où l'entendent les habitants de la ville, qui considèrent comme faits établis des rumeurs racontées le soir dans une auberge, plus ou moins exagérées en fonction du nombre de litres de bière ingurgités.

Remarque : les habitants de la Souardie ont bon être dotés d'un bon sens, en général, cette ville est si proche de l'Hédulie que les citoyens de cette ville sont aussi peu futés que leurs voisins.

## **Scénario**

Les héros pénètrent dans la grande ville portuaire qu'est Graise ; la ville semble bien protégée, dotée de fréquentes patrouilles de soldats. A l'intérieur, on y découvre de ravissantes demeures, signe de la prospérité de cette ville. La plupart des logements semblent en bon état et solides. Certains restent aussi rustiques que ceux des autres villes de Souardie, mais ils sont plutôt rares et se situent du côté Est de la ville.

L'ambiance dans des lieux comme une auberge n'est pas fondamentalement différente de celle qui y règne dans d'autres villes et pays : une auberge reste une auberge !

Cependant, on remarque aisément que les habitants sont réticents à l'utilisation de la magie, sans pour autant crier « au démon » au moindre signe.

En s'informant auprès de commerçants tout ce qu'il y a de plus normaux, les aventuriers auront vite vent des curieux événements qui ont désormais fréquemment lieu depuis quelques semaines.

Des témoignages ou des témoignages de témoignages leur parviendront sans qu'ils aient à lever le petit doigt. Les habitants nettement plus superstitieux que ceux qui peuplent le reste de la Souardie affirmeront, tout excités et en faisant de grands gestes des histoires comme :

« Le vieux Brandy s'est fait attaquer et a maintenant un nez de la taille et de la couleur d'une pomme rouge ! Y paraîtrait même qu'il y a une semaine, il avait la taille d'une pastèque ! »

« Et puis il y a encore Falbala qui s'est retrouvée avec des pustules plein le visage alors qu'elle était si belle avant. »

« La dernière victime, il y a deux jours, c'était Oblat. Le pauvre a les cheveux qui deviennent longs de trois mètres et de couleur rose vif dès qu'il prend le temps d'apprécier les formes d'une jolie demoiselle. Et dès qu'il s'arrête, ils redeviennent normaux ! J'ai bien l'impression que les effets deviennent de plus en plus inquiétants ! »

« Il paraîtrait que nos deux sages, Fante et Stick y sont pour quelque chose. En tout cas c'est ce que tout le monde pense : ils ont fait appel au seigneur Sticieut qui a décidé de les protéger des habitants qui voudraient leur faire du mal. Allez savoir quel tour ils ont utilisé pour le convaincre ! »

Les héros apprendront rapidement que le seigneur offre une bonne récompense à qui résoudra l'énigme. Les mercenaires ou aventuriers désireux de l'aider peuvent se présenter à sa résidence où il donnera de plus amples informations.

Le seigneur explique donc la situation ainsi que ses craintes et ses soupçons.

Il fournit aux héros la liste des victimes et ce qu'ils ont subi : 20 victimes, 6 se sont retrouvées avec plein de pustules, 3 avec un gros nez, 1 avec le bassin retourné (les fesses devant), 2 l'effet anti-pervers (avec les cheveux roses et oranges), 4 ont maintenant un gros nez rouge, 2 ont des pieds de shrink, et les 2 derniers se sont retrouvés avec une tête minuscule.

Piste 1 : parmi les victimes aux pustules, 3 disent qu'ils se trouvaient à la lisière du bois, 2 (un couple) ne veulent pas répondre à cette question et le dernier était saoul, il ne se souvient plus. Aucun n'a vu ce qu'il lui arrivait et qui l'attaquait.

Parmi les 3 qui disent s'être trouvés à la lisière de la forêt lors de l'attaque, un y était allé, curieux de voir que des phénomènes magiques avaient eu lieu là et il s'est fait avoir lui aussi...

Si les PJ suivent cette piste ils trouveront **un monstre aux pouvoirs magiques** (pustules), très doué pour la discrétion, près de la forêt (voir fiche à la fin).

Piste 2 : parmi les autres, 1 aux pieds de shrink, 1 au gros nez et 1 avec une petite tête disent s'être fait attaquer par des brigands qui l'ont détrossé et se sont amusés avec leur pouvoir magique. Ça se serait passé à chaque fois au sud de la ville.

S'ils suivent cette piste et qu'ils vont se balader au sud de la ville, ils se feront peut-être attaquer (15 chances sur 20) par des **brigands** (voir fiche à la fin).

Ils trouveront un objet magique (capable de produire les effets que certaines victimes ont subis).

