

DUNGEONS & DRAGONS

Nid de Guêpes

Un scénario ouvert pour des Mjs expérimentés et un groupe de personnages de niveau 4 à 6

Rédaction, développement 4.0:
Relecture et correction:
Conception graphique:

Crédits:
Baron.Zéro
Freya Haukursdottr
Wizards of the Coast, Paizo

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt, Mike Mearls, Stephen Schubert.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.



Préparatifs:

Pour jouer cette aventure, le Maître de Donjon (MD) aura besoin d'un exemplaire des trois livres de règles de D&D 4ed: le Manuel des Joueurs, le Guide du Maître et le Bestiaire Monstrueux. La section background offre au joueur un résumé du cadre et des événements avant que l'aventure ne commence réellement.

Le thème de base de ce scénario est le suivant : les personnages sont embauchés par Asteron Handel, un maître de guilde local et ancien aventurier, pour assurer la sécurité lors d'une fête qu'il accueille en son domaine. Quand ils arrivent, ils découvrent qu'Handel est la tête de la nouvelle guilde des assassins de la ville. Alors que la fête commence, Handel fait verrouiller les portes et annonce que comme preuve de la compétence de sa guilde, un invité déterminé au hasard sera assassiné avant minuit. C'est donc le travail des personnages des joueurs d'empêcher le meurtre de se produire. Afin d'éviter que sa fête ne devienne une boucherie sanglante, Handel a établi un certain nombre de règles.

1. Seule la cible de l'assassin sera tuée, à moins qu'il y ait une violation de la règle 2.
2. La violence peut être contrée par la violence. Pas de magie.
3. Trois heures seront accordées pour la recherche.

Ceci permet aux personnages de choisir n'importe quelle façon d'empêcher l'assassinat, d'attaquer les assassins probables, de mettre hors de dangers les victimes les plus probables et de les protéger...

Une grande partie de l'excitation durant la fête vient du fait qu'il n'y a aucun assassin ou victime prédéterminé. L'assassin choisi pour le travail et la cible

sont déterminés par le Mj au début du jeu, ou peut même être choisis aléatoirement. De cette façon, les victimes et l'opposition peuvent être conçues en fonction des forces et des faiblesses des Pjs.

Note aux Mjs:

En raison de la nature fluide de cette aventure, et du fait qu'il n'y a aucune victime ou tueur prédéterminé, certains Mjs pourraient être tentés, une fois que les joueurs auront déterminé une ligne de conduite, de changer la cible ou l'assassin. Ne le faites pas. Bien que difficile, les personnages doivent avoir leur chance de démasquer l'assassin et/ou sa victime..

Background:

Asteron Handel a bâti toute sa carrière en causant de la douleur aux autres. D'abord accidentellement en tant qu'aventurier adorateur d'Asmodée, puis après 15 ans, il a finalement recueilli assez de prestige et de contact pour créer son rêve : une guilde d'assassins dans sa ville natale.

Durant toutes ces années Asteron a pu constater ce que la violence autogérée pouvait faire à une ville et a souhaité contrôler cela d'une façon plus professionnelle. Les guildes d'assassins, cependant, sont par tradition des sociétés illégales, mais qui réduisent réellement la violence en ville, car lorsque quelqu'un est tué par les assassins assermentés, il y a peu de violences résiduelles.

Chaque mission résulte souvent d'une transaction, qui supprime généralement le désir brûlant de vengeance contre l'assassin, et empêche les clients ayant une notoriété publique de se faire mal voir en se salissant les mains. Malheureusement, il y a un certain nombre de résidents influents de la ville de Handel qui, pour une raison ou une autre, ne veulent pas que sa guilde ouvre.

L'aventure commence:

Dans le meilleur des cas, les Pjs devraient être dans une petite ville (1000 à 3000 habitants, la taille de Cascadonne ou de Sylvesgourde dans le Val de Nentir, par exemple). Les Pjs ne devraient pas avoir un mauvais fond (ou tout du moins inconnu dans la ville où ils se trouvent) et devraient idéalement posséder un contact qui pourrait les recommander pour ce travail.

En tout cas, le groupe est contacté par un jeune garçon qui se présente comme le page d'Asteron Handel.

