

Ladies first

Scénario d'introduction à Mantel d'Acier

Fabien Hildwein – décembre 2008

Ce scénario a été écrit à l'attention d'un groupe de joueuses débutantes souhaitant découvrir le jeu de rôle. C'est donc un scénario d'initiation à la fois à Mantel d'Acier et au JdR en général. L'intrigue est simple et rapide à mettre en place, classique pour Mantel d'Acier et les personnages sont faciles à prendre en main et rapides à expliquer. Je ferai toujours référence aux « joueuses » ; lorsque je mentionne des personnages, je suppose qu'il s'agit des pré-tirés fournis : à vous de faire les quelques petites adaptations si vous souhaitez jouer avec d'autres PJs.

Pour une première approche du jeu de rôle, j'ai choisi Mantel d'Acier (plutôt qu'un univers de médiéval fantastique) pour son côté fun et spectaculaire et pour sortir de l'habituel nain-elfe-magicien.

Pour faire saisir aux joueuses ce qu'est un mantel, je leur passe avant la partie la scène de la série d'animé *Vision d'Escaflowne* dans laquelle Allen Schezar et Van Fanel s'affrontent en duel aux commandes de leurs guymelefs (quasiment la même chose qu'un mantel), dans le troisième épisode à partir de la 17^{ème} minute.

Vous trouverez ce scénario ainsi que la description des personnages pré-tirés sur le blog : <http://fullrpgalchemist.canalblog.com>

Les profils des PNJs les plus importants sont présents en annexes. N'hésitez pas à commencer par eux pour mieux saisir leurs relations au cours du scénario.

Synopsis

Les personnages sont chargés de transporter une cargaison de mets fins et de victuailles vers une baronnie du Verdère qui, à la suite de la mort accidentelle de son seigneur, va célébrer l'accès au pouvoir de son nouveau baron, fils du précédent. Durant un voyage mouvementé (comme tous les voyages de francs-pilotes : pluie, attaque de géants, repos à l'auberge, attaque de pirates...), les personnages recueillent un jeune homme qui se révèle être le prochain baron en question, capturé par des pirates. Après l'avoir ramené chez lui, les PJs comprendront assez vite que l'oncle du jeune baron a provoqué la mort du précédent baron et qu'il compte bien provoquer celle du suivant pour prendre le pouvoir à son tour (genre *Le Roi Lion*). Durant la nuit de la veille, l'oncle maléfique va envoyer ses serviteurs enlever le futur jeune baron ; il compte l'emmener dans un lieu secret et le sacrifier à un sombre rituel qui donnera naissance à un mantel nécromantique capable de protéger toute la région et de mener ses armées à la victoire. Les PJs vont bien entendu l'en empêcher en libérant le jeune baron à temps et en interrompant par son retour l'accession au trône de l'oncle.

Concernant le système de jeu

Ce scénario fonctionne à l'aide du dK². Voici quelques modifications que j'y ai apportées pour aider à la prise en main du système de jeu.

La liste de compétences a été très allégée et remaniée (certaines compétences ont été ajoutées, d'autres ont changé de caractéristiques). Les caractéristiques des mantels des PJs qui en possèdent ont été simplifiées. La magicienne possède une liste fixe de sorts, au MJ de lui permettre éventuellement d'en improviser.

Etant donné que la liste de compétences est bien plus courte, l'Atout Apprentissage ne fournit que [6 + Intelligence] degrés supplémentaires à répartir et non pas [10 + Intelligence], et la limite est à deux degrés par compétence pour chaque Atout Apprentissage et non pas un degré.

Plusieurs changements ont été apportés aux caractéristiques des mantels pour tenir compte des nouvelles règles de Gabarit (cf. p. 75 du dK²). Le mantel de base ne possède plus 10 mais 4 points d'armures ; ses points de vie valent FD*2*niveau et non plus FD*5*niveau ; ses points d'énergie de base sont de 14 ; la manoeuvrabilité vaut FD*2*niveau et non plus FD*4*niveau ; et enfin, les points de manoeuvres valent la manoeuvrabilité (pour éviter de prendre le niveau du pilote deux fois en compte).

Pour une prise en main plus facile, les véhicules disposent de trois capacités spéciales et non pas 2*FD (ce qui en fait 6 pour chaque mantel).

Enfin, pour faciliter l'approche du système, j'utilise les règles de dK, mais je ne pense pas utiliser celle d'habillage, sauf si les joueuses comprennent rapidement le système de jeu.

Voilà pour la mécanique de jeu.

