

TOUT EST BON DANS LE COCHON

Par Khan

Epoque : zénith

Grandes lignes

Comme le suggère le titre l'aventure se déroule à cochonville.

Au passage je conseille au MJ de jeter un coup d'œil au tome 4 de zénith « sortilèges et avatars », histoire de bien se remémorer les lieux.

Ce scénario a l'aspect d'une enquête policière (parodique évidemment) avec toute de même de l'action çà et là.

Si le MJ pense que le côté intrigue risque d'ennuyer les PJ, il est libre de l'atténuer.

Sans vouloir me faire de la pub je conseille fortement au MJ de consulter mon aide de jeu sur la magie également disponible sur ce site.

Cela l'aidera lorsque des magiciens entreront en scène, ce qui arrivera obligatoirement.

Les rôles mystérieuses

Tout commencera pour les PJ par une convocation soudaine à la salle du conseil d'administration.

Les PJ débarqueront en pleine réunion. Ils seront présents : le Gardien, Marvin, Herbert, Alcibiade, Horous, Kadmion, le raconteur d'histoire, et Jean-jean.

Le Gardien toujours aussi attentionné avec ses subordonnées dira à Kadmion en désignant les PJ :

« C'est eux ? »

« Oui. »

« Ils feront l'affaire. »

« Oui, ce n'est pas très compliqué de toute façon. »

Le Gardien expliquera alors le problème.

Ce matin on a découvert que d'étranges signes ont été peints sur un mur du donjon pendant la nuit.

Même Horous et Alcibiade en ignorent la signification.

Il débutera alors un dialogue entre Herbert et Horous.

« Il suffit de les effacer. » Lancera Herbert en premier.

« Pas question. Cela risquerait peut-être de provoquer une malédiction. On ne sait rien de ces signes, ni de leurs auteurs ».

« C'est peut-être simplement des gamins, qu'on voulut faire une blague ? »

« Non, je sais reconnaître de la magie quand je la vois. »

« Pas assez apparemment. »

« Ca veut dire quoi çà ? »

« Que pour un gars qu'à soit-disant fait la fac de nécromancie, tu devrais être au moins capable d'identifier ces gribouillages. »

« Tu veux voir mon diplôme, ignare ! »

« Comment ça ignare ! J'ai plus de bouquin dans ma chambre que toi dans ta bibliothèque. »

Libre au MJ de prolonger ou décourter cette conversation par une intervention blasée du Gardien.

Il expliquera enfin leurs tâches aux PJ. Ils doivent se rendre à Cochonville pour voir un certain Capello.

Ce tryclope (un humanoïde avec trois yeux), est un expert en signes magiques (pentacle, rûne...), à vrai dire il est le seul expert de Cochonville. C'est également un ancien camarade d'université d'Alcibiade.

Capello se chargera de déchiffrer les signes tracés sur le donjon d'après une copie faite sur un parchemin.

Evidemment il ne le fera pas gratuitement. Ses consultations coûtent 60 PO.

A partir de ses conclusions les PJ se procureront de quoi briser le sort les écritures.

La mission malgré sa simplicité exigera peut-être une certaine délicatesse. Donc les PJ seront rétribués 30 PO chacun.

Je précise au passage à l'attention du MJ que la mission va partir en vrille et se détourner de son but initial.

L'équipement

Commençons par les deux éléments à ne pas perdre selon Kadmion :

- Le parchemin avec la copie des signes.
- La somme d'argent pour la consultation et les frais du voyage : en plus des 60 PO de la consultation il faudra ajouter 7 PA par personne (ce qui équivaut au prix d'un repas frustré et à une chambre minable. Quel radin ce gardien !) comme frais de voyage, ainsi que 20 PO pour d'éventuels achats supplémentaires comme des objets magiques contrants les effets des rûnes.

Des hypra-canes seront également fournis aux PJ.

Vu qu'ils transportent de l'argent, les PJ devront obligatoirement être armés.

Si ce n'est pas le cas Kadmion fournira une arme de corps à corps au choix, et une pièce d'armure. Attention il s'agit de prêt.

Le voyage n'est censé que durer deux jours aller et retour.

Les cinq five

Cette rencontre est purement facultative. Il s'agit juste d'un petit délire personnel.

Elle aura lieu durant le trajet de l'allée (pas au retour c'est important).

Les cinq five sont une bande de bandits de grand chemin en peu particulière.

Ils portent tous des masques et des costumes d'une couleur unique (rouge, vert, bleu, jaune, et rose).

Ils sont également équipés d'épées courtes.

Lors de la rencontre ils se tiendront en travers de la route.

Si on leur en laisse le temps ils effectueront une présentation :

« Nous sommes les cinq five. Donnez nous votre or et vos biens ou il vous en coûtera. »

Le tout sera accompagné d'une chorégraphie acrobatique.

Contrairement aux apparences les cinq five ne sont pas si débiles que ça.

En fait leur spectacle sert de diversion le temps que leur complice un renard prénommé Guillaume fasse les poches de un ou deux PJ pris au hasard.

Le MJ devra procéder discrètement à un duel brigandage / acuité.

Dès que Guillaume aura fini, les cinq five sous le prétexte d'un tour de rein interrompent leur représentation, et s'éclipseront.