Celui-ci a inclus une invitation, demandant leur présence dans son 'club'. Si les personnages sont tous illettrés, le garçon peut leur en lire les grandes lignes (Handel veut parler au groupe car il a un travail pour eux, et s'ils sont intéressés devraient se rendre à la Corneille et le Cerf).

La corneille et le cerf est l'un des quelques bars de la ville. L'auberge est décorée selon un thème de région boisée, avec de nombreuses peintures représentant des scènes de nature et un certain nombre de représentations de Mélora dans ses œuvres. Handel y possède une salle privée.

Il n'est pas difficile d'obtenir des informations sur ce dernier, bien que quelques faits ne soient pas connus du public. Il est évidemment nanti et est bien connu en tant qu'ancien aventurier (mais pas plus, aucun détail sur sa carrière ni sur ses préférences religieuses).

Sa profession actuelle reste inconnue, bien que tout élément criminel et la noblesse locale pensent qu'il vient de créer une guilde d'assassins. Pour obtenir cette information un test de Connaissance de la Rue DD30 est nécessaire.

Ils sont accueillis au fond de l'auberge par un serviteur qui se montre particulièrement dédaigneux envers eux. Il les mène dans la pièce qu'occupe Asteron. Sur le chemin, il leur dit que c'est un homme respecté en ville. Quand ils arrivent dans la pièce, le serviteur frappe une fois, il ouvre et annoncent les personnages. La salle ressemble à une petite étude, avec un lit dans un coin. Un bureau se trouve contre le mur, avec les restes d'un repas sur un petit plateau. Handel est debout près de la seule fenêtre, donnant sur l'entrée principale.

Il accueille chaleureusement les personnages, indépendamment de leur réputation. Il s'assied sur le bord du lit, croisant ses mains sur ses genoux:

«Messieurs, je vous remercie d'être venus. Vous êtes venus à ma demande car je cherche des personnes capables d'accomplir des choses extraordinaires et ça tombe bien, car j'ai une tâche inhabituelle à vous confier»
«J'organise un dîner demain soir et je pense que mes propres gardes seront trop peu nombreux pour assurer la sécurité dont j'ai besoin.»

Handel est réticent à révéler des informations supplémentaires sur la fête et ne le fera que sur un test réussi de Diplomatie. Même ainsi, il révèle juste que plusieurs de ses invités sont susceptibles d'être la cible d'un assassin et qu'il a

besoin de les protéger. Sous la pression, il révélera les noms des quatre candidats susceptibles de se faire tuer.

En plus de payer les personnages généreusement (à la discrétion du Mj), il peut aider le groupe à se fournir en matériel de qualité (particulièrement intéressant si vous faites jouer ce scénario à un groupe de bas niveau). S'ils acceptent le travail, il leur demande de se rendre à son manoir pour le coucher du soleil.

La demeure d'Asteron Handel:

Quand ils arrivent, ils sont accueillis par le valet d'Asteron, Balasar, un drakeide, qui les conduit poliment jusqu'à une étude privée, où un tailleur prend rapidement leurs mesures. Durant l'heure suivante on leur fait faire le tour de la demeure du maître de guilde où les préparatifs de la fête entrent dans leur phase finale (les bougies sont allumées, des fleurs sont stratégiquement placées et de la nourriture est convoyée vers les cuisines). À la fin de la visite, une demi-heure avant l'arrivée des invités, Balasar les ramène à l'étude, où des tenues à leur taille les attendent. Elles ne sont pas d'aussi bonne qualité que celles des invités mais elles sont largement suffisantes pour la soirée. Si les personnages le demandent, ils seront autorisés à les conserver.

La salle de bal principale de la demeure d'Handel est de forme ovale, assez vaste pour un individu qui ne fait pas partie de la noblesse et bien meublée, avec un lustre de cristal et de nombreuses tapisseries le long des murs. Il y a une grande piste de danse, suffisante pour vingt personnes à la fois, tandis qu'à l'est une estrade permet à cinq musiciens de jouer. Derrière eux, une horloge élaborée par des nains attire de nombreux admirateurs curieux. Sur le côté ouest de la salle se trouve un grand buffet, avec du mouton, des fromages, des fruits et des cruches de vin et d'alcools beaucoup plus forts. Ce buffet ne désemplit jamais, constamment alimenté par une petite armée de serviteurs qui entrent dans la salle par une porte dissimulée derrière une tapisserie représentant symboliquement des scènes de Reine Corneille.

