

Scénario d'infiltration

Assassinat au Château

En Bref

Scénario prévu pour 5h de jeu.

5 Joueurs - Personnages pré-tirés

Objectifs : Planification, improvisation

Quête scénarisée

Thème abordé : Guilde de l'ombre, banditisme

Sommaire

[Introduction p1](#)

[Avant de jouer p2](#)

[En jeu p3](#)

[Descriptions p4](#)

[Pour aller plus loin p5](#)

Introduction pour les joueurs

Parfois, certaines bandes de bandits peuvent s'attirer les foudres d'organisations qui les dépassent. Parfois, ils apprennent à leurs dépens qu'il ne vaut mieux pas empiéter sur le territoire de la guilde de l'Ombre. Parfois, car ceux qui survivent se comptent sur les doigts d'une main. La guilde ne saurait tolérer qu'une bande de brutes, de truands de bas étage, puisse gagner l'or qui lui était destiné. Bien que ces hommes et femmes puissent éventuellement faire de bonnes recrues, trop souvent ils agissent au grand jour et finissent inmanquablement par attirer l'attention de l'Empire. Cette fois-ci ils n'en auront pas le temps. Des agents de la guilde ont été déployés sur place et se chargeront de réduire cette misérable bande à néant.

Une telle bande s'est installée il y a peu dans l'ancien hostel impérial du hameau d'Osteroy. Ce fort servait autrefois à accueillir sa majesté l'Empereur et toute sa cour lors de ses déplacements dans la région. Pourtant, depuis Mathieu le Fol, plus aucun empereur ne s'est hasardé dans les environs. Le village attenant au château est depuis tombé en désuétude, malgré son excellente position géographique. Construit à un carrefour commercial, le village permet la jonction entre la commanderie de Roquebrune et la ville de Sletho, via Eauneuve. Une chemin part également tout droit au sud vers Grandforge. Situé au coeur du duché d'Osteria, le hameau souffre grandement du manque de population de la région et perd ses habitants au fil des générations. Ainsi, les rares commerçants à arpenter ces chemins se retrouvent escroqués et rançonnés par les bandits céans, quand ils ne disparaissent pas tout simplement.

L'histoire commence pour vos joueurs au coeur même d'Osteroy. Accueillis pour la nuit chez l'habitant, ils pourront à loisir se renseigner sur la vie au village. Sous la domination des brigands, les quelques villageois vivent dans la peur et leur donnent le peu qu'ils gagnent ou cultivent. Leur objectif immédiat sera assez simple, du moins en théorie, ils devront s'infiltrer d'une manière ou d'une autre dans l'ancien hostel afin de frayer aux côtés des brigands.

Avant de jouer

Le contexte

La région est sous coupe réglée, une cinquantaine de brigands en ont fait leur territoire et passent par le fer tous les voyageurs. Abrisés dans un ancien château, pour partie en ruine, ils s'en servent de camp de base pour piller et razzier toujours plus loin. Leurs actions commencent à faire parler d'eux. Cela a deux conséquences majeures. Les voyageurs se font de plus en plus rares et les raids portent de plus en plus loin. L'Empire n'a pour l'instant rien entrepris à l'encontre de ces pilliers, le duché d'Osteria étant relativement éloigné de la capitale. Cependant, cela ne saurait tarder. Une intervention marquerait certainement la fin de ce groupe de gredins mais porterait en même temps un coup définitif au commerce local. La guilde de l'Ombre doit à tout prix empêcher cela. Parmi les quelques caravanes y circulant, certaines lui servent de contrebandiers. Elles permettent le commerce avec le Nord, via la mer, en contournant ainsi les postes frontières et les taxes de la décapole.

Les brigands sont pour la plupart d'anciens bretteurs, des paysans révoltés ou de pauvres hères en manque d'aventure. Ils ont suivi aveuglément deux frères dans de nombreux larcins. Leur installation dans l'ancien hostel marque une étape importante de la vie de leur bande. Elle est désormais structurée et plusieurs groupes se sont formés en son sein. Les partisans de l'aîné veulent des actions toujours plus violentes et sont pour passer tout le duché par le feu et l'acier. Ceux du frère cadet sont plus pragmatiques et préfèrent des razzias éclairs et une vie de bandit de grands chemins. La tension entre les deux partis commence à monter d'autant plus que les deux frères ne semblent pas parvenir à se mettre d'accord entre eux. Ils passent leurs journées à se quereller et leurs nuits à boire dans la grande salle de l'hostel sans que la situation ne change.