La compagnie des Deux Lunes

Les six personnages pré-tirés forment la petite compagnie des Deux Lunes. Elle a été formée par son actuel capitaine, Crista Della Luna, fille aînée d'une famille de marchands trèques. La compagnie, par principe, ne recrute que des femmes. Elle est composée d'un gargousier servant de foyer roulant et de transport à marchandise, et de trois mantels. Le gargousier, à cause de sa forme, a été baptisé *Le Sanglier*. Les trois mantels s'appellent *Le Félin*, *Le Vieil Ours* et *La Flèche de Scassin*.

Sans préjuger de leurs relations et de leurs caractères respectifs (ce sera aux joueurs/joueuses d'en décider), chacune des femmes de l'équipage remplit un rôle bien particulier (voir leurs feuilles de personnages pour plus de détails sur leurs passés et leurs compétences).

Crista Della Luna est le leader, le diplomate et le marchand du groupe. C'est elle qui tient les comptes, gère les stocks, déploie ses efforts commerciaux pour trouver de nouvelles missions rémunératrices – se faisant parfois aider par ses camarades plus charmantes.

Anka Schönegestalt est la mécanicienne de la compagnie et la conductrice de son gargousier, *Le Sanglier*. C'est elle qui entretient le matériel de l'équipage et en particulier les gargousiers.

Esmeralda Fuego del Sol appartient à l'équipage en tant que magicienne, tant pour son expertise magique que pour la puissance et la violence de ses sorts.

Kathy Kat est une femme-chat et une ancienne esclave. Grâce à son mantel, *Le Félin*, elle est chargée de la protection rapprochée, en mantel, du *Sanglier*.

Astrid Bjørn la seconde dans son rôle. Elle possède également un mantel, *Le Vieil Ours*, et prend soin des membres de l'équipage malades ou blessés.

Esther Boisguilbert, enfin, opère également depuis son mantel, *La Flèche de Scassin*. Elle a été engagée en tant que prêtresse pour le salut des âmes de l'équipage, et en tant que chasseuse et éclaireuse pour le salut des corps de l'équipage et pour ouvrir son chemin.

La compagnie a connu quelques succès encourageants jusqu'ici et a fait plusieurs voyages importants, notamment jusqu'à Lernesitz et jusqu'à Trövallä. Mais elle ne peut pas encore revendiquer de hauts faits d'armes qui pourraient propulser sa renommée et ses affaires vers les sommets – ce qui ne saurait tarder, bien entendu !

Chapitre 1 : Le voyage

1.1. Marchandages

Période creuse, les fonds de la compagnie des Deux Lunes commencent à être vides. L'équipage désœuvré fait halte depuis quelques semaines à Guilletagne, lorsqu'une proposition de travail tombe.

Un commerçant de produits de luxe, Lucciano Gucci, a reçu une importante commande pour la baronnie de Valdetour. Les PJs doivent la livrer avant 15 jours, en bon état. Le marchand leur propose 6 000 guilders pour cette mission. N'hésitez pas à jouer la rencontre en détail, le cabinet richement et kitschement décoré, le marchand gras et la négociation dans les coussins épais, à proximité du stock grouillant et rempli d'odeurs. En réussissant un jet de Diplomatie contre un SD de 15, les PJs se rendront compte qu'il propose une rémunération très basse compte tenu des salaires et de l'entretien des véhicules. 8 000 guilders serait plus correct, 10 000 serait une excellente opération (mais difficile à obtenir). Jouer la négociation, en role-play ou à coup de jets de Diplomatie et de Bluff, à coups de promesses et de formules de styles. Si les bons PJs sont là, si leurs impressionnants mantels sont là... beaucoup de choses peuvent changer.

Une fois l'affaire conclue, le marchand mène les PJs jusqu'au stock pour leur montrer les 15 caisses à transporter. Il y en a pour 5 tonnes de mets fins, de tissus et de vin. Le plus difficile pour les PJs sera de convaincre le marchand que les bouteilles de vin ne seront pas secouées et que toute la cargaison restera au frais durant tout le voyage. Il insiste pour qu'ils lui prouvent que ce sera le cas.

Les PJs recevront la moitié de leur salaire au départ et l'autre moitié à l'arrivée, un agent du marchand étant chargé sur place de vérifier la cargaison et de leur remettre la somme en fonction de l'état dans lequel cette dernière est arrivée.