Ainsi ils auront dépouillé les PJ sans la moindre violence.

A noter que les PJ s'apercevront du vol qu'une fois qu'ils devront user du bien dérobé.

Si les PJ perçoivent la présence de Guillaume ou décident de ne pas attendre la fin de la chorégraphie, les cinq five n'hésiteront pas à se battre.

A ce propos ils utiliseront beaucoup la caractéristique acrobatie.

Guillaume lui étant un combattant plus que médiocre, s'enfuira.

En plus de leurs armes et leurs costumes de carnaval, les cinq five possèdent en tout 20 PO.

L'arrivée à Cochonville

A l'entrée de la ville des gamins de race porcine accosteront les PJ.

Ils leur proposeront pour 1 PA de garder leurs montures alors que d'après eux c'est le triple dans l'intérieur de la ville (et c'est vrai).

Ils descendront leurs prix jusqu'à 5 PC.

Ces deux gamins Porci et Dé (je sais c'est nul. Mais je fais ce que je peux) seront très reconnaissants si les PJ acceptent le marché, et pourront apporter leurs aides plus tard.

Ils seront faciles à trouver puisqu'ils ne bougeront pas de la mesure où les montures seront attachées.

Une fois cette étape franchie les PJ auront le choix entre passer directement chez Capello (dont ils ont l'adresse bien sûr) ou faire un crochet à une auberge histoire de déposer leurs matos et montures.

La boutique de Capello

I) Vue d'ensemble

Malgré sa réputation Capello dispose d'un établissement modeste, et n'a aucun employé.

C'est une simple boutique avec une entrée donnant sur une pièce remplie d'articles divers (formules, livres...), et un comptoir. Derrière le comptoir se trouve une porte donnant sur l'atelier de Capello.

Capello s'y adonne sur son bureau à ses travaux d'écriture.

Il y a aussi sa bibliothèque personnelle, et quelques documents retraçant sa comptabilité.

Les documents se trouvent évidemment sur son bureau.

Cet atelier dispose d'une sortie de service à proximité d'un cimetière.

Ce détail aura peut-être de l'importance selon le déroulement de l'aventure.

Mais le plus important n'a pas encore été révélé.

Quand les PJ entreront Capello ne sera plus là, et il y aura des traces très nettes d'affrontements.

Une partie de la pièce aura subi quelques dommages et surtout les corps de six gobelins giseront sur le sol.

Les PJ vont donc devoir découvrir, ce qu'il est arrivé à Capello, puisqu'il est le seul grand expert en ruines de Cochonville.

Pour cela ils vont devoir analyser les indices laissés sur place.

Si un PJ veut profiter de l'occasion pour piquer quelques trucs, il rencontrera un problème.

Comment s'y retrouver parmi toutes ces écritures différentes ?

Le seul moyen est de disposer du talent de lettré.

Un test hyper-facile permettra de lire les étiquettes en langage courant sous les produits.

Il y a divers livres sur la magie.

Un prendre un et le donner à un magicien de la même catégorie que l'ouvrage lui permettra à la fin de l'aventure d'augmenter son rang de magie sans avoir à doubler la dose. Cet effet ne sera pas renouvelable.

Les autres articles intéressants sont les sorts sur parchemin, et les médaillons.

Pour en comprendre les effets d'un parchemin un test de lettré faisable est nécessaire. Sinon il faudra se contenter de les lire en attendant l'effet.

Comme il est indiqué sur leurs manuels d'instruction les sorts ne marche qu'une fois.

On utilise alors le talent de lettré à la place du pouvoir de magie.

Il s'agit de sorts collectifs peu puissants comme lévitation, immobilisation, et passe-muraille.

Je conseille d'inclure seulement trois ou quatre parchemins. De toute façon ce genre d'articles est très contrôlé afin de ne pas faire d'ombrage aux magiciens.

La signification des médaillons réclamera également un test faisable. Seulement il ne fournira que le titre du médaillon pas ses effets.

Il y a :

- Le médaillon épouvantail : il attire les oiseaux. Les paysans le placent dans un lieu éloigné de leurs semailles. Il serait amusant qu'un PJ le porte.
- Le médaillon héroïque : en cas de combat il se déplace sur la peau de son détenteur plus précisément entre l'arme ennemie et son corp. Il équivant à une armure moyenne (protection 8), mais sans perte en acrobatie.
- Le médaillon aquatique : destiné aux créatures des profondeurs il leur permet de respirer à l'air libre. Si une personne (comme un PJ) pouvant respirer à la surface le porte son souffle sera intensifié au point qu'en cas d'effort il se fatiguera très vite (par exemple un malus d'un rang en cas de course).
- Le médaillon pitt : procure un rang de charme supplémentaire. Il est conseillé au MJ de cacher cet effet autant que possible.

II) Les indices

A) Les cadavres des goblins

Ils portent des uniformes et des armes. Il s'agit donc de soldats (de Gobelin sous pierre plus précisément).

N'étant pas des magiciens il est clair, qu'ils ne sont pas d'ici.

Tous portent les mêmes marques du combat. A savoir des traces groupées de piques profondément enfoncées.