Le plan de la guilde de l'Ombre est de semer la zizanie en organisant l'assassinat d'un des membres influents de la bande tout en volant une partie des butins pour forcer les deux frères à se battre. S'ils périssent dans l'opération cela serait idéal, sinon il suffit simplement que la bande s'éparpille. La personne idéale à tuer semble être leur premier lieutenant, qui prend la tête des opérations de pillage quand les deux frères sont occupés ailleurs. Il suffirait que des preuves soient retrouvées, accusant directement l'un des frères d'essayer de léser l'autre... La guilde de l'Ombre emploie justement de très bons faussaires.

La zone de jeu

Le village d'Osteroy est construit au pied de deux montagnes. Il est bordé au sud par de larges régions agricoles et se trouve à un carrefour commercial. L'ancien hostel est un château construit à flanc de falaise qu'on ne peut atteindre que par un unique sentier escarpé. Une forêt dense et des ravins achèvent de le protéger empêchant tout siège ou prise d'assaut directe.

En jeu

Les idées à suivre

L'idée générale du scénario est de laisser les joueurs élaborer leur plan d'action. Leurs personnages sont considérés par la guilde comme des agents sacrificiables. Ils ne connaissent en effet rien de la guilde si ce n'est le visage d'un de ses agents de liaison, un certain Taiyakiy. Cet homme aux longs cheveux blonds assure régulièrement le contact avec ce groupe pour les faire travailler sur diverses opérations. A noter que Taiyakiy se trouve sur place, prêt à intervenir, notamment pour extraire le groupe si la situation venait à mal tourner.

- Le premier objectif imposé par la guilde est de voler une part du trésor amassé par les bandits. Ce prélèvement servira de récompense pour les joueurs. Il est entreposé dans une des salles du château, construite à même la roche de la montagne. On y accède par un unique couloir surveillé nuit et jour. Seul le lieutenant et les deux frères peuvent en garder la clef.
- Le deuxième objectif qui semble incontournable est le meurtre du premier lieutenant. Sa mort réduira considérablement leur efficacité et permettra une intervention ultérieure. Il reste généralement au château et organise les hommes et les raids.
- Un point sensible que les joueurs peuvent exploiter à leur avantage est la rivalité amoureuse qui lie les deux frères à une guerrière de leur bande. Ils rivalisent de prouesses pour tenter de gagner ses faveurs. Cette dernière semble pour l'instant indécise, ce qui exacerbe toutes les tensions qui pouvaient exister entre ses soupirants.
- Les membres de la bande sont scindés en deux groupes. Cependant, d'autres factions commencent à se former. Certains pensent qu'il est plus que temps de partir avec un maximum d'or et de laisser les autres se débrouiller entre eux. Ce sont les hommes actuellement en raid qui reviendront passer une dernière nuit au château. Ils prévoient de s'enfuir, si possible avec le trésor, si rien ne vient contrarier leur plan entre temps.

Les aboutissements possibles

Au final, les joueurs devraient s'enfuir les poches pleines et laisser les survivants de la bande s'entretuer pour trouver qui les a trahis. S'ils venaient à se faire prendre sur le fait, leur but sera d'en réchapper, avec potentiellement l'aide de la guilde. Enfin, en cas d'échec il devront tout tenter pour déloger les bandits avant l'arrivée de l'Empire, qui viendrait pacifier la région.

Les points cruciaux

L'arrivée au château et l'infiltration des joueurs, est la première étape clef. Il devrait s'en suivre une étape de découverte du château et de ses habitants. C'est durant cette étape que les joueurs devront ajuster leur plan. Avant que d'autres surprises viennent les bousculer, comme le retour du groupe parti en raid et voulant eux aussi voler le trésor.