1.2. A vos marques...

Dès que la cargaison sera chargée, les papiers signés, les PJs devront encore décider de la route à suivre. Avec une bonne carte (les PJs en possèdent quelques unes dans le vide-poche du *Sanglier*), un PJ réussissant un jet de Survie contre un SD de 20 devrait pouvoir trouver une bonne route. Les PJs peuvent tout à fait en discuter et faire un jet coopératif (p. 21 du dK²) ou s'aider à en habillant le jet de Survie à l'aide de compétences comme Conduite (savoir où le gargousier passera le plus facilement) ou Discrétion (quelles seront les routes où il sera le plus facile de se dissimuler aux yeux des monstres). Faites le jet en secret pour ne rien laisser voir et adapter en fonction du résultats les difficultés du voyage.

Une fois que tout est en place, ils pourront partir dès qu'ils le souhaiteront.

N'hésitez pas à leur décrire le passage brutal de la cité vivante et multicolore de Guilletagne, aux étendues hostiles et vides des terres intermédiaires. Le bruit du moteur, les vibrations régulières et profondes des pas des mantels, l'odeur de graisse chaude, le soleil qui tape et les longues heures passées à conduire ou à marcher à côté pour les mantels. Les soirées autour d'un feu à s'échanger les morceaux des rations sèches (aucun pré-tiré ne sait cuisiner correctement), à se raconter des histoires et à chanter pour repousser le noir alors que le gargousier et les mantels sont enfin silencieux.

Voici différents événements que je vous propose de faire jouer, à la fois pour pimenter le voyage, pour en montrer la difficulté et pour familiariser les joueuses avec les mécanismes de jeu. Modulez-les, modifiez-les en fonction du résultat du jet de Survie précédent ; n'hésitez pas à en rajouter de votre cru ou à supprimer ceux qui ne vous plaisent pas, le seul événement incontournable est celui de l'attaque de pirates à la fin.

1.2.1. *Parlez-moi de la pluie et non pas du beau temps...*

Le ciel se couvre de nuages à l'horizon, le vent se lève. La pluie commence à tomber à gouttes de plus en plus grosses. Bientôt les essuie-glaces ne sont plus suffisants, l'eau et les débris qui couvrent le pare-brise et ne permettent pas de voir à plus de 20 mètres, même avec des phares à puissance maximum. *Le Sanglier* finit par s'embourber dans une montée. La boue et les débris ont coincé une roue et il faut les déblayer à la main ; jet coopératif de Mêlée contre un SD de 25 – s'il est raté, chaque PJ perd 1d6 points d'énergie. On peut tenter de le soulever avec les mantels, mais ça risque d'abîmer leurs mécanismes ; jet coopératif de Mêlée contre un SD de 20 – s'il est raté, chaque mantel prend 1d6 points de dommages, sans protection d'armure.

Si vous vous sentez d'humeur joueuse, vous pouvez rendre la tâche encore plus difficile : une meute de loups s'approche, une des PJs est coincée sous le gargousier, le gargousier se met doucement à glisser vers le bas de la pente en aquaplaning (« boue-planing » ?), des chutes de pierre abîment un phare du gargousier ou un mécanisme d'un mantel...

Les personnages rentrent trempés, sales, épuisés et peut-être même blessés.

1.2.2. *Géants !*

Alors que les PJs roulent peinardes sur une ancienne route trèque, une nuée d'oiseaux apparaît dans le lointain. Un jet de Survie contre un SD de 20 permet de comprendre qu'un ou plusieurs géants approchent et de s'y préparer. Il s'agit effectivement de trois géants en train d'essayer de détruire la route en en arrachant le pavement. Ils attaqueront à vue le convoi. Deux d'entre eux le chargeront directement à la hache, le troisième jettera des pavés sur les mantels pour les arrêter. Voici quelques profils que je vous propose, n'hésitez pas à en rajouter si les PJs sont trop coriaces.

Debaz, géant lambda

Combat : 9	Mystique : 6	Sournoiserie : 3	Survie : 6
Points de vie : 30		Points d'énergie : 18	

Dégâts : hache 2d6+2

Armure : 2

Gigantesque (Gabarit (2) ; Vitalité) ; Armes et armures de professionnel

Itchkok, géant aux oiseaux

Combat : 9	Mystique : 6	Sournoiserie : 3	Survie : 6
Points de vie : 24		Points d'énergie : 24	

Dégâts : marteau 2d6+2

Gigantesque (Gabarit (2) ; Vitalité) ; Armes et armures de professionnel ; Nuée d'oiseaux (jet de Volonté contre un SD de 15 pour ne pas subir un malus de 4)

Mëssouhassantüit, géant lanceur de pavé

Combat : 9	Mystique : 6	Sournoiserie : 3	Survie : 6
Points de vie : 24		Points d'énergie : 24	

Dégâts : hache 1d6+2 ; jet de pierre 1d6+5

Gigantesque (Gabarit (2) ; Vitalité)

Le combat doit être violent, n'hésitez pas à abîmer gravement l'un ou l'autre mantel, voire à blesser un personnage. Les PJs finiront par gagner, mais avec de la sueur et du sang.

