

LA MALÉDICTION DE SIR BALOR

Introduction

Ce scénario se passe dans la région de Château Foire, il peut précéder le scénario du livre de base ou bien lui succéder (cette option étant la plus souhaitable).

Les joueurs sont au service du baron Jocelyn et tous les personnages non joueurs décrits dans " Péch  de Cerf " sont présents pour donner de la " substance " au scénario.

Synopsis du scénario

Sir Balor est un espion au service du roi Audry II. Il revient d'une mission de confiance en Lyonesse où il a mis à jour une correspondance cryptée entre le roi Casimir du Lyonesse et un de ses principaux espions au Dahaut.

Cette missive, une fois déchiffrée permettrait sans doute de démasquer le traître, Sir Balor fait donc route à bride abattue vers le Dahaut.

Dans sa course il ne se doute pas qu'il est poursuivi par un des Maîtres Espion de Casimir, El nore de Sarris qui avec quelques hommes de mains le poursuit depuis que la perte de la missive a été découverte.

Pour faire au plus vite Sir Balor a pris la route de la forêt de TantreValles. Risquant les lutins et les fées, au service du roi Audry. H las, lors de la travers e, une f e a jet  un Mordet sur Sir Balor. Depuis, il ne peut plus dire que l'inverse de ce qu'il pense.

For m rri Sir Balor poursuit son chemin et tombe sur une embuscade de bandits. C'est l  que les personnages devraient le rencontrer et en bons sujets du roi Audry lui pr ter main forte.

Une fois les bandits mis en d rout , on repart vers Ch teau Foire pour demander conseil au baron. Apr s quelques "prise de bec " dut au comportement  trange de Sir Balor, le baron confie aux joueurs d'accompagner Sir Balor au Duc Snel de Sneldyke qui tient court   Valaubl .

Le voyage vers Valaubl  se passe sans grandes p rip ties lorsque au soir, dans une auberge sis entre t te-Blesse et Valaubl , El nore de Sarris passe   l'action. D guis  en fille de salle elle s duit Sir Balor et l'assassine   la nuit tomb e. Elle tente de voler la missive et de faire porter les soup ons sur un groupe de va-nu-pieds qui avait le tort de passer par l .

Si son stratag me  choue et qu'elle est libre elle va tenter la mani re forte. Ne doutons pas que nos h ros parviendront sains et saufs au Duc Snel.

La mal diction

H las, h las lors de la travers e Sir Balor a comm t un petit impair.   proximit  de Fort Nildenny il a rencontr  la f e Silomelle et la f e Devonys. Sir Balor  tant un noble chevalier Humain, bien au fait des usages, elles lui ont demand  laquelle des deux  tait la plus belle ?

" Et surtout Messire, pas d'atermoiements ou de d robades ! il ne convient pas de dire que nos beaut s sont identiques ou tellement diff rentes qu'elles ne peuvent  tre compar es "

Sir Balor apr s quelques r flexions, pensant que la f e Devonys  tait plus belle que la f e Silomelle, a craint de d sobliger cette derni re. Pour  viter un Mordet il a tent  une tactique un peu l g re : il a dit que Silomelle  tait la plus belle.

Il pensait que Devonys le prendrais mieux, car étant la plus belle des deux, elle devait être souvent couverte de louanges. Piètre tactique, piteux résultats, la Fée Devonys, furieuse du jugement l'afflige d'un Mordet :

*" Lâche et piteux est ton jugement, "
" Pour ta peine tu subiras ce Mordet "
" Messire, plus jamais tu ne sauras mentir "
" Ce que tu voudras cacher tu devras le dire "
" Ce que tu voudras dire tu devras le cacher "
" Quand tu seras joyeux tu paraîtras triste "
" Quand tu seras triste tu paraîtras joyeux "
" Ceci pour toujours et toujours, à moins "
" Que ton sort ne fasse pleurer la lune "*

Sur ce Mordet, Sir Balor repartit fort triste, en riant à gorge déployée ! Cette malédiction lui joua rapidement des tours, en effet à l'orée de la forêt de TandreValles, il fut abordé par des brigands très civils qui ne lui réclament que quelques pièces en péage du passage.

A cause de la malédiction, ce qui devrait être un échange de paroles simples et de bon aloi, suivit de quelques piécettes pour payer ces braves travailleurs de la truanderie, tourne à l'affrontement sanglant !

On voit que si la Loi d'Atlante interdit aux Fées de tuer les humains par la magie les moyens de la contourner sont nombreux !

Ressorts et esprit du scénario

La malédiction

Le ressort tragi-comique du scénario est la malédiction de la fée Devonys sur le pauvre Sir Balor. En effet les joueurs lors de la première rencontre avec ce personnage ne savent pas qu'il est sous le coup d'une malédiction et pensent avoir affaire à un malotru ou pire un fou. De même la mission n'est pas apparente à priori, Sir Balor ne pouvant la *dévoiler* (*Ce que tu voudras dire tu devras le cacher*) que par des moyens détournés. Il faudra aux joueurs de la patience et une bonne dose de questions pour deviner les dessous du Mordet et l'importance de la mission de Sir Balor.

Ne vendez pas trop vite la mèche mais ne dégoûtez pas les joueurs par l'attitude de Sir Balor. Accompagner Sir Balor sera source de complication lors des étapes dans les villages : *" Mais il a dit que mon vin était infâme ! Quel malotru, c'est pas parce que c'est noble que cela doit se croire tout permis " " Ouais t'ai raison Gedeon !, foutons leur une bonne rossée ! "*

Une solution pour passer tranquillement avec notre malheureux Sir Balor serait de lui fournir en nourriture uniquement des mets immondes (Bon enfin il y a des limites), là ce ne serait que concert de louanges pour les aubergistes étonnés. Récompensez (coches en plus) les joueurs astucieux qui auront des idées de cet acabit pour " gérer " Sir Balor. Ceux qui suggèrent de le faire voyager dans un sac sont des cœurs de pierre et risquent de se faire des ennemis.

Humour et Astuce doivent être les maîtres mots de cette partie.

Eléonore de Sarris Maître Espion de Casimir

Le second ressort du scénario est Eléonore de Sarris. Maître espion de Casimir elle a été dépêchée pour reprendre la missive par tous les moyens. Belle et intelligente elle préfère les intrigues aux combats brutaux et à la confrontation directe. Même s'il doit y avoir un combat avec les joueurs elle évitera d'y prendre part (pas folle).

Elle va monter le