Le côté sud de la chambre est recouvert d'un grand vitrail, qui donne sur la partie principale de la ville. Le côté nord de la salle ne contient que de lourdes portes renforcées d'acier et surveillées par deux hommes en armure de cuir. De chaque côté de ces portes deux escaliers mènent au second étage, une mezzanine qui fait le tour de la salle. Le second niveau est beaucoup plus sombre que le rez de chaussée et dispose de nombreuses zones d'ombres. Il y a des colonnes de soutien sur tout ce niveau, certaines liées entre elles par des sculptures de pierre. Celles-ci ont le double objectif de fournir de petites zones privées et d'encourager les gens à marcher parallèlement aux murs.

Après avoir vu la salle de bal, les personnages sont invités à se familiariser avec la salle de bal avant l'arrivée des invités. C'est une parfaite occasion pour eux de côtoyer l'élite de la ville, mais au cas où l'un d'entre eux se sentirait mal à l'aise en présence du groupe, Balasar fera son apparition pour leur rappeler que leur succès repose sur la discrétion.

Après avoir laissé ses invités boire et se détendre, Asteron Handel se déplace vers le côté nord de la salle. Il demande le silence et lève un verre de cognac.

Je tiens à remercier tous ceux qui ont réussi à se libérer et à venir ici. C'est un grand honneur d'accueillir des hôtes aussi illustres, et j'espère vous fournir à tous une soirée inoubliable. Je suis fier de pouvoir appeler nombre d'entre vous mes amis, et ceux qui n'en font pas partie je les respecte profondément. Bien que nous ayons eu des différends concernant la formation de ma guilde, je l'espère, cette soirée, vous convaincras du contraire. Cette soirée devrait réduire au silence les quelques doutes qui subsistent sur la formation de ma Guilde des Assassins. Que ceux qui n'ont jamais eu de tels doutes se rassurent, car cette soirée, fonctionnera comme une vitrine de mes talents en la matière ...avant minuit, l'un de vous sera mort.

Il s'arrête, en partie pour un effet dramatique et en partie en raison des cris de consternation et d'incrédulité. Un homme, un agent de la milice de la ville d'après son uniforme, s'avance menaçant, pour être arrêté par les gardes derrière Handel.

Calmez-vous, Messire Oberweis, au moins jusqu'à ce que vous entendiez les règles. Ensuite, si vous souhaitez prendre votre vie en mains, vous serez plus que bienvenue. Il s'arrête pour assurer le silence, puis continue:

*Première règle: seule la cible de l'assassin sera tuée. Les autres, s'il vous plaît amusez-vous. En effet, si vous pensez que vous pouvez résoudre le mystère et prévenir cette ignoble acte de se produire, n'hésitez pas. Il sourit de façon charmante avant de poursuivre.

*Deuxième règle: la violence se heurtera à la violence. Quiconque attaque un de mes invités sera traité avec sévérité. Un assassin n'est pas un voyou, et ne doit pas traiter les autres comme tel, je ne tolérerai pas ce type de violence vulgaire. Il est interdit d'utiliser la magie"

*Troisième règle: il n'y aura pas de danger après minuit. Je ne voudrais pas vous empêcher de profiter du dîner, des boissons et de la danse. Une heure après minuit, les portes seront ouvertes et tout le monde sera autorisé à prendre congé.

Il regarde autour de la salle, souriant: Bien sûr, de cette manière la mission de l'assassin serait beaucoup trop facile, quel qu'il soit. C'est pourquoi j'ai engagé ces messieurs. Il pointe un doigt vers les Pjs, et j'encourage tout le monde dans la salle à les applaudir.