1.2.3. Repos (?) à l'auberge

Après plusieurs jours assez difficiles, les personnages seront heureux de pouvoir retrouver le confort d'une auberge : un vrai lit, un repas chaud et un bain ! C'est la dernière étape importante avant d'arriver à la baronnie de Valdetour. C'est l'occasion pour le MJ de mettre en place des situations sociales intéressantes à jouer et éventuellement une petite bagarre de taverne.

Le Relais de la Cinquième Roue appartient à un hameau fortifié qu'encadrent plusieurs champs. C'est ici que de nombreux voyageurs s'arrêtent pour prendre du repos et faire le plein de vivres et de carburant. Divers marchands viennent également passer commande pour des céréales et des matières premières (cuir...). Le relais lui-même est un grand bâtiment, avec une salle commune haute de plafond et un étage de chambres, le tout accompagné des appartements du personnel, d'une cuisine à l'arrière et d'une cave pour les denrées.

Au moment où les personnages arrivent, le relais accueille également des pirates qui se font passer pour des francs-pilotes. Ils ont été chargés d'enlever le jeune baron Octave de Valdetour (qui est prisonnier dans leur gargousier) et de l'emmener au loin, là où son oncle, Claudius de Valdetour, pourra faire mettre en place le rituel pour le lier à un mantel très spécial et se proclamer ensuite baron légitime. Mais tout ceci sera développé plus bas, et les joueuses n'en savent encore rien.

Voici quelques interactions que je vous propose de faire jouer pour agrémenter la soirée. Laissez vos joueurs/joueuses réagir et jouer avec ces rencontres et leur environnement.

- lorsque les PJs entrent dans l'auberge, elles attirent rapidement les regards – des femmes après plusieurs semaines d'abstinence ! – et les interpellations égrillardes ; si elles souhaitent réagir, n'hésitez pas à jouer les gros machos de paysans ou de manteliers désœuvrés et leurs rires gras
- si les PJs demandent des chambres (5 guilders pour deux lits dans une chambre, un bac d'eau chaude et deux repas chauds avec viande), l'aubergiste (un certain Herbert) refusera d'accueillir la femme-chat (« on sert pas d'animaux comme toi ici ! allez, à l'étable ! ») ; au moment où la situation s'envenime, un bel homme intervient pour prendre sa défense, fait plier l'aubergiste et en profite pour lier connaissance avec Kathy, il se présente (Esteban Pueblo) comme un chevalier errant du temple d'Elice, il est beau, bien élevé et charmant – à la manière d'Allen Schezar, si vous connaissez le personnage.
- plus généralement, si un des hommes présent dans l'auberge à l'heure de plaire à une des personnages et de passer la nuit avec elle, à vous de décider ce qui se passera le lendemain : reste-t-il avec elle, convaincu d'avoir trouvé l'âme-sœur ? comment le faire entrer dans la compagnie des Deux Lunes alors ? sera-t-il parti en emportant toutes les richesses de la jeune femme ? reviendra-t-il avec éclat au moment du scénario où les joueuses auront le plus besoin d'un appui ? ou se révélera-t-il être un pirate de l'attaque du lendemain, devant éventuellement choisir entre sa belle et son équipage ? comment réagira le personnage face à lui ?
- plusieurs hommes interpellent Astrid, une bouteille d'alcool et des verres à la main : « il paraît que les Névang savent bien boire ? pas comme ces Staholmers au sang de betterave ? » en gardant Anka à l'œil ; c'est clairement un défi à boire et ils n'ont pas d'autres idées que de s'amuser avec les nouvelles venues ; ils accueilleront dans leur jeu n'importe quel personnage voulant s'y essayer ; il faut réussir un jet d'Endurance tous les cinq verres d'alcool contre un SD de 10, puis 15, puis 20... pour ne pas tomber malade ou tomber dans les

pommes ; le MJ peut faire également les jets des trois hommes en considérant qu'ils ont un bonus de 9

- un jeune homme invitera Esmeralda à danser si ce n'est pas déjà le cas, pour la séduire ; il risque de s'attaquer à plus forte partie !
- un homme commence à discuter avec Crista Della Luna, il se présente comme un marchand cherchant de bons francs-pilotes, capables de transporter en sécurité une cargaison de grains ; il s'agit en fait d'un pirate voulant connaître la route qu'emprunteront le lendemain les personnages pour préparer son attaque
- rajouter également, selon votre envie, des discussions qui virent à la bagarre générale, des duels en mantel au clair de lune (et éventuellement avec un coup dans le nez...), des déclarations d'amour passionnées de poivrots se battant pour leur belle en déclamant des poèmes inventés sur le moment...

