

Scénario d'enquête

Suer Sang et Eau

En Bref

Scénario prévu pour 6h de jeu.

6 Joueurs - Personnages pré-tirés

Objectifs : Enquête et infiltration

Quête Guilde de l'Ombre

Thème abordé : Fléaux magiques

Sommaire

[Introduction p1](#)

[Avant de jouer p2](#)

[En jeu p3](#)

[Descriptions p4](#)

[Pour aller plus loin p5](#)

Introduction pour les joueurs

La magie, sa puissance au service de l'Empire a rempli bien des offices. À la guerre, elle repousse nos ennemis, en temps de paix elle guérit nos citoyens. Pourtant, il est un mal face auquel elle reste impuissante. La fièvre rouge, repoussante maladie qui ravage nos campagnes depuis des décennies. Jamais totalement éteinte, elle rampe et surgit partout où on ne l'attend plus. Les récents événements autour de Sletho n'en sont qu'un triste rappel. Cependant, Ebène se rapproche plus que jamais d'un antidote. Il lui faudra cependant sacrifier quelques codes de déontologie pour mener à bien les expériences nécessaires à cette avancée scientifique.

Le prieuré d'Ocre-Lune, siège de l'une des trois guildes de pharmaciens, est connu comme le seul à s'intéresser réellement aux maladies antiques. Ses prêtres et soignants œuvrent sans relâche à soulager le monde de ces fléaux. Ouverte à tous, la guilde se doit pourtant de respecter quelques principes. L'un de ses moines s'est somme toute montré trop extrême et s'est vu bannir hors des frontières impériales. Père Ronchard était pourtant sur la bonne voie. Ne lui reste plus qu'à éprouver ses travaux sur un sujet. Lui inoculer un vaccin et l'exposer pour prouver son efficacité. S'il est trop tard pour le père, les joueurs peuvent encore tester ce fameux remède.

Le groupe a été embauché pour pénétrer discrètement dans le prieuré et mener à bien quelques menues expériences. Il devra pour cela entrer en contact avec un ancien ami du Père Ronchard et le convaincre de leur apporter son aide, par tous les moyens qu'ils jugeront nécessaires. Attention cependant à bien préparer la petite histoire. Entrer dans le prieuré est déjà un exploit mais il leur faudra en ressortir ni vus ni connus pour le bien de la mission et également dans leur propre intérêt. Qui sait quels malades les frères gardent enfermés entre ces murs ?!

Fort heureusement, la vie à Ocre-Lune est relativement calme. Ses habitants profitent allègrement des richesses du lac avoisinant et nombre de marchands rejoignent le village par barque, venant par le Nébra de tout l'Empire. La forêt qui enserre le village est déjà plus animée, mais ses monstres restent généralement tranquilles, tant que personne ne pénètre par mégarde sur leur territoire.

Avant de jouer

Le contexte

Ocre-Lune est un village calme et paisible. Son prieuré jouit cependant d'une réputation qui dépasse de loin les frontières de l'Empire. Ce faisant, on trouve régulièrement au détour d'une de ses ruelles des voyageurs parmi les plus hétéroclites. Nains et Elfes se pressent pour étudier la médecine dans les amphithéâtres locaux, Garifs et étrangers viennent perfectionner leur art.

Tout n'est pas rose cependant pour la guilde des pharmaciens d'Ocre-Lune. Si leur prestige reste intact auprès de la noblesse, leur influence diminue d'année en année. La montée en puissance de la guilde des pharmaciens de Faillebraise et Portembrun leur a fait énormément de tort. D'ailleurs, elle est sur le point de leur en causer bien d'avantage. Voir même de porter le coup de grâce à leurs si nobles intentions.

Le groupe de joueurs se compose de deux partis bien distincts. D'un côté, une poignée de nobles âmes se sont lancées dans l'aventure pour donner à l'Empire une chance de se débarrasser du fléau de la fièvre rouge. Ces joueurs sont en contact direct avec le père Ronchard et cherchent malgré tout à œuvrer pour le bien commun. De l'autre côté, quelques individus se sont lancés dans ce projet pour de basses intentions vénales. Ils sont en réalité engagés par la guilde de l'Ombre et cherchent à s'emparer du fameux antidote. Cette simple fiole au liquide verdâtre pourrait en effet se revendre à prix d'or. Que le remède fonctionne ou non d'ailleurs. Un poison capable de transmettre l'épidémie serait une aubaine pour la guilde, ainsi que pour ses soutiens de Faillebraise et Portembrun.