Ces personnes m'ont été recommandées pour leurs compétences. Ils sont le véritable test de la Guilde. Il leur incombe de fournir la sécurité durant cette fête, ce qui signifie que votre sécurité est entre leurs mains. Messieurs, j'attends de vous que vous fassiez de votre mieux pour arrêter mes assassins. Certes, je pense que vous échouerez, mais pas par manque d'effort. Rappelez-vous, vous serez soumis aux mêmes règles que tout le monde dans la pièce.

Il tend ses mains dans un large geste. Donc, amusez-vous, buvez et mangez. Mais attention! Il se promène à travers la foule et prend la main d'une jolie jeune courtisane tandis que les gardes ferment la porte principale. N'importe qui pourrait être la cible, même vous, mi'lady.

Elle sourit et regarde un groupe de ses amis, presque heureuse de penser qu'elle pourrait être si importante.

Au cours de la partie

Le reste de l'aventure est assez fluide. Les personnages ont les mains libres pour mettre fin à l'assassinat, en fonction des règles prévues par Handel. Cela leur permet de prendre les mesures qu'ils souhaitent pour remplir leur mission.

Complications possibles:

-Katarine von Kalb n'est pas disposée à attendre d'être tuée. Elle est prête à doubler la somme d'argent qu'Handel leur a offert pour passer à l'offensive et l'éliminer lui dans l'espoir que ses assassins vont reculer. Si ils acceptent cette offre, ils ont violé les règles et tous les assassins et les gardes sont autorisés à les combattre.

-S'échapper est également possible, bien que les gardiens essaient de les arrêter si leur tentative est trop évidente.

-Si les personnages découvrent qui est l'assassin et le dénoncent, personne d'autre ne tentera de tuer la cible.

A minuit, l'horloge naine sonnera. Si la victime reste en vie et semble devoir le rester dans un avenir proche (c'est à dire qu'elle n'est pas à l'agonie), Handel se met à applaudir. Il est surpris, mais c'est un homme de parole.

Mesdames et messieurs, s'il vous plaît veuillez donner à notre groupe de protecteurs une salve d'applaudissements. Contre toute attente, ils ont protégé leur cible, empêchant ma guilde de s'acquitter de sa première mission. Bien que je sois déçu, ils ont fait leur travail.

S'ils échouent, Handel laissera la clameur mourir, en utilisant au besoin ses gardes pour calmer les choses avant de s'adresser à la foule. "Comme promis, vous avez tous été les témoins d'une nouvelle ère dans l'histoire de la guilde. Nous sommes ouverts aux affaires et comme vous pouvez le voir, nous offrons un travail de qualité.

La fête offre de nombreuses possibilités pour de futurs contacts, en supposant, bien sûr qu'ils restent en vie jusqu'à la fin de la soirée! Katarine von Kalb est un point de départ idéal pour de futures aventures impliquant la noblesse, la politique. Lanric Macholt est un puissant homme d'affaires et est susceptible d'engager des aventuriers pour une grande variété de missions. Enfin, bien que le système de la Guilde des Assassins soit conçu pour éviter les représailles, si les personnages ne sont pas parvenus à remplir leur mission ils peuvent être la cible de représailles de la part des familles, amis et compatriotes de ceux qu'ils n'ont pas protégé. Ils pourraient même être pourchassés par un assassin durant un certain temps.....

Assassins Possibles:**Bertold Mohr, humain, voleur 5****Description**

Berthold est un homme quelconque qui s'habille de couleurs ternes afin de ne pas se démarquer. Toutefois, en raison de la nature de la fête cela peut jouer contre lui. Il est presque chauve et parle lentement, articulant chaque mot. La précision est très importante pour un empoisonneur.

Méthode

Si Bertold est l'assassin, il aura effectivement empoisonné sa cible avant l'annonce initiale d'Asteron, en utilisant un poison qui agit lentement. Il a dosé celui-ci afin que sa cible ne meurt pas avant le délai de trois heures, laissant le temps aux personnages d'obtenir un antidote.

Si Berthold n'est pas l'assassin, les personnages peuvent le voir verser subrepticement de la poudre d'une petite enveloppe dans un verre qu'il tient. En fait c'est une drogue qu'il consomme régulièrement. S'il est l'assassin il s'abstiendra d'en consommer pour la soirée afin d'assurer un travail correct.