1.2.4. Les pires ratent

Comme on l'a dit, cette partie est nécessaire à la suite du scénario. Des pirates employés par l'affreux Claudius de Valdetour s'attaquent aux PJs – non pas qu'ils en aient reçu l'ordre, mais ils souhaitent profiter de l'occasion, jugeant que quelques faibles femmes n'arrêteront pas une dizaine de pirates bien armés.

L'issue du combat n'est pas particulièrement déterminée, mais les PJs doivent arriver à faire sortir de la route un des véhicules pirates dans l'épave duquel ils trouveront Octave de Valdetour, ligoté, inconscient mais bien vivant.

Les pirates possèdent trois véhicules rapides mais relativement fragiles (blindage de 2 ; 15 pts de vie ; Conduite +12 ; 15 pts de manœuvre ; Gabarit (1)) et armés de manézingues lourds (Tir +7 avec 2d6+2 de dégâts). Pour les combats d'abordage et/ou de mantels, utilisez les caractéristiques de pirates de la page 122 du livre de base).

Si vous souhaitez l'ajouter, voici un capelin pirate utilisable :

15 points de vie ; 10 points d'énergie

2 points d'armure

Gabarit 1 (n'oubliez pas que les mantels des personnages sont de Gabarit 2)

Glaive +8 ; 2d6 de dommages

Manézingue +5 ; 2d6+2 de dommages explosifs

N'hésitez pas à bien jouer la course poursuite sur la route, voir au milieu d'une forêt, dans les collines, en utilisant les règles p. 93-95 du dK2.

Une fois Octave de Valdetour sauvé, laissez les PJs se poser des questions sur son origine et éventuellement discuter avec lui.

Chapitre 2 : La baronnie de Valdetour

2.1. Enfin arrivées !

Valdetour est un domaine tenu par des nobles du Verdère depuis plusieurs siècles. Une palissade en bois entoure un vaste domaine de plusieurs dizaines de kilomètres carrés, composé de champs, de fermes et de bois, et au centre duquel se trouvent la cité de Valdetour et le fort du baron. Les champs et leurs alentours sont protégés par des mantels et des capelins de jeunes chevaliers pas toujours très respectueux des récoltes. Le nord-est de la baronnie s'appuie sur les contreforts des Monts Delvère.

L'arrivée des PJs avec Octave de Valdetour à leur bord provoque une vague d'émotion. Elles sont poussées par la foule enthousiaste et guidées par le jeune baron jusqu'au château familial. Elles y entrent en le suivant au moment où son oncle, Claudius de Valdetour, annonce l'inexpliquée disparition de son neveu faisant suite à la mort tragique du précédent baron, ainsi que sa propre et douloureuse accession au pouvoir, alors que tous souffrent de la disparition de si excellentes personnes. L'arrivée de son neveu, bien vivant et quelque peu soupçonneux, lui coupe un peu ses effets. Jouez la joie de toute la communauté, l'oncle très méchant, et surtout le petit moment de gloire des PJs qui seront invitées au frais du baron à rester ici et à profiter de la fête à venir, qui aura lieu le lendemain.

Avant cela, elles doivent rencontrer l'agent de Lucciano Gucchi, qui constate que la cargaison a été livrée en bon état (ou pas) et leur paie la seconde part de la rémunération promise. Si la cargaison a été abîmée, il retient entre de 10 à 80% du prix, en fonction de la gravité des dégâts. Il s'agit d'une interaction sociale, donc toutes les techniques habituelles de séduction, de corruption ou d'intimidation sont permises.

En cas de besoin, les PJs pourront également consulter un médecin et des mécaniciens compétents et obtenir des pièces de moteur relativement difficiles à trouver. Leur bonne relation avec le baron facilitera considérablement les choses. Comme au Relais de la Cinquième Roue, elles pourront trouver des vivres et peut-être de nouvelles affaires pour reprendre la route.

