

Pour quelques pintes de bière

Ce scénario fait suite à l'aventure du Trésor des Sangrelins. L'intrigue a pour sujet principal la sauvetage par les PJ d'une demie douzaine de tonneaux de bière naine et les conséquences de ce sauvetage.

Synopsis

Dans une précédente aventure, les PJ ont récupéré une demie douzaine de tonneaux de bière naine à une bande de pillards sangrelins.

Ce «trésor» est toujours dans les souterrains qui servaient de repaire aux sangrelins.

Pour transporter ce butin, les PJ ont besoin d'un chariot.

La cité d'Uldorf est à quelques lieues au nord. Là, les PJ espèrent trouver un chariot pour revenir chercher les tonneaux du précieux breuvage.

Six tonneaux de bière, plusieurs possibilités...

Pour transporter les tonneaux de bière, les PJ ont besoin d'un chariot.

Ils pourront sans aucun doute en acheter un à Uldorf.

Les chariots du convoi des nains sont encore sur la route, là où les PJ les ont découverts mais ils sont en trop mauvais état pour assurer le transport des tonneaux.

Ils n'ont donc guère le choix. Il faut aller à Uldorf.

En ville, les choses risquent de se compliquer un peu.

Les nains ont une guilde de marchands à Uldorf et attendent l'arrivée du convoi. Ne le voyant pas arriver, ils en manqueront pas d'envoyer une troupe vers le sud à la recherche des chariots. Ils découvriront très certainement les restes du convoi et remonteront la piste des sangrelins jusqu'à leur repaire.

Les PJ vont donc devoir faire vite et se montrer discrets. Si les nains découvrent ce qui s'est passé, ils risquent d'accuser les PJ d'être les complices des sangrelins, ou du moins des pillards ne valant guère mieux que les monstres.

Une fois en ville, un test de Etre au parfum Diff. 10 permet aux PJ de savoir où en est l'affaire du convoi disparu.

La guilde des nains ne s'inquiètent pas encore du retard du convoi. La région est dangereuse et les routes mauvaises. Il est possible que le convoi ait pris un peu de retard. Il est encore trop tôt pour s'inquiéter vraiment.

Pour trouver un chariot, un autre test de Etre au parfum Diff. 8 permet aux PJ de connaître le nom d'un marchand qui pourrait discrètement leur vendre un chariot.

Péripéties sur la route d'Uldorf

La cité d'Uldorf est à quelques lieues au nord.

Pour s'y rendre, les PJ sont libres de rejoindre la route et de traverser les bois (plus discret mais moins rapide, et sans doute plus dangereux).

Pour mettre un peu de piment dans ce voyage vers Uldorf, vous pouvez lancer 1d6 et confronter le groupe d'aventuriers à la situation décrite ci-après.

1-2: Rencontre avec une bande de sangrelins

Les PJ ont déjà exterminé pas mal de sangrelins mais il semble qu'il en reste encore quelques-uns dans les bois autour du repaire.

Sangrelins

Niveau: 2 (menace)

Attaque: 11 Magie: 0

Défense: 11 Volonté: 5

Dégâts: 5 Points de Vie: 10

3-4: Des brigands !!!

La région n'est pas sûre. Outre les bêtes sauvages et les sangrelins, il y a aussi des brigands.

Brigands

Niveau: 2 (menace)

Attaque: 11 Magie: 0

Défense: 11 Volonté: 9

Dégâts: 5 Points de Vie: 10

5: Qui a perdu un golem ?

Un des mages d'Uldorf a créé un golem mais celui-ci a pris la poudre d'escampette.

Il erre maintenant dans les bois et attaque les malheureux qui ont la malchance de le croiser.

Golem

Niveau: 2 (menace)

Attaque: 11 Magie: 0

Défense: 11 Volonté: 17

Dégâts: 10 Points de Vie: 30

6: Zombies errants

Les sangrelins avaient établi leur repaire dans d'anciennes cryptes d'où ils avaient chassé les occupants.

Ceux-ci errent dans les environs.

Non-morts

Niveau: 2 (menace)

Attaque: 11 Magie: 0

Défense: 11 Volonté: 17

Dégâts: 5 Points de Vie: 15

Vous pouvez aussi écourter ce voyage et prétendre que tout s'est passé sans encombre.

Après une bonne journée, les PJ arrivent en vue d'Uldorf.

La cité d'Uldorf

Uldorf est une cité frontalière. Elle est située dans les Marches Nordiques, la province la plus septentrionale du Grand Empire.

Jadis simple poste avancée, Uldorf est devenue au fil des années une cité riche et puissante, notamment grâce au commerce des métaux précieux extrait par les nains dans les Monts Brumeux qui marquent la frontière nord de la province.

Ci-dessous, une carte (détaillée) de la cité d'Uldorf.