S'ils laissent le chef en vie (inconscient à 0 pv au lieu de mourir) il leur donnera l'emplacement de leur base et leur dira que c'est un objet volé (et c'est vrai).

Il mentira en disant qu'ils ne sont pas très nombreux (environ 30 si tout le monde est regroupé) (jet de psychologie opposé à son bluff s'ils y pensent). En approchant, ils apercevront un très grand camp. S'ils foncent comme des abrutis et se font chopper ‡ plus d'équipent, plus de bourse, et ils seront abandonnés plus loin sans rien (mmh allé à poil même, pour leur peine !). S'ils ont assez de bon sens, ils préviendront le chef de ce grand camp de brigands après s'être carapatés (petit bonus xp s'ils le préviennent ou alors petite récompense).

Reste la dernière piste : tous les autres disent s'être fait attaquer à divers endroits en ville mais surtout vers le centre. Certains ont aperçu un agresseur roux, ce qui est rare pour la région. Ils exagéreront parfois (« un démon aux cheveux roux, il avait même des cornes !!! »).

En se baladant dans la ville le lendemain ou en journée, le conteur lance un d20.

Pour chaque tranche de 5, un des PJ rencontrera un roux.

S'ils tombent sur un à la rien à voir, il fera l'imbécile, genre « je sais rien, je ne sais rien, j'vous jure ! » ou alors ce sera « Je suis pas un bandit, j'vous assure, je l'ai fait qu'une seule fois ! ».

Il avouera qu'il a été engagé par la dirigeante d'une maison close (nom : Aux belles thuniques) et qu'elle lui a demandé d'utiliser un objet magique sur des gens pour leur donner envie de venir dans son établissement.

Cette même femme (nom : Rosemary Gayrepu) avouera avoir acheté cet objet vraiment pas cher à un homme mystérieux qui l'a accostée quand elle rentrait chez elle, dans le centre ville. Elle ne sait rien de lui : il avait un capuchon et était de taille moyenne, c'est tout.

La troisième sorte de roux qu'ils peuvent rencontrer c'est un **des 2 responsables** (voir fiche à la fin de kriek et Jupke), et il fera aussi l'imbécile « j'en sais rien, j'vous jure !!! » mais si les héros décident de le fouiller, ils trouveront un pendentif magique qui donne le gros nez aux gens.

. A) Il affirmera alors l'avoir acheté pas cher à un type encapuchonné (jet de psycho, s'ils y pensent, en opposition avec son bluff). Si son bluff rate, il avouera : « d'accord, d'accord, je vais tout vous dire. Moi et mon frère on a un stock d'objets magiques, on habite dans un vieille maison, au centre ». Il mène les PJ à la maison.

. B) Si le bluff rate, les PJ peuvent toujours partir à la recherche d'un type encapuchonné, le soir et ils auront 15 chances sur 20 de croiser un type encapuchonné. Ils doivent alors réussir un jet de perception de 15 pour le voir. S'ils l'attaquent, il se défend et après ce facile combat, il avoue tout aux héros et les conduit jusqu'à la maison.

Si les joueurs ont l'air d'avoir envie d'un peu d'action, rien n'empêche de les faire aussi rencontrer des brigands, lesquels arriveront avant ou après la rencontre avec le roux.

Si le roux s'enfuit pendant la bagarre, de toute manière il aura déjà avoué qu'il était dans une vieille maison dans le centre. Les maisons du centre étant en très bon état, ce sera facile à trouver. Au pire il y en a 3 et ils se trompent 1 ou 2 fois de maison et surprennent un couple...euh...comment dire... occupé !

Si les héros pensent à interroger les deux sages Fante et Stick, qui doivent vivre dans la même maison protégée par le seigneur (du moins tant que ces évènements durent) ils apprendront que d'après ces sages, la majorité sont victimes d'un objet magique, non d'un véritable pouvoir.

Ils ne savent rien d'autre, si ce n'est « Jusqu'ici, les pouvoirs utilisés ne sont pas bien dangereux.

- Je dirais même plus, les victimes n'ont subi les effets que d'un pouvoir quasi inoffensif, pour l'instant.»

Quelques jours après le début de leur mission, s'ils ne trouvent rien ; on trouvera un objet magique près d'une vieille maison au centre de la ville et le gars qui l'a trouvé ira tout de suite leur dire. Ils n'auront alors plus qu'à y entrer et trouver les 2 frères.