Signes avant-coureurs

Comme il a l'antidote sur lui, Berthold est nerveux à l'idée d'être accosté. Dans son esprit une bonne mise à mort ne doit pas le mettre en danger physique. Handel est la seconde personne à posséder l'antidote. Par conséquent, Berthold est pressé que la fête prenne fin. Toute personne qui demande spécifiquement si quelqu'un regarde l'horloge avec un intérêt inhabituel remarquera Berthold sur un test de Perception réussi DD17.

Martin Biagio, humain, guerrier 6**Description**

Flamboyant et mélodramatique, Martin est le parfait stéréotype du duelliste que l'on peut voir sur les scènes de théâtre à travers le royaume.

En dépit de sa profession, c'est un homme doux lorsqu'il ne travaille pas et il aime réellement rencontrer des gens. Sa nature grégaire est susceptible de le faire remarquer qu'il soit l'assassin ou non.

Méthode

Martin est le moins clandestin des assassins potentiels, ce qui rend sa tâche des plus difficile. Il est le meilleur choix si le groupe aime l'action. S'il est l'assassin, il évitera tout contact avec sa cible jusqu'à cinq minutes avant que le délai soit écoulé. A ce moment il fera une entrée grandiloquente et attaquera sa cible et ses protecteurs, le cas échéant. Le lustre géant au centre de la pièce est un endroit idéal pour son attaque initiale, rien de plus grandiose.....

Si ce n'est pas l'assassin, Martin profite de la fête et consacre une grande partie de la nuit à tenter de séduire Katarine von Kalb et les Pjs féminines. Il ne fait pas particulièrement preuve de tact. Toutefois, les femmes qui réussissent un test de Charisme en opposition à sa Volonté peuvent le convaincre d'aider dans la recherche du véritable assassin.

Signes avant-coureurs

Si Martin est l'assassin, il fera tout ce qu'il peut pour se paraître peu menaçant. D'abord, il va tenter d'éviter tout contact avec la cible. Il proposera également d'aider les personnages à trouver l'assassin, affirmant que c'est dans son intérêt, car il n'a pas été accueilli avec beaucoup de convivialité dans la ville et croit qu'il peut être la cible.

Asteron Handel, humain, Voleur 4**Description**

Asteron est un homme bon, vêtu de vêtements bien coupés, avec un minimum d'ornements. Ses mains sont celles d'un chirurgien, doigts longs et mouvements précis. Il est prompt à sourire, mais ses yeux eux ne le font jamais. Il est connu comme quelqu'un qui s'est rendu à la capitale pour y apprendre un métier et qui est revenu une décennie plus tard avec une grande variété de talents.

Méthode

Ayant fait des études de médecine avant de mal tourner, Asteron s'appuie sur sa connaissance du corps humain pour être un assassin efficace. Il va donc utiliser une dague et percer un point sensible qui ne sera pas détecté par la cible. Ce type de coup la saignera à blanc, très lentement mais elle ne mourra qu'une demi-heure plus tard. Le simple fait qu'il organise la fête fait de lui un suspect.

Signes avant-coureurs

Toute personne réussissant un test de Perception DD21 aura son attention attirée sur le fait que ses vêtements normalement bien adaptés semblent mal ajustés. Il a un poignard dans un fourreau sous sa manche.

Leshanna Aile d'argent, demi-elfe, voleur 5**Description**

Leshanna est habillée comme une jeune courtisane avec une robe conçue pour mettre l'accent sur ses attributs physiques. Elle a teint ses cheveux pour la soirée, en espérant que son aspect fera d'elle un assassin peu probable.

Méthode

Leshanna est une habituée de ce genre de fêtes organisées par la noblesse et elle est considérée comme un parasite par les puissants. Elle sera donc tentée de rester proche de sa cible. Elle tentera sur le coup de minuit de faire glisser un poignard directement dans le cœur de sa victime.

Si elle n'est pas choisie comme l'assassin, Leshanna passera une bonne partie de son temps à examiner l'horloge naine et les tapisseries. En fait elle tentera un cambriolage, juste pour se maintenir en forme.