De façon générale, n'hésitez pas à faire vivre la baronnie et ses protagonistes, surtout si les PJs vont à leur rencontre. Les éléments les plus saillants sont :

- le luxe et les fastes incroyables déployés pour la cérémonie d'accès au pouvoir du baron, face à l'extrême misère des paysans, à leur travail acharné, sans cesse recommencé
- les tensions et les inquiétudes de l'entourage du baron suite à la mort suspecte de son père (« une mauvaise indigestion ») et au pouvoir grandissant de son oncle, Claudius
- personne ne soupçonne vraiment Claudius, mais sa volonté affichée de mener la guerre contre les baronnies voisines pour augmenter la puissance des Valdetour en inquiète plus d'un ; personne ne se doute de ses pouvoirs ténébreux

Les PJs sont logées dans des appartements réservés aux invités, elles peuvent profiter de leur luxe et de leur confort inhabituels pour elles. Demain, Octave de Valdetour devient enfin le maître légitime du domaine de ses ancêtres...

2.2. L'enlèvement et la poursuite

...mais la nuit va encore être agitée. Alors qu'elles se couchent, les PJs entendent des bruits sourds de combat et de choc dans la chambre juste au-dessus de la leur. En réussissant un jet de Renseignement contre un SD de 15, elles pourront se souvenir qu'il s'agit de la chambre d'Octave, le jeune baron qu'elles ont sauvé. Si elles ont la présence d'esprit de regarder rapidement par la fenêtre, elles pourront avoir la chance d'entrevoir des silhouettes courbées s'enfuyant dans la nuit et portant avec elles un paquet inerte. Il s'agit des goules au service de Claudius Valdetour (cf. Annexe) emportant le futur baron avec elles vers le laboratoire secret de leur maître.

Que les PJs se lancent immédiatement à la poursuite des kidnappeurs, qu'elles décident d'enquêter seules ou qu'elles éveillent toute la maisonnée, la chambre d'Octave sera dans l'état qu'on peut imaginer après une bagarre serrée entre un jeune homme valide et des goules ; les intrus ont forcé la fenêtre, ont assommé leur cible après avoir combattu et se sont enfui par la même fenêtre. Bien en évidence au milieu de la pièce se trouve un morceau de tissu : un insigne d'un soldat de la baronnie voisine de Valtordu. En cherchant rapidement, on trouvera également une pièce et une dague, provenant toutes deux de Valtordu. Elles ont été mises là sur ordre de Claudius pour pouvoir accuser Valtordu et justifier une déclaration de guerre contre elle avec l'appui du peuple.

Un examen un peu plus approfondi (jet de Renseignement contre un SD de 20) permettra de remarquer ces indices et d'en deviner plus sur les adversaires à affronter :

- si les PJs entrent rapidement et les premières dans la chambre, elles pourront sentir une violente odeur fauve et humide
- des marques de griffes sur le parquet et sur le rebord de la fenêtre n'ont pas pu être faites par des humains
- la surface à escalader pour atteindre la chambre d'Octave est trop haute et trop lisse pour avoir été escaladée par des humains sans plusieurs heures de préparation et quelques bonnes prises dans le mur
- si Valtordu avait réellement enlevé Octave, la baronnie n'aurait jamais envoyé de soldats en uniforme, mais des hommes de mains neutres qui n'auraient pas pu être identifiés s'ils avaient été capturés

La conclusion à laquelle arrivera rapidement Claudius – qui a pris d'autorité l'intérim – est qu'il faut lancer une attaque de représailles contre Valtordu demain, dès l'aube, à l'heure où blanchit la campagne. La conclusion à laquelle devraient normalement arriver les personnages est qu'il faut suivre les traces des poursuivants pour les rattraper et comprendre le vrai fin mot de l'histoire. Si les joueurs se rangent un peu trop vite à la solution de Claudius, n'hésitez pas à leur faire faire des jets de Renseignement supplémentaires pour leur souffler les idées ci-dessus ; c'est dirigiste, mais c'est comme ça. Si elles demandent des hommes et des forces armées pour les épauler, Claudius ne refusera pas (la demande est trop légitime), mais il ne leur confiera qu'une vingtaine d'hommes en armes, sans mantel, préférant réserver ses forces pour la bataille qui s'annonce le lendemain.