Leur agresseur utilisait une masse d'arme (vous savez un manche avec au bout une boule avec des pointes), et il était plutôt balaise puisqu'il est parvenu à venir à bout de six d'aversaires à lui seul.

S'ils les fouillent, les PJ trouveront quelques PA et éventuellement si le MJ est généreux la clé de leur chambre d'hôtel heu... d'auberge pardon.

Je signale que ces gobelins constituent une fausse piste.

Ils ont simplement eu la malchance de débarquer au moment du kidnapping.

B) La bouteille d'alcool

Au milieu du foutoir se trouve un objet faisant tâche : une bouteille d'alcool. L'agresseur l'a oublié là.

Et il n'existe qu'une auberge à Cochonville où un non magicien peut se procurer de l'alcool.

C) Les livres manquants

Un emplacement vide fait tâche dans la bibliothèque de l'atelier. Il suffira de lire l'étiquette de la partie manquante « protection contre la magie. »

D) La paire de lunettes à trois verres

Oubliée par terre elle est seulement là pour rappeler que Capello était présent.

E) Les voisins

Dans l'hypothèse où les PJ interrogent les voisins, ceux-ci n'ont aperçu que les gobelins qui ne semblaient pas agressifs, ni vouloir se cacher.

Apparemment l'agresseur a su se faire discret. Il doit connaître la ville.

F) Les empreintes de pas

Le sang et les objets étalés partout ont favorisés l'apparition de traces de pas.

Avec un peu de jugeotte on distinguera trois types de pas : ceux des gobelins très nombreux, ceux de Capello dont le circuit se limite entre le comptoir et la sortie (à noter qu'à la sortie les pas ont tendance à s'étirer comme si la personne avait été trainé), et enfin ceux du coupable très présents.

Un test d'acuité permettra d'obtenir d'autres informations à partir de ces traces.

Le test se pratiquera un peu différemment de d'habitude.

Il n'y aura pas de difficulté fixe.

Selon le jet on règlera le point de difficulté. Par exemple si le jet passe en fastoche mais demeure en dessous de faisable, on considérera le résultat faisable, et se reportera aux infos correspondante.

Hyper facile : distinguer les traces de pas les unes des autres.

Fastoche : comprendre qu'il y avait à part les gobelins, seulement deux autres personnes.

Faisable : évaluer de la corpulence des personnes (rachitiques pour Capello, petit trapu et costaud pour le coupable).

Coton : décrire la scène passée. A savoir que le coupable a tué les gobelins et emmené de force Cappello.

Hyper dur : analyse précise de la marque des chaussures avec la possibilité de les reconnaître plus tard (des bottes pour le criminel, et des sandales pour Capello).

Songez à prendre en compte la pertinence des PJ (ex : s'ils s'interrogent sur la longueur des enjambées), qui atténuera la difficulté du test.

G) Le point des indices

Il est conseillé au MJ de pousser ses PJ à tenir un petit conseil où ils analyseront les indices et en tireront des conclusions.

Le MJ est libre de les guider un peu surtout par l'intermédiaire de Porci et Dé.

La lumière sur toute l'affaire

A ce stade il est nécessaire pour rendre le scénario compréhensible aux yeux du MJ de révéler l'identité de l'agresseur ainsi que ses motivations.

Il s'agit de Naf un cochon. Etant gladiateur dans l'arène locale Naf a l'habitude de se déplacer en ville et de boire à la taverne des non magiciens.

Il agit pour le compte du FLC (front de libération des cochons), dont il est un membre dévoué.

Le but de cette organisation est chasser les magiciens de Cochonville au profit de ses habitants d'origine.

Tous les membres du FLC sont des cochons fanatisés. Ils se réunissent dans une forêt à proximité dites la forêt pas interdites où il y a des feuilles comme on en trouvera plus tard sur Naf.

Revenons-en au kidnapping. Naf suit un plan bien précis.

Son organisation va forcer Capello à fournir à ses membres des protections magiques sur papier.

Cela dans le but d'un raid au commissariat des illusions. Il s'agit du centre mévralgique de Cochonville où sont rassemblés les modéteurs (sorte de police locale).

Par conséquent Capello se trouve dans la forêt secrète entrain de dessiner les fameuses protections sous la surveillance de membres du FLC.

Description de Naf

Naf est petit et costaud. Il porte une simple tunique.

Sa seule et unique arme est sa masse d'arme particulièrement impressionnante.

Naf est très populaire chez les gladiateurs à cause de son talent.

Pourtant il n'y compte pas d'amis comme nulle part ailleurs.

Naf est du genre taciturne, qui parle toujours dans sa barbe. En cas de problème il n'y va pas par quatre chemins : il cogne puis retourne à ses occupations.

L'arrivée des modérateurs

Je rappelle au passage que les modérateurs constituent la police de Cochonville.

Il s'agit de magiciens de toute sorte, mais reconnaissables par leurs habits blancs.

Les voisins de Capello intrigués par les bruits du combat entre Naf et les gobelins ont avertis les modérateurs, qui débarqueront alors que les PJ se trouvent encore à l'intérieur.

Les modérateurs seront au nombre de trois un cyclope, un oiseau, et un zombie.