Signes avant-coureurs

Leshanna passera sa soirée au plus près de sa cible, que ce soit par la séduction, la flatterie, ou simplement une fausse amitié. Si elle est forcée de s'éloigner de sa cible, elle tente de rester le plus près possible.

Cibles potentielles:

Katarine von Kalb, noble, humaine



Description

Katarine est une femme d'âge moyen, intéressante pour son âge, grande et hautaine. Elle est vêtue d'une robe très élégante et attire tant l'attention que les gens pensent souvent que son mari la promène comme une attraction vivante, mais en fait c'est elle qui décide de tout.

Katarine est l'épouse d'Helmut von Kalb, un baron qui possède beaucoup de terres dans les environs de la ville. C'est un individu assez soupe au lait et il est clair pour tous ceux qui le connaissent que ce que lui dit Katarine devient sa position officielle. Elle lui a dit que la Guilde pouvait être préjudiciable à la santé de la ville, principalement parce qu'elle s'est fait un certain nombre d'ennemis dans le grand jeu des machinations politiques et qu'ils pourraient bien leur venir à l'esprit de la faire éliminer.

Alliés

Katarine a aidé Altmar Oberweis dans son métier de gendarme y compris pour qu'il harcèle ses ennemis politiques. Elle connaît un peu Lashanna car elle l'a déjà rencontré à d'autres fêtes et a un peu d'amitié pour elle. Elle pense que Lashanna est tout simplement une jeune noble un peu frivole.

Lanric Macholt



Description

Lanric est l'apothicaire le plus riche de la ville et chef de la guilde des apothicaires. C'est un homme de petite taille, rondouillard. Il porte de beaux vêtements. Il est constamment en train de réprimander les personnes autour de lui.

Toute les personnes qui passeront plus de 10 minutes en compagnie de Lanric seront susceptibles de vouloir le tuer à cause de son comportement. Comme il est à la tête de la Guilde de l'apothicaire, il voit la Guilde des Assassins comme un poison pour la concurrence si tout le monde commence à faire assassiner ses rivaux pour le monopole commercial.

Alliés

Berthold Mohr est un membre de la guilde des apothicaires et s'en sert comme couverture pour ses activités d'assassin. Lanric a fourni des médicaments à bon nombre des invités présents y compris Lashanna et Katarine von Kalb.

Altmar Oberweis

Description

Altmar Oberweis sert dans la garde de la ville depuis qu'il a 12 ans et a gravi les échelons grâce à son dévouement, sa ténacité et une bonne dose de corruption. Il est impitoyable et brutal contre ceux qui voudraient créer le trouble dans sa ville. Physiquement, il est grand avec un bandeau sur l'œil droit.

Bien que la plupart des guildes d'assassin comptent sur une paix non officielle avec la police locale, Oberweis refuse de céder à ce qu'il considère comme le chaos. Il a promis que s'il pense qu'un meurtre peut être mis sur le compte de la guilde, il ira chercher le coupable directement dans ses locaux, Handel y compris, mais jusqu'à ce qu'un crime soit commis, ses mains sont liées. La mort d'Oberweis supprimerait un obstacle majeur à la guilde.

Alliés

Oberweis suspecte Martin Biagio d'être un bon à rien (il a raison bien sûr, mais pas à cause de son 'métier' d'acteur. Il se méfie tout simplement de quiconque vient de l'extérieur de la ville). Il déteste Asteron Handel, mais est venu à la fête pour lui rappeler qu'il sera toujours là pour le surveiller. Il connaît les activités de Talbriodoc et le considère à la fois comme un adversaire et un allié.

Talbriodoc Pied-agile

Description

Talbriodoc a tracé son chemin dans la vie en faisant les poches des gens dans la rue. Il y a gagné une réputation de brutalité en dépit de sa petite taille. Talbriodoc pense que la guilde des assassins devrait être sous sa coupe. La mafia des rues de Talbriodoc est une épine dans le pied d'Asteron.

Alliés:

Talbriodoc sait qu'Oberweis est quelqu'un de bien et il le respecte pour ses compétences bien qu'il ait réussi à conserver une longueur d'avance sur lui depuis 5ans.

Il sait aussi que Leshanna est une voleuse et non pas une noble. il pense qu'elle est là pour cambrioler la maison d'Handel.