La poursuite est éprouvante. S'enfoncer de nuit dans les montagnes, marcher jusqu'à l'aube alors que la fatigue est déjà terrible... Devant l'épaisse végétation et le terrain accidenté, le gargousier devra rapidement être abandonné, si toute fois on l'a emporté. De plus, des créatures griffues et courbées se jettent des ombres sur les personnages et les éventuels gardes qui les accompagnent pour les dévorer. Elles grimpent discrètement sur les mantels pour les saboter à l'insu de leur pilote (jet de Réflexes contre un SD de 20 pour s'en rendre compte). A ce compte là, les soldats de Valdetour encore en vie finiront par s'enfuir sans demander leur reste. C'est ici que les compétences de chasseuse et de pisteuse d'Esther Boisguilbert seront les plus utiles.

2.3. Le laboratoire secret

Alors que l'aube se lève, les PJs arrivent à proximité d'une grotte éclairée de l'intérieur. Des raclements métalliques, des grognements et des ordres criés s'en échappent. Si les PJs ont été assez discrètes (pas de mantels, notamment), les abords ne sont pas surveillés et ils ne risquent pas de rencontrer de goules embusquées.

A l'intérieur, au milieu d'un fouillis de machines magiques, de propélem et de cuves d'ombremétal, gît un immense mantel aux allures particulièrement étranges et effrayantes, fait de muscles, de mécaniques, de griffes d'acier et de courroies en cartilage. Plusieurs goules s'activent autour, vérifiant les dernières connexions et effectuant les derniers réglages. Sur une estrade surélevée trône Hector Goitre, derrière un bureau massif, distribuant les ordres et préparant les charmes nécessaires à la mise en marche du monstre. A l'opposé de la pièce, dans un recoin sombre, est enchaîné Octave de Valdetour, une fois encore évanoui. La pièce est remplie de notes et de textes d'instructions de la main de Claudius ; suffisamment de preuves pour ôter tout doute à l'esprit des PJs et d'Octave concernant son oncle ; l'examen de ces papiers permettra d'être fixé sur les intentions exactes de Claudius.

Hector Goitre est l'assistant de Claudius. Il attend son maître pour commencer le rituel. Au moment où les PJs arrivent et où leur présence est manifeste, en particulier si le combat s'engage, il donne une démonstration de ses pouvoirs en un avant goût des pouvoirs de son maître. Si Hector est toujours vivant et si les PJs parviennent – malgré les goules et ses sorts – à libérer Octave, il devient fou de rage et lie la première goule venue au mantel nécromantique et le réveille en catastrophe pour l'envoyer à la poursuite des PJs.

Pour cette scène d'action, voici les caractéristiques des protagonistes (en plus de celles des goules en Annexe).

Hector Goitre

Combat : 3	Mystique : 10	Sournoiserie : 7	Survie : 3
Points de vie : 15		Points d'énergie : 20	

Dégâts : dague 1d6+1

Armes et armures de professionnel ; Mystique (Sorcellerie/Mort&Energie)

Mantel nécromantique « piloté » par une goule

25 points de vie ; 10 points d'énergie

3 points d'armure

Gabarit 2

Epée +8 ; 2d6+2 de dommages

Dispose de l'Atout de monstre *Horreur*

2.4. Le Final

Une fois Octave libéré et le mantel éventuellement mis hors d'état de nuire, les PJs pourront se précipiter vers la baronnie de Valdetour, où Claudius est en train de donner ses derniers ordres avant la bataille contre Valtordu.

Octave et les PJs entrent dans la salle du trône pile au moment où, devant toutes les personnes les plus importantes de la baronnie, Claudius déclare la guerre contre Valtordu en les accusant d'avoir enlevé Octave.

Laisser la scène se dérouler, Octave se révéler à tous et les PJs faire leurs accusations flamboyantes. Finalement, lorsque Claudius est acculé, il se dévoile et appelle ses hommes à sa rescousse (une dizaine, cf. Annexe). Sa première attaque sera un éclair magique qui laissera Octave au bord de la mort. Il compte utiliser sa dernière carte et lancer un coup d'état pour prendre le pouvoir par la force. Voici différents éléments à utiliser durant cette dernière scène de combat :

- Claudius se retranche derrière ses hommes qui se mettent en cercle autour de lui pour le protéger. Il utilise ses sorts pour blesser/tuer/mettre en difficulté les personnages et réanimer les morts éventuels (ses soldats ou ses adversaires).
- Les hommes de Claudius vont mettre en place leurs mantels (trois, *a priori*) pour attaquer le château et éventuellement mettre en joue la salle du trône et imposer les décisions de leur maître ; une course poursuite peut s'engager entre les personnages et les gardes pour arriver le premier à son mantel. L'issue du combat des mantels aura un impact non négligeable sur celle du coup d'état.
- Les PJs peuvent éventuellement tenter de rallier les gardes de la baronnie à leur cause, en mettant l'accent sur le fait que Claudius, bien que de la famille régnante, est un félon. S'ils ne font rien, la garde de la baronnie se contentera d'essayer de protéger Octave, sans vraiment savoir que faire et fuiront si plus de trois d'entre eux meurent.