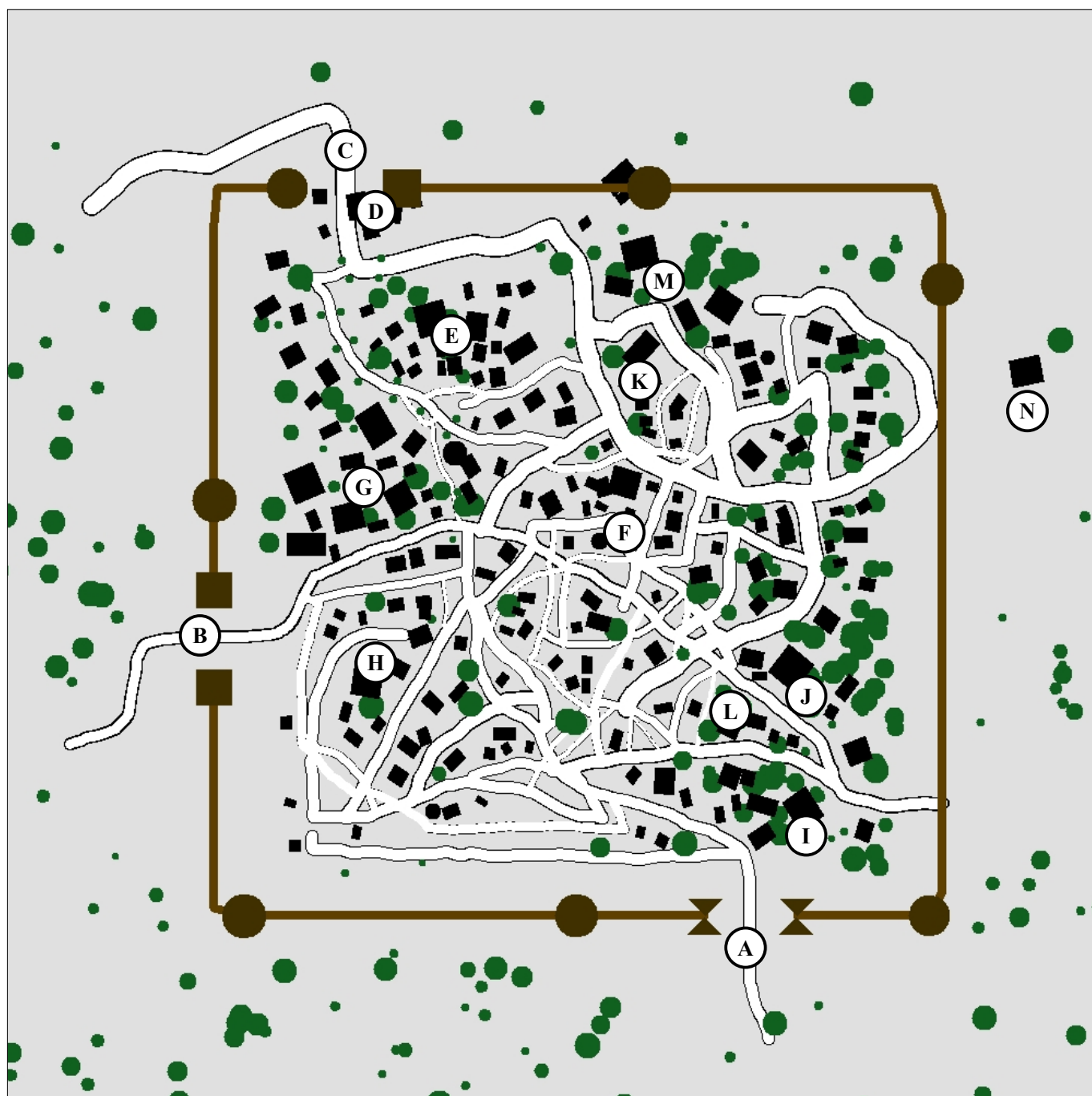
A) Porte sud de la cité. Ici débute la route du Grand Empire. C'est par cette route que les PJ devraient normalement arriver à Uldorf.

La porte est gardée en permanence par une escouade de cinq gardes et fermée à la nuit tombée.

B) Porte ouest d'Uldorf.

La porte est gardée en permanence par une escouade de cinq gardes et fermée à la nuit tombée.

C) Porte nord d'Uldorf. Cette porte est en charge de la guilde des nains. Ils assurent eux-mêmes la sécurité et verrouillent cette porte à la nuit tombée.



D) La guilde des marchands nains d'Uldorf est riche et possède de nombreux bâtiments en ville.

Les nains assurent la sécurité de la porte nord, point de transit obligé des convois de prospecteurs venant des Monts Brumeux.

Une garnison comptant une trentaine de féroces guerriers nains stationnent en permanence dans la caserne de la porte nord.