Descriptions

Liste des personnages

- Habitant d'Osteroy (Tayakiy incognito). Il s'agit du premier Pnj que rencontreront vos joueurs. Il les accueille dans son humble maisonnette, une salle unique servant tout à la fois de grange et de lieu de vie. Il se retrouvera ensuite dans le château pour veiller sur vos joueurs.
- Le frère aîné est un grand gaillard au cheveux bruns hirsutes, bâti comme un géant, il porte avec fierté de nombreuses cicatrices. Arrogant et impulsif, il se bat autant qu'il boit. De préférence souvent et sans retenue.
- Le frère cadet lui ressemble mais a un aspect plus soigné. S'il s'emporte aussi facilement dans les excès, il a appris à le dissimuler. Ses bonnes manières et son vocabulaire sophistiqué cachent pourtant le même monstre prêt à en découdre et massacrer ses ennemis. Il reste cependant plus pragmatique que son frère.
- Le premier lieutenant de la bande en est sans doute son membre le plus âgé. Respecté de la troupe, il dispense de bon conseils et organise la vie au château. Ancien soldat, il connaît par cœur les techniques de défenses impériales et les deux frères le respectent pour cela.
- La bretteuse, une femme forte peu mise en valeur par ses hardes et son équipement mais qui cache un fort joli minois sous ses cheveux roux en bataille. Ce qui n'a pas échappé aux deux frères qui la courtisent assidûment. Rosemonde, de son prénom, s'en amuse pour l'instant, tout en cherchant le meilleur parti des deux.
- Gautier, ancien paysan s'étant érigé en leader des partisans d'un carnage qui viendrait réduire le duché à néant. Grand dadais malhabile, sa gouaille et son franc parler lui attire pourtant la sympathie d'une bonne moitié de la troupe. Son visage marqué par le labeur porte quelques marques, issues d'une enfance difficile et de parents violents.
- Crépin, ancien bretteur et vieil ami du lieutenant. Ils ont combattu ensemble sous les bannières de l'Empire et Crépin sait pertinemment que face aux légions, leur petite troupe n'aurait aucune chance.
- Balde, chef de la garde, cette femme colossale est chargée de la sécurité des deux frères et de leur trésor. Sa rudesse et son manque d'éloquence font souvent l'objet de mauvaises blagues. Dans son dos, car personne n'oserait la défier en public, de peur d'y laisser la vie.

Liste des lieux

- La grande salle, au cœur du château, elle est tapissée de broderies et richement lambrissée. Elle accueille de grandes tables et un ancien trône rongé aux mites que les deux frères se disputent.
- Dortoir commun, le gros de la troupe se le partage. Les autres dorment un peu partout dans les couloirs ou les anciennes salles en ruine.
- Les anciennes geôles, construites sous les cuisines, elles servent de réserve et leur accès est strictement limité. Seuls la cuisinière et le forgeron en ont la clef. Chacun y entrepose quantité de nourriture et de matériel.

Pour aller plus loin

Sitographie

- Aperçu de la vie dans les villages de l'Empire : <http://lcnjdr.wpweb.fr/commerce/villages/>
- La guilde de l'Ombre : <http://lcnjdr.wpweb.fr/gilde-de-lombre/>
- Les cartes de l'Empire : <http://lcnjdr.wpweb.fr/bestiaire/cartographie/>

Inspiration

- L'ambiance générale de ce scénario est inspiré d'une des aventures de gueule de loup, de la série de roman de la troupe du loup. **LEWIN** Waldtraut et **MARGRAF** Miriam. **La troupe du loup**, Tome 4 : L'Otage. Bayard Editions Jeunesse, 2006. Isbn : 2747011801.
- La mission en elle-même s'inspire des missions proposées par la guilde des voleurs dans le jeu vidéo Skyrim, développé par Bethesda en 2011.
- Plus d'informations sur les hôtels princiers avec une vidéo de La Prof qui a inspiré les décors de ce scénario : <https://www.youtube.com/watch?v=Fu8lkxMwEmw>

Bon jeu et bon voyage dans l'univers des Chroniques de Nebomore !

N'hésitez pas à nous faire vos retours sur ce scénario :

<http://lcnjdr.wpweb.fr/competence/recits-de-partie/>