Chacun est spécialisé dans une magie différente (shamanique, gnomisme, et nécromancie).

Un manavore les accompagne. Mais si vous savez ces créatures magiques gigantesques sans personnalité comparables à des robots et possédant la particularité de renvoyer la magie.

Les modérateurs décideront d'arrêter les PJ.

En ce qui concerne l'identité du ou des coupables ils ne chercheront pas loin.

« Vous êtes sur les lieux du crime. C'est donc vous les criminels. »

Trois options s'offrent aux PJ : se laisser arrêter, résister, ou s'enfuir.

Ne pas oublier que refuser l'arrestation fera des PJ des parias traqués dans toute Cochonville.

A eux de voir s'ils trouvent ça mieux que d'affronter les tribunaux de Cochonville.

Toutefois les modérateurs auront leurs mots à dire.

En cas de combat (ou de fuite), le gnomiste agira comme un planqué. Il lancera des sorts immobilisations ou balancera des objets par le biais du sort de lévitation.

Si les PJ s'approchent de trop près, il usera d'un sort d'illusion afin de faire un double de lui-même histoire d'embrouiller.

Le shaman prendra une dose de hyper force (donc pas de test de magie) et passera à l'attaque.

Si le MJ trouve cet adversaire trop dur, à la rigueur il peut lui faire prendre une dose de hyper vitesse. Là il se la jouera plutôt en défense avec l'acrobatie.

Quant au nécromant il se montrera plus audacieux en tentant des boules de feu ou se contentera d'enlever des os aux PJ avec le sort de fouillage.

Si les PJ se sauvent par la porte de service près du cimetière, le modérateur expert en nécromancie ressuscitera des morts-vivants, et les enverra combattre.

Et le manavore dans tout ça ? Lui aussi combattra avec son espèce de bâton de berger. Dès qu'un PJ utilisera de la magie il s'interposera.

Le manavore renvoi à son envoyeur tout ce qui est magique sans le moindre jet de dé. Ce qui n'empêche pas le PJ d'esquiver si les règles le permettent (ex : des sorts de tir comme immobilisation ou boule de feu).

Le manavore se montrera très protecteur avec les modérateurs, et accourra dès que l'un d'entre eux se trouvera en difficulté.

Si les PJ se rendent, les modérateurs les transporteront après les avoir immobilisés magiquement.

Le procès

Les PJ devront se défendre seuls face à un juge plus que partial et une foule de spectateurs complètement abrutis.

Le talent droit servira beaucoup.

Avec un test faisable on accédera à un argument percutant : le fait que les PJ ne sont pas citoyens de Cochonville et en tant que tel ont un statut particulier.

Le MJ peut aussi fournir des points de détail sur le mode d'arrestation des PJ, qui n'a pas été fait scrupuleusement dans les règles.

Tout cela calmera le juge (un peu).

Par contre le juge disposera d'un solide contre-argument : la résistance des PJ modérateurs (si elle a eu lieu).

A part cela le procès aura une ambiance kafkaïenne.

Déjà le juge ressortira le coup que les PJ sont sur les lieux du crime et sont donc les criminels, puis suivront d'autres conneries... abérations du style :

« Les coupables sont des accusés avant comme vous. C'est bien la preuve que vous êtes coupables. »

« Vous n'êtes pas d'ici ? (Les PJ répondront probablement oui.) Donc vous ne connaissez pas les lois d'ici. Donc vous pouvez les enfreindre sans le savoir. »

Aux PJ de fournir des réponses percutantes c'est-à-dire pas trop complexes et propres à ennuyer la foule.

Une part d'improvisation devra être fournie par le MJ et les PJ.

Cela se conclura par la libération ou la condamnation des PJ.

La deuxième option ne signifiera pas forcément la fin de l'aventure.

Il est possible selon la générosité du MJ, que le juge offre aux PJ la possibilité de se racheter dans l'arène.

Dans l'hypothèse où les PJ sont innocentées, les modérateurs s'exclameront :
« Dommage j'aimais bien ces coupables. Bof on en trouvera bien un autre. »

Ce dialogue est censé faire comprendre aux PJ, qu'ils vont devoir enquêter eux-même sur la disparition de Capello.

La traque

Si les PJ résistent aux modérateurs et s'en tirent, il y aura des suites.

Les autorités placarderont des affiches avec le signalement des PJ et marqués en dessous « On recherche : mort ou vif (mort de préférence) ».

Le MJ peut rajouter quelques surnoms sur l'affiche comme : l'étrangleur....

Il suffit de faire preuve d'imagination.

Cela prendra un temps de mise en place. Les PJ auront le temps d'effectuer une action (visiter un lieu).

Une fois leurs signalements diffusés, si les PJ ne songent pas à changer d'apparence, ils seront accostés par le premier venu.

On part du principe que le « premier venu » sera un magicien mais bas de gamme, c'est-à-dire qu'il n'utilisera que de sorts collectifs.

Il est possible aussi que le premier venu ne soit pas tout seul.

Mais les PJ peuvent aussi leur faire peur s'ils se jouent criminels psychopathes.

Mais attention les citoyens contacteront peut-être les modérateurs.