E) La guilde des marchands nains joue un rôle important dans l'économie locale. La cité est devenue ce qu'elle est aujourd'hui grâce en grande partie à l'industrie et aux échanges initiés par le commerce des nains.

Les bâtiments de la Guilde sont groupés dans ce quartier.

F) Uldorf est à l'origine un avant-poste humain.

Le gouvernement de la ville est donc toujours assuré par le Conseil d'Uldorf, une assemblée regroupant les nobles et les dignitaires locaux, en plus des maîtres des guildes.

Le Conseil d'Uldorf se tient dans la Haute Tour, une fortification vestige de l'époque où Uldorf n'était qu'un donjon perdu à la frontière.

Le bâtiment a été agrandi depuis cette lointaine époque. Aujourd'hui, la Haute Tour est un palais comportant, outre l'hémicycle du Conseil, une bibliothèque et plusieurs salles d'apparat pour les événements officiels.

G) Le quartier des marchands et des artisans regroupe les commerces et les ateliers des différentes guildes marchandes de la cité.

Dans ce quartier, on peut tout acheter et tout vendre.

Si les PJ désirent acheter du matériel ou vendre des objets, c'est l'endroit idéal.

Un test de *Etre au parfum* Diff. 8 permet d'accéder au marché noir local.

Dans une arrière-cour d'un entrepôt, il est possible de faire quelques affaires intéressantes et surtout d'écouler des marchandises volées sans trop de risques.

Si les PJ décident de se rendre au marché noir, lancez 1d6. Un résultat de 6 indique que les PJ feront une très bonne affaire. Un résultat compris entre 2 et 5 indique une affaire sans plus. Un résultat de 1 indique que les responsables de la Guilde des Marchands ont eu vent des transactions douteuses qui se font derrière l'entrepôt.

Un groupe de mercenaires débarque sur les lieux et cassent tout, les marchands et les clients compris.

Mercenaires à la solde de la Guilde des Marchands

Niveau: 2 (menace)

Attaque: 12 Magie: 0

Défense: 11 Volonté: 11

Dégâts: 5 Points de Vie: 12

Si les Nains apprennent que les PJ sont mêlés à l'attaque du convoi et au vol/récupération des tonneaux de bière, la tête de ces derniers sera mise à prix. Les PJ vont au devant de quelques problèmes...

H) L'Auberge du Fier Chevalier Baltus est un établissement fréquenté par les aventuriers de tout poil.

Son tenancier, un certain Andor Millefleurs, est un milicien à la retraite. Il a combattu au nord lors de la guerre contre les gobelins.

Aujourd'hui, il s'est retiré de la vie militaire et a monté cette affaire qui marche pas mal.

L'Auberge du Fier Chevalier Baltus est connue aussi pour son cuistot, une montagne de muscle nommé Olafsven; c'est un barbare qu'Andor a rencontré sur un champ de bataille. Les deux compères se sont sauvés la vie maintes fois et depuis ne se quittent plus.

Olafsven est plus doué sur un champ de bataille que dans une cuisine mais ses plats issus du folklore barbare sont renommés bien au-delà des frontières de la province.

Sa recette de choucroute à la barbare est connue jusque dans les riches cités du sud et nombreux sont les gourmets qui viennent à Uldorf pour mettre leur estomac à l'épreuve.

Une variante de la choucroute à la barbare d'Olafsven sert à délier les langues dans les chambres de torture du maléfique Royaume du Crâne Noir; c'est dire qu'il faut avoir les tripes bien accrochées pour avaler ce genre de plat.

I) Vidaste le Torve est vendeur de chariots, neufs ou d'occasion. Les PJ pourront trouver leur bonheur chez Vidaste le Torve.

Pour un chariot en bon état et un mulet, il faut compter une vingtaine de pièces d'or.

J) Besoin d'argent. Les arènes de la Guilde des Guerriers d'Uldorf vous proposent de participer à quelques combats. L'inscription coûte une pièce d'or mais chaque combat remporté peut vous rapporter de 1d6 à 5d6 pièces d'or suivant le niveau des combattants.

Les règles sont très simples. Le combat s'arrête lorsqu'un des combattants demande grâce ou meurt.

La difficulté majeure consiste à savoir quand s'arrêter.

Combattants des arènes

Niveau: 2 (menace)

Attaque: 11 Magie: 0

Défense: 11 Volonté: 9

Dégâts: 5 Points de Vie: 10

On peut augmenter la difficulté des combats en améliorant les capacités des combattants à chaque combat.

K) Le Temple de la Sainte Lumière offre ses services spirituels et quelques potions de soins pour très peu d'argent (2po pour une portion ou un onguent restaurant 1d6 points de vie).

Si un des PJ est templier, il pourra loger gratuitement dans les dortoirs du temple, et éventuellement négocier un logis pour ses compagnons d'aventure.