Si jamais malgré tout ils finissent la mission rapidement, et qu'ils n'ont pas exploré toutes les pistes, le seigneur peut demander d'attendre quelques jours, pour voir s'il n'y a pas d'attaques magiques, avant de donner la récompense. Ils peuvent alors se lancer à l'attaque du monstre et informer le seigneur du camp de brigand après avoir exploré cette piste.

Les deux frères sont en effet en phase de test : ils utilisent des objets magiques et comptent en faire une sorte de magasin de farces et attrapes.

Si les héros les tuent, ils ont une perte d'xp par homme tué :  
Ils ne sont que 2, les deux frères Kriek et Jupke et 5 xp seront enlevés à celui qui en tue un. Si c'est à cause d'un travers, seulement 2 xp seront enlevés.

S'ils les ramènent prisonniers, distribution normale d'xp.

Ceux qui essayeront de convaincre le seigneur de ne pas leur infliger de grosse punition, et de les laisser créer leur magasin, auront un bonus de 3xp. Ceux qui essayeront de les tuer auront une perte de 3 xp, à moins que ce soit du à un travers.

Si les joueurs ont eu besoin qu'un homme vienne les trouver pour leur dire qu'il avait trouvé un objet magique devant une vieille maison, ils gagnent chacun 5 xp en moins.

Disons que les xp de base sont 100xp à partager entre les PJ, sans compter les transformations marquées ci haut.

Les aventuriers recevront un total de 400 DO, au départ, qui peuvent être négociés ou transformés selon l'humeur du conteur J

## Fiches utilisées :

**Monstre : écureuil roux diabolique**

Force 2

Dextérité 7

Constitution 3

Sagesse 2

Intelligence 5

Charisme 2

Niveau 4, 37 pv, 19 pe

Attaque 10

Défense 10

Sauvegarde 7

Armes : Crocs ou griffes : 1D6 dégâts

Compétences :

Discrétion 13 + 4 = 17

Perception 10 + 2 = 12

Acrobaties 10

Concentration 6

Escalade 10

Evasion 10

Survie (Souardie) 6

Atouts :

Pouvoir magique commun : donne des pustules

Sommeil réparateur

Talentueux discrétion

Que d'un oeil

Sixième sens

Pouvoir discret (malgré le niveau 4...)

Attaque à répétition

Description :

---

On le trouve dans certaines forêts de Souardie, il est très discret et aime taquiner les aventuriers qui passent en leur donnant plein de pustules.

Si par malheur les aventuriers le remarquent et l'attaquent, ne le craignant pas, à cause de sa petite taille, il saura se défendre. A moins qu'ils ne portent des noisettes ou autres gourmandises pour écureuil, il n'essayera pas de tuer ceux qui croiseront sa route.

---

**Brigands :** (voir fiche tête à claque brigand à télécharger sur <http://www.ubizaar.com/> , feuille de têtes à claques).

Force 1, Dextérité 1, Intelligence -1

5pv, 5pe

Attaque 1

Défense 1

Sauvegarde 0

Arc de chasse 2d6 dégâts (20 munitions) + dague ou bâton 1d6 dégâts.

Protection : corselet de cuir, 2 dégâts absorbés.

Bourse: 1Do + 5Da + 10Dc x 1D6

Atout : A et A de professionnels, attaque sournoise

Nombre de brigands laissé à la discrétion du conteur.

---

**Chef des brigands :**

For, Dex et Con : 3

Sag, Int et Cha : 1

21 pv, 8 pe, niveau 2

Attaque 5

Défense : 4

Sauvegarde : 5

Arc de chasse 2d6 dégâts (20 munitions) + dague ou épée de pros 2d6 dégâts.

Protection : armure de cuir (-2 dégâts)

Compétences :



Discrétion 5  
Perception 5  
Acrobaties 7  
Escalade 7

Atouts :  
Objet magique : faire grossir le nez  
Armes et armures de pros  
Attaque sournoise  
Science de l'embuscade  
Sous la ceinture

Bourse : 2 Do + 8 Da + 12 Dc x 1D6

---

### Les frères Kriek et Jupke :

For et Con : 1  
Dex : 3  
Sag : 0  
Int : 5  
Cha : 4

Niveau1, 11pv, 15pe  
Attaque6  
Défense4  
Sauvegarde6

Armes : dague : 1d6 dégâts

Compétences : concentration : 2 + 4 + 2 = 8

Atouts :  
Insuffle de la magie aux objets  
Réserves d'énergie  
Talentueux : concentration  
Puissance magique

Description : ces jumeaux en tous points pareils rêvent de créer un magasin de farces et attrapes.

Leurs cheveux roux passent presque inaperçus au milieu de tous les objets magiques qui les entourent !