Il faudra garder l'existence de cette traque en tête lorsque les PJ iront interroger des gens surtout dans des établissements fréquentés comme une auberge.

La (fausse) piste des gobelins

Le temps nécessaire pour retrouver leurs complices dépendra des informations comprises par les PJ à savoir que les gobelins sont des étrangers plus précisément de Gobelins sous pierre.

Il suffira alors de faire la tournée des auberges louant des chambres.

A propos des gobelins, il s'agit d'un ingénieur Mac de Giver (je sais, c'est nul. Pas la peine de me le répéter à chaque fois), et de son escorte venus se procurer des symboles porte-bonheur, afin que les machines de guerre soient plus fiables.

L'ingénieur dispose d'encore trois ou quatre gardes.

Les PJ devront faire preuve de doigté, s'ils ne veulent pas que la rencontre dégénère en baston. Car les gobelins risquent de les prendre pour les meurtriers de leurs collègues.

En revanche une alliance est possible. Après tout les PJ traquent le meurtrier de leurs frères d'arme.

Dans ce cas les gobelins (les soldats uniquement) accompagneront les PJ dans leurs investigations. Conformément aux instructions de l'ingénieur, ils leur obéiront aveuglement aux ordres des PJ, ceux suicidaires compris.

L'auberge des non magiciens

Naf en est un client régulier. Il peut être présent lorsque les PJ passeront, à moins que le MJ ne préfère différer la rencontre au profit de l'arène.

L'aubergiste reconnaîtra la bouteille d'alcool comme l'un de ses articles. Seulement il en vend à beaucoup de gens.

Quelques précisions seront donc nécessaires : une personne connaissant la ville, de petite taille, plutôt costaud, bon combattant, et utilisant une masse d'arme.

A partir de ces informations l'aubergiste pourra révéler l'identité de Naf et le lieu où le trouver les arènes.

Si Naf est présent vu son caractère (et sa culpabilité), cela dégènera vite en baston.

Ses répliques à l'attention des PJ donneront à peu près ça :
« Je n'aime pas qu'on m'emmerde avec des questions pendant que je bois. Tu continues avec tes questions. Tu l'auras cherché. »

Les autres clients s'en mêleront, ce qui donnera un beau bordel.

Les PJ devront faire chacun un test faisable d'acuité afin de ne pas subir une attaque surprise.

Quant à Naf s'il est vaincu, il cria « longue vie au FLC » avant de sombrer de l'inconscience ou de mourir.

Naf ne révélera rien de lui-même. Il faudra user de procéder tordues comme le sort d'hypnose.

Il reste la possibilité pour les PJ astucieux de le faire picoler. Mais attention il faudra tenir la cadence.

Un concours de beuverie se fera par des tests d'acuité de plus en plus durs.

Vue sa façon de parler les révélations de Naf exigeront un test d'acuité fastoche pour les comprendre.

Il parlera d'une manière évasive surtout s'il est saoul, d'une forêt sombre au tout le monde à le droit d'aller, mais où personne ne va.

Les PJ auront besoin de l'aide d'un gars du coin pour comprendre ces dires.

Remarque il n'est pas indispensable de faire parler Naf. En effet il porte des indices sur lui, à savoir des feuilles d'arbre dans et sur ses vêtements.

Il est clair qu'elles n'ont rien à faire dans l'auberge.

Aux PJ d'exploiter correctement cette piste.

L'arène

Elle est bien représentée dans le donjon monster 6 « Du ramdam chez les brasseurs ».

L'agencement à la base est assez classique la zone de combat au centre et les gradins autour.

Le lieu du combat est particulier. Les gladiateurs (qui ne comprennent aucun magicien) s'affrontent sur des plate-formes reliées par de minces passerelles.

Au sol on a placé des piques autour des plate-formes à l'usage des combattants, qui chutent.

Quelques employés nettoient leurs restes.

Il y a aussi des échelles donnant accès sur le sommet des plate-formes.

Deux manières de pénétrer dans l'arène s'offrent aux personnages joueurs.

La plus simple est en tant que spectateur. Il suffira de déboursier 2 PA chacun à l'entrée.

Attention aux resquilleurs des gardes (par groupe de trois ou quatre) filtrent les entrées.

Il est possible d'échapper à leurs vigilances en se dissimulant dans la foule (acrobatie contre acuité), ou que l'un des PJ les distrait pendant que les autres passent (charme contre acuité).

A partir des gradins on ne verra pas les détails comme les bottes de Naf.

On distinguera seulement la silhouette et la race des combattants. Naf se remarquera pour son talent, et comptera parmi les survivants.

Si les PJ l'ont identifié, il ne leur restera plus qu'à l'attendre à la sortie.

L'autre technique d'intrusion concerne l'entrée des employés. Elle aussi fait l'objet d'une surveillance (quatre gardes), et donnent directement sur l'arène.

Les PJ avant d'être engagés devront faire une petite démonstration de leurs talents de combattants (les spectateurs doivent en avoir pour leur argent). Cela se résumera à un test de bagarre faisable.

Je conseille au MJ d'en cacher les résultats. Car en cas d'échec le PJ concerné sera quand même recruté, mais pour balayer le sang et les cadavres sur le sol de l'arène.