Le prieuré et ses frères officiants forment une petite communauté. Seuls certains membres sont autorisés à quitter les imposants bâtiments de la guilde, à l'écart du village. Les autres restent enfermés jusqu'à la fin de leurs études. Si cela vient de l'influence de Dracaelys dans l'organisation de la vie du centre, c'est aussi et surtout une mesure de sécurité. Déclencher une épidémie au cœur de l'Empire serait une véritable catastrophe.

La zone de jeu

Le village se compose de dizaines de maisons d'humbles citoyens, faites de bois et de chaume. Un office des messagers, une église et quelques bâtiments officiels apportent du cachet à l'ensemble avec leur style impérial. Au milieu de tout cela, quelques tavernes pour accueillir les nombreux voyageurs, situées autour de la place du village qui donne directement sur le lac. Le prieuré quant à lui est un ancien bâtiment cerclé de hautes grilles de fer. Articulé autour d'une chapelle centrale, il se divise en plusieurs ailes avec chacune leurs spécialités. Laboratoires, scriptoriums, dortoirs communs et bibliothèques se succèdent et forment un cloître grandiose abritant un jardin médicinal unique en son genre.

En jeu

Les idées à suivre

Le scénario se veut dans son déroulé relativement dirigiste. Du moins tant que les joueurs ne trouvent pas d'idées folles à mettre en application ou ne changent pas complètement la donne en faisant échouer leurs objectifs.

- Le point d'entrée du scénario se passe dans l'une des tavernes du village. Les joueurs doivent entrer en contact avec l'un des anciens amis du Père Ronchard. L'établissement accueille ce soir-là deux moines du prieuré. Le premier est évidemment le fameux contact, le frère Alaric, maître des novices du prieuré et donc le plus à même de faire entrer des nouveaux dans l'enceinte du bâtiment. Mais il est accompagné par Geor, le père supérieur et partisan du prieur. Attention donc à ne pas se tromper de cible sous risque de voir la mission tourner court.
- Le deuxième moment important est sans aucun doute l'entrée au prieuré. Il faudra aux joueurs passer la garde militaire qui protège la grille et convaincre le frère portier de leur bonne foi. Frère Enguerrand n'est pas une bleusaille. Son âge avancé et sa sagesse en font un portier aussi efficace que peu loquace.
- Viennent ensuite l'exploration du prieuré et l'élaboration d'un plan d'action. Ces moments sont laissés à votre discrétion et à l'imagination de vos joueurs.
- La chute du scénario enfin est la sortie du prieuré. Un tunnel de secours est présent au prieuré et frère Ulric, le bibliothécaire, en connaît l'existence. Il sera bien entendu enclin à partager cette information, pour peu que la guilde de l'Ombre dont il fait partie y trouve un intérêt. L'un des membres de l'équipe le sait également, libre à lui d'en avertir ses compagnons.

Les aboutissements possibles

Le scénario peut prendre fin de plusieurs façons possibles. Outre la capture ou la mort des joueurs, l'antidote qu'ils transportent peut lui se montrer primordial. Son efficacité, ou non (car rien ne peut combattre la fièvre rouge), décidera de la fin de l'histoire. Il faudra aux joueurs décider à qui donner ces informations. La guilde de l'Ombre d'un côté ne crachera jamais sur un nouveau type de poison capable d'accentuer les effets de la fièvre, mais les joueurs seront ils prêt à remettre entre leurs mains une arme aussi puissante. Car en effet, si l'antidote semble se révéler prometteur les premiers jours après son inoculation, les symptômes reviennent ensuite exacerbés et le malade meurt en quelques heures.