Le combat doit être violent et héroïque. Certains PJs peuvent être blessés à mort et soignés au dernier moment ou se croire morts et être en fait seulement évanouis... Des mantels peuvent être détruits ou très sérieusement endommagés.

Si les PJs perdent ou s'enfuient, Claudius prend le pouvoir par la force, plutôt que par la ruse comme il l'avait souhaité. Il répare le mantel nécromantique et y installe son neveu. Doté de cette arme (cette fois-ci beaucoup plus puissante qu'avec une goule), il lance la guerre sur les baronnies voisines et plonge la région et le Verdère dans une longue ère de guerre civile.

Si les PJs l'emportent, comme ce sera vraisemblablement le cas, Claudius se mettra à genoux et implorera leur grâce. Aux personnages de décider ce qu'ils feront. S'ils le laissent à la merci d'Octave, celui-ci bannira son oncle, qui pourra devenir un méchant récurrent et efficace d'une éventuelle campagne. Dans tous les cas, Octave deviendra enfin baron et les PJs seront fêtées comme des héroïnes de la baronnie. Leurs blessures et les réparations nécessaires seront entièrement prises en charge par Octave (quitte à saigner à blanc les paysans en alourdissant encore les impôts). Le nom de la compagnie des Deux Lunes commencera à être connu et à circuler dans les tavernes du Verdère. En route pour la gloire !

Têtes à claques

Gardes de Claudius

Les gardes de Claudius sont ses hommes de main et son dernier rempart en cas de problème. Ils sont solides, stupides et obéissants. Leur nombre et leur combativité dépendront des besoins de votre scénario. De 5 à 10 serait un bon échantillon. Ils ne fuiront jamais sauf si Claudius est tué.

Combat : 9 Mystique : 3 Soutoiserie : 3 Survie : 7
Points de vie : 15 Points d'énergie : 10

Dégâts : épée 2d6+4

Armure : 4

Les gardes possèdent également trois mantels qu'ils mettront à contribution en cas de problème, pour attaquer les PJs.

Taille : 2

Blindage : 4

Dégât : épée 2d6

Pts d'énergie : 15

Goules

Descendants de villageois exposés à une trop forte dose de magie, ces goules vivent dans les Monts Delvères à proximité de la baronnie. Elles protègent le laboratoire secret de Claudius et exécutent ses sales besognes. Elles sont rapides et dangereuses, mais pas très solides et fuient en cas de vraie difficulté. Elles souffrent de sévères problèmes d'ossature, de peau et une haleine à faire fuir une hyène. Elles sont nombreuses et peuvent agir de concert pour grimper sur un mantel et aller assassiner son pilote, en cas de besoin.

Ce sont elles qui ont capturé Octave de Valdetour la deuxième fois et qui l'emmèneront au laboratoire de Claudius.

Combat : 12 Mystique : 3 Soutoiserie : 7 Survie : 7
Points de vie : 10 Points d'énergie : 10

Dégâts : coup de griffe 1d6+2 (empoisonné si ça vous branche)

Puanteur (jet de Sauvegarde ou -4 à la prochaine action)

PNJs mineurs

Ces PNJs sont là pour accompagner le scénario. Utilisez-les si vous en sentez le besoin pour agrémenter la trame de votre histoire.

Gontrand Honoré est le représentant de la baronnie la plus proche, Valtordu. C'est un homme débonnaire particulièrement inquiet par les déclarations de Claudius. Lorsque Valtordu sera accusée à tort du deuxième enlèvement du baron, il se retrouvera dans une position extrêmement délicate. Il fera tout pour aider les PJs à prouver son innocence et pour abattre Claudius.

Jacques Tonnelet est le capitaine des gardes du château de Valdetour. Il déteste cordialement les gardes de Claudius et se méfie de lui. Il espère pouvoir conseiller le jeune baron arrivé sur le trône pour mettre son expérience au service de la baronnie à laquelle il doit tout. Sa volonté de l'aider pourrait passer pour de l'ambition déplacée, surtout si vous êtes un MJ retord.