Cela peut faire un bon élément de surprise. N'oubliez pas que le balayeur pourra accéder aux plate-formes de combat par les échelles.

Pour ce qui est des combats chacun des PJ devra vaincre au moins trois gladiateurs ou deux comprenant un champion comme Naf ou deux autres cités plus bas.

Il faut aussi tenir compte des spécificités de la zone de combat. Traverser les passerelles exigera un test fastoche d'acrobatie voir faisable si l'on est entrain de se battre. Quant aux plate-formes on peut durant le feu de l'action se retrouver au bord et y tomber à moins de s'en rendre compte avec un test faisable en acuité.

Quant à Naf soit les PJ l'affronteront et en cas de victoire se contenteront de l'indice des feuilles, soit ils ne se croiseront qu'à la fin des combats à la saoulerie des survivants et devront tenter de se rapprocher de lui.

A noter que bourré Naf sera plus vulnérable (moins un rang) et amène de parler.

Ces deux options dépendront des actions des PJ et de la générosité du MJ.

Je précise au passage que les rétributions pour les balayeurs sont de 2 PO et de 25 pour les gladiateurs

Un autre détail : les recours aux sorts et aux armes de tirs sont interdites dans l'arène.

Les autres champions de l'arène

Ces personnages sont facultatifs.

Ils serviront de fausse piste si les PJ n'ont pas encore clairement identifiés le coupable, parmi les gladiateurs ou pour corser le combat.

Il y en a deux.

Le premier est un kochaque dénommé Field de Gar.

D'origine noble il est très prétentieux et sort tout le temps de grande phrase du genre :
« Voulez-vous en découdre avec moi. »

En plus de son maniement du sabre Field de Gar est très agile et saura en profiter en cas de combat.

Voici les tactiques dont il usera :

- Il fera tanguer les passerelles en sachant que lui a peu de chance de tomber (un test coton).
- Il reculera jusqu'au bord d'une plate-forme en cas de combat et sautera par-dessus son adversaire. Ainsi ce sera lui qui se retrouvera au bord du gouffre.
- Il sautera d'une plate-forme à l'autre pour se sauver ou attaquer une autre personne.

Le second est désigné sous le terme Jean le saurien.

Ce gros lézard vert est un combattant moins talentueux que Naf et Field de Gar, mais il le compense avec ses pouvoirs (écaille, télébougote, et poison paralysant), et son esprit vicieux.

Car Jean est le plus grand simulateur du monde. Il n'a pas son pareil pour simuler la douleur et la peur. En plus il sait associer ses talents d'imitateur à ses dons naturels.

Par exemple lorsqu'un coup lui fera perdre beaucoup de points de vie, l'un de ses membres sera tranché.

Jean feindra la peur alors que grâce à la télébougote son membre découpé attaquera dans le dos.

Quant à son poison paralysant il le lancera de loin par crachat en tant que tireur.

« Non ce n'est pas une arme de tir, c'est naturel. » Réplique tout le temps Jean à ce sujet.

Au fait au sujet de l'inspection des chaussures : Jean est nu pied et Field de Gar porte des bottes. Toutefois il n'a pas du tout la même constitution que Naf. Il est grand et mince.

Chez l'herboriste

Afin d'exploiter l'indice les feuilles trouvées sur Naf, les PJ passeront s'ils ne sont pas trop bête chez un herboriste.

Ce dernier leur apprendra contre 10 PA que se sont des feuilles sans particularités.

De ce fait il ignore où les trouver précisément. Toutefois il lui semble, qu'elles appartiennent à de la végétation locale.

Si les PJ ne sont pas trop idiot ils s'adresseront aux gars du coin, c'est-à-dire les cochons.

Ces derniers apprendront aux PJ contre quelques pièces que ces feuilles proviennent des arbres de la forêt pas interdite.

Elle s'appelle ainsi car à une époque elle était taboue.

Et il a suffi qu'un type s'y rende par défi pour que tout le monde fasse de même.

L'endroit était tellement surchargé que l'effet de mode s'est inversé. A présent personne n'y va.

Le maitre du jeu s'il est dans un bon jour, peut sauter le passage des cochons et faire en sorte que l'herboriste procure tout les renseignements nécessaires.

N'oubliez pas que si les PJ sont recherchés que le herboriste agira différemment. Il cachera sa nervosité après avoir examiné l'avis de recherche à leur sujet sous son comptoir.

Ensuite il cherchera un prétexte pour « s'absenter » et aller prévenir les modérateurs.

L'aide de Porci et Dé

A condition de leur avoir confié leurs montures, les PJ pourront reprendre le contact avec eux.

Porci et Dé leur procureront une cachette sûre où les PJ feront ce que bon leur semble : se déguiser, réfléchir....

Porci et Dé connaissent bien les environs, et seront capables d'apporter des précisions dans les recherches des PJ surtout au sujet des feuilles de Naf.

Par contre il est déconseillé que Porci et Dé fassent des commissions pour les PJ.

Qu'ils fassent leur boulot eux-mêmes ! A la rigueur Porci et Dé les accompagneront.

Au fait Porci et Dé connaissent l'existence du FLC. Ils en parleront aux PJ à la fin, afin qu'ils aient le fin mot de l'histoire.