L) Le quartier des plaisirs et des jeux propose aux voyageurs toutes sortes de divertissements: des jeux d'argent en passant par les combats de coqs et les maisons closes.

Bien entendu, tout cela est payant et pas sans danger.

Si les PJ se risquent dans ce quartier, lancez 1d6.

Un résultat compris entre 2 et 5 indique une soirée bien arrosée qui se termine dans les bras tendres de quelque(s) prostituée(s).

Un résultat de 6 indique une soirée faste. Non seulement les PJ s'amuse(nt) mais ils gagnent des gains à divers jeux (2d6 po), et ils terminent leur soirée en galante compagnie.

Un résultat de 1 indique que les PJ se font plumés au jeu. Ensuite, ils sont attirés dans un guet-apens par une prostituée, dévalisés puis battus pour finir leur soirée dans un caniveau, sans un sou. On leur a volé leurs armes et le peu d'équipement qu'ils portaient sur eux.

M) La Guilde des Sorciers & Alchimistes d'Uldorf est logé dans un antique manoir datant de la fondation de la cité.

Le manoir abrite une bibliothèque assez complète contenant des parchemins de sortilèges et d'anciens grimoires.

Le manoir abrite également un laboratoire où les alchimistes de la Guilde préparent des potions et des filtres magiques.

Les PJ peuvent se rendre à la Guilde des A&S pour y acquérir des potions curatives (+1d6) ou des potions de Force (+1 en combat) pour la modique somme de 3 po.

N) La Guilde des Enchanteurs & Magiciens d'Uldorf est logée en dehors de la cité. La raison en est simple: leurs expériences magiques ont été jugées trop dangereuses et les autorités de la cité ont exigé que la Guilde des E&M respecte une distance de sécurité. Ainsi la Guilde s'est-elle installée un peu à l'écart de la cité.

Le manoir des E&M est défendu par de nombreux sortilèges et des glyphes de garde, ainsi que par des golems (parfois, certains golems échappent au contrôle de leurs maîtres et s'enfuient dans la nature).

La Guilde des Sorciers & Alchimistes et celle des Enchanteurs & Magiciens se livrent depuis toujours une guerre de l'ombre.

Si les PJ se rendent à la Guilde des S&A, le sorcier Mordicus leur proposera un travail: aller dérober le bloc-notes du mage Théodorus dans les laboratoires de la Guilde des E&M.

Mordicus promet aux PJ 200 po et plusieurs potions curatives et autres.

Si les PJ se rendent à la Guilde des E&M, Théodorus le mage leur proposera un contrat: vider un sac de sel dans le chaudron de l'alchimiste Mordicus. La récompense pour ce travail sera 200 po et des parchemins enchantés.

Un golem a échappé au contrôle de la Guilde des E&M. Il sème la terreur dans le quartier est de la ville. Si les PJ le mettent hors d'état de nuire, les autorités les récompenseront (100 po).

Golem

Niveau: 4 (redoutable)

Attaque: 17 Magie: 0

Défense: 15 Volonté: 10

Dégâts: 15 Points de Vie: 50

Six tonneaux de bière

Les PJ ont finalement réussi à acquérir un chariot et une mule pour aller récupérer les six tonneaux de bière qu'ils ont laissé dans le repaire des sangrelins.

Si les nains de la Guilde apprennent la manigance des PJ, ils ne manqueront pas de mettre à leurs trousses leurs guerriers les plus féroces.

Guerriers nains

Niveau: 3 (inquiétant)

Attaque: 14 Magie: 0

Défense: 13 Volonté: 12

Dégâts: 10 Points de Vie: 30

Les PJ devront donc agir prestement pour évacuer les tonneaux de bière et éventuellement les ramener en ville pour les revendre (à moins qu'ils ne préfèrent les conserver pour leur consommation personnelle).

Epilogue

Après moult péripéties, les PJ devraient réussir à évacuer les tonneaux de bière du repaire des sangrelins. A eux de décider de ce qu'il faut en faire.

En cas de vente au marché noir, une bière de cette qualité peut atteindre le prix record de 10 po le tonneau. Bien entendu, cette vente risque aussi d'attirer l'attention d'escrocs, de marchands envieux et même d'espions de la Guilde des Marchands nains. Les PJ ne sont donc pas à l'abri de représailles ou de dommages collatéraux.

Il est possible que les PJ aient vécu quelques aventures dans le cité d'Uldorf, auquel cas il leur sera possible de s'établir en ville et d'y trouver employeur, à moins qu'ils ne soient obligés de quitter la cité précipitamment après s'être mis à dos les Guildes des S&A, des E&M, des Marchands nains, etc.

Ils peuvent aussi décider de quitter la région et d'aller tenter leur chance ailleurs, en emportant leur butin.

Les possibilités de suite sont nombreuses.