Les points cruciaux

Le prieuré donne refuge à de nombreux malades, dont certains sont porteurs de redoutables épidémies. Attention à ne pas propager de terribles fléaux en mettant les pieds où nul n'est autorisé à pénétrer. La mort ambiante peut être source de stress et venir angoisser chaque action de vos joueurs, les plongeant presque dans une froide paranoïa.

Descriptions

Liste des personnages

La liste ci-dessous compte principalement des frères du prieuré, mais également quelques civils pour l'introduction du scénario. Les premiers représentent la hiérarchie globale de ce lieu de prière. Il respecte les règles imposées par Dracaelys. Évidemment, le prieuré compte de nombreux autres frères et novices venus étudier la médecine.

- Père Ronchard, commanditaire de toute l'opération.
- Capitaine Vincent, chef de la garde. Ce grand gaillard tout en muscles surveille les entrées du prieuré. Son imposante chevelure en bataille contraste avec les moines échevelés qu'il garde.
- Père Geor, père supérieur du prieuré. Petit et trapu, au crâne rasé. Ses deux tatouages sous les yeux font de lui un homme ayant vu les pires aspects du monde.
- Frère Alaric, maître des novices. Petit et trapu, un crâne clairsemé de rares cheveux blonds. Un seul tatouage sous l'œil droit et une joie de vivre qu'aucun démon ne peut entamer.
- Père Baudoin, le Prieur. Un homme de grande taille mais maigre comme un clou. Ses cernes très marqués sont le signe des nombreuses tâches qui l'accablent au quotidien.
- Frère Enguerrand, le frère portier. Un vieil homme à la vue assez basse. Comme le veut sa tâche il parle peu et se tient occupé par de menus travaux qu'il peut effectuer de son poste.
- Frère Thibaud, le frère cellérier. Cuisinier hors pair, il est en charge des réserves du monastère mais aussi de toutes ses clefs. Il les porte constamment attachées en collier, dissimulées sous sa longue barbe de cuivre.
- Frère Ulric, le frère bibliothécaire. Un elfe assez taciturne aux cheveux noirs portés très courts. C'est le contact de la guilde de l'Ombre. Son regard perçant ne laisse rien échapper, il semble constamment réfléchir à ses prochaines paroles.

Listes des lieux

Cette liste compte les rares lieux de liberté offerts aux joueurs lors de leurs aventures au prieuré. C'est un lieu austère où la discipline est très stricte. Rares sont donc les lieux propices à la discussion ou l'exploration sans risque d'alerter l'un des frères.

- La taverne des moines, l'un des établissements du village. Une vaste salle enfumée et quelques chambres en sous-sol. Pas la taverne la plus luxueuse mais la moins chère.
- Les jardins du prieuré. De vastes espaces au cœur même du bâtiment, entourés par l'immense cloître. Chaque zone est dédiée à un type même de plantes, des simples aux poisons mortels.
- Le scriptorium, au fond de la bibliothèque. Plusieurs pupitres et de nombreux rouleaux de parchemins. S'il y est interdit de parler, c'est le lieu idéal pour communiquer par écrit.
- Les dortoirs en commun. Chaque moine ou frère y dort. Le lieu est désert en journée.

Pour aller plus loin

Sitographie

- Les guildes de pharmaciens : <http://lcnjdr.wpweb.fr/guildes-des-pharmaciens/>
- Les trois fléaux magiques : <http://lcnjdr.wpweb.fr/trois-grands-fleaux-magiques/>
- Le village d'Ocre-Lune : <http://lcnjdr.wpweb.fr/ocre-lune/>
- La guilde des voleurs : <http://lcnjdr.wpweb.fr/guilde-de-lombre/>

Inspiration

Ce scénario mêlant deux équipes aux objectifs similaire mais aux ambitions bien distinctes se prête particulièrement bien aux parties à double maître du jeu. Il a donc été écrit dans ce sens. Il s'inspire des scénarios d'espionnage que l'on peut trouver dans des univers plus modernes mais adaptés à la sauce médiévale. Libre à vous d'insister sur les points qui vous sembleront importants pour immerger vos joueurs dans le scénario. Cependant, si la dualité du groupe est importante, attention à ne pas exacerber le conflit et ruiner la partie.

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/>