La forêt pas interdite

A) Vue d'ensemble

Les membres du FLC en ont fait leur quartier général. Quoique ce terme est un peu prétentieux.

En fait un simple campement a été aménagé.

Le FLC est un petit groupe comptant une vingtaine de personnes tous de race porcine.

Bien qu'ils soient armés d'épées et de haches, se ne sont pas de grands combattants.

Leur principal signe distinctif est le fait, qu'ils portent tous des cagoules noires.

L'accent corse est également recommandé (comment ça c'est de mauvais goût !).

Les membres présents doivent être au moins deux fois plus nombreux que les PJ.

Cela les incitera à se la jouer discrets au lieu de bourrins. Surtout qu'ils doivent avant tout ramener Capello intact.

B) L'intrusion

Une patrouille de deux ou trois cochons fait le tour des abords du campement.

On peut se soustraire à leur surveillance (acuité contre acrobatie) ou les tuer en silence.

Dans ce dernier cas il vaudra mieux cacher les corps. Sinon leurs complices finiront par s'en apercevoir au bout d'un certain temps laissé à l'appréciation du MJ (personnellement je conseille le moment où les PJ mettront la main sur Capello).

Par contre il est valable pour les deux options qu'en cas d'échec les autres membres du FLC rappellent.

Si les PJ décident de faire face après disons trois ou quatre tours de jeux face à huit adversaires, deux ou trois cochons vont s'amener avec Capello sous la lame d'une de leur épée.

Au PJ de se sortir de ce guêpier. Je signale au passage que les preneurs d'otage exigeront la reddition des PJ, et porteront tous des dessins les protégeant de la magie.

Dans l'hypothèse où les PJ préfèrent fuir environ la moitié des combattants du FLC les poursuivront.

Les autres s'agglutineront au centre du camp avec Capello au milieu d'eux.

C) L'intérieur du camp

Le campement se compose de petites tentes pour deux personnes. Une plus grosse se distingue.

Cette tente contient des armes et des chausse-trappes destinés à la chasse comme les pièges à loup.

Dans cet endroit se trouvera un cochon entrain de triturer les outils et à neutraliser en silence.

Quant aux petites tentes des cochons peuvent s'y trouvent entrain de dormir ou de discuter selon le moment.

Au centre du camp des tables et des tabourets ont été fabriqué à partir des arbres environnants.

Deux feux attireront l'attention des PJ. L'un au milieu des tentes et l'autre au centre.

Le premier est une sorte de leurre. Autour de ce feu un groupe de cochons (entre cinq ou six) discutent tout en cuisinant et risquent de détecter la présence des PJ.

Leur sujet de conversation est le futur raid du commissariat des illusions.

Le second feu éclaire Capello, qui est entrain de finir l'écriture de ses protections magiques.

Evidemment il n'est pas seul. Deux ou trois combattants du FLC le gardent les armes à la main.

Ils sont justes à coté de Capello, et risquent de le prendre en otage en cas d'agression.

Histoire de mettre la pression une engueulade entre Capello et l'un de ses géoliers va éclater.

Le ton va monter jusqu'à ce que le garde craque, et tente de frapper Capello.

Voici le début du dialogue :

« Bon tu te manges, toi ! » Dira le garde à propos des travaux d'écritures.

« Non, il faut dire ou tu te manges ou manges toi. »

« Ah non, tu vas pas recommencer. »

« Tu ne vas pas recommencer. »

« Fermes ta gueule. »

« Ta bouche. Le terme gueule s'applique uniquement aux chiens de Clérembard. »

« Putain ! Je vais lui arracher la tête. »

« Couper la tête. »

L'idéal est que l'intervention des PJ soit rapide (un ou à la rigueur deux tours de jeu), sinon les cochons appelleront leurs alliés. Et là les PJ auront intérêt à détalé.

Capello lui sera un véritable boulet. Il ne voudra pas obtempérer avec les PJ à moins que ces derniers mentionnent Alcibiade et parviennent à prouver, qu'ils le connaissent.

Rien interdit aux PJ d'employer la force avec Capello à condition de savoir doser.

Capello est physiquement très faible donc il ne faudra pas compter sur lui pour les fuites et les combats.

Le mieux est de le porter.

Le retour à Cochonville

Capello voudra absolument retourner à sa boutique.

De toute manière sans son matériel, il se montrera incapable de travailler sur les signes ornant le donjon.

Le plus simple est de laisser Capello rentrer seul. Lui ne court aucun risque.

Les PJ devront quand même penser à un moyen pour le recontacter plus tard : établissement d'un lieu de rencontre à la sortie de la ville, désignation d'un messager (ex : Porci et Dé).

Des PJ plus courageux choisiront de venir eux aussi et de tenter de s'innocenter (si c'est nécessaire).

Pour ce dernier point le témoignage de Capello devrait suffire, sauf si les PJ ont fait trop de grabuge comme tuer des modérateurs.

Là un seul argument pourra calmer les autorités : dévoiler le complot à l'encontre du commissariat des illusions.

L'écoeurante conclusion

Capello très intrigué par les rûnes réclamera un long délai pour son expertise (et une avance de 25 PO).

Il dira aux PJ de rentrer et qu'il en verra ses conclusions par pigeon voyageur.

Aux PJ de faire leur choix.

S'ils restent une question se pose. Comment se loger et se nourrir ? Surtout que les PJ vont demeurer longtemps (jusqu'à ce qui n'est plus une thune).

Non le mieux est de se barrer en laissant ou non une avance. A ce propos Capello refusera de poursuivre son travail sans l'avance.

Et malgré cela les PJ seront bien inspirés de ne pas donner l'avance.

Car une petite surprise les attend au donjon.

Dans la salle de réunion où se trouve entre autre Herbert mort de rire et Horous lugubre, le Gardien révélera tout.

Les responsables des rûnes se sont fait chopper hier soir en récidivant.

Ce sont deux jeunes oiseaux portant des tuniques à capuche.

Ils ont révélé que leur « œuvre » n'a rien de magique. Il s'agit seulement d'un « moyen d'expression ».

Le gardien sera bien entendu satisfait, si les PJ ramènent toute la somme destinée à l'expertise.

Quant à leur prime le gardien tentera de la diminuer, vu qu'ils n'ont pas réellement accomplit leur travail.

Aux PJ de négocier cela avec de bons arguments, et leurs charmes respectifs.

Au fait les PJ sont libres de mettre quelques baffes aux jeunes à capuche.

Les cinq five

Acrobatie : habile **Bagarre** : pas très doué **Charme** : bon **Acuité** : pas très doué

Talents : chorégraphie (bon), création de costume de mauvais goût (habile)

Points de vie : 13

Possessions : épée courte, costume ignoble, 20 PO (au total)

Guillaume le renard

Acrobatie : pas très doué **Bagarre** : nul **Charme** : bon **Acuité** : bon

Talent : brigandage (bon)

Points de vie : 10

Possessions : 10 PO

Les modérateurs

Acrobatie : nul **Bagarre** : nul **Charme** : bon **Acuité** : bon

Talents : lettré (pas très doué), droit (bon)

Pouvoir : magie (bon)

Points de vie : 17

Possessions : vêtement blanc

Le manavore

Acrobatie : pas très doué **Bagarre** : bon **Charme** : nul **Acuité** : bon

Talent : droit (pas très doué)

Pouvoir : renvoi de la magie, lévitation (les manavores n'ont pas de jambe)

Points de vie : 30

Possession : long bâton

Les gobelins soldats

Acrobatie : nul **Bagarre** : pas très doué **Charme** : pas très doué **Acuité** : pas très doué

Talents : obéir aveuglement (bon)

Points de vie : 10

Possessions : arme au choix (épée, hache, ou lance), pièce d'armure (protection 2)

Mac de Giver, l'ingénieur goblin

Acrobatie : nul **Bagarre** : nul **Charme** : pas très doué **Acuité** : pas très doué

Talents : ingénierie (engins de guerre, habile), lettré (pas très doué), bricolage (bon)

Pouvoir : minus

Points de vie : 10

Possessions : besace remplie d'outils, 10 PO

L'habitant type de Cochonville dit premier venu

Acrobatie : nul **Bagarre** : nul **Charme** : nul **Acuité** : pas très doué

Talent : lettré

Pouvoir : magie (pas très doué)

Points de vie : 10

Possessions : 10 PC

Le client type de l'auberge des non magiciens

Acrobatie : pas très doué **Bagarre** : pas très doué **Charme** : nul **Acuité** : pas très doué

Talent : picoler (bon), raconter des blagues grasses (pas très doué)

Points de vie : 13

Possessions : 10 PC, une choppe de bière

Le gladiateur type

Acrobatie : pas très doué **Bagarre** : bon **Charme** : pas très doué **Acuité** : pas très doué

Talent : frimer devant le public (pas très doué)

Points de vie : 15

Possessions : une arme au choix

Naf

Acrobatie : nul Bagarre : habile Charme : pas très doué Acuité : bon

Talent : fanatisme (bon)

Pouvoir : costaud, dur à cuire (donc 2 points d'armure)

Points de vie : 17

Possessions : masse d'arme (2+4 dés de dégâts grâce à son pouvoir de costaud)

Field de Gar

Acrobatie : habile Bagarre : habile Charme : bon Acuité : pas très doué

Talent : sortir de grande phrase (bon)

Pouvoir : prestance, noble

Points de vie : 15

Possession : sabre

Jean le saurien

Acrobatie : pas très doué Bagarre : bon Charme : pas très doué Acuité : pas très doué

Talent : feindre (bon), tir (bon)

Pouvoirs : écaille, télébougote, et poison paralysant

Points de vie : 15

Possessions : hache

Membres du FLC

Acrobatie : pas très doué Bagarre : pas très doué Charme : nul Acuité : pas très doué

Talent : fanatisme (pas très doué), discussion stérile (bon)

Points de vie : 12

Possessions : épée ou hache, cagoule noire

Capello

Acrobatie : nul Bagarre : nul Charme : nul Acuité : habile

Talent : lettré (balaise), économat (bon), spécialiste en écriture magique (balaise)

Pouvoir : prodigieusement agaçant

Points de vie : 12

Possession : rien on lui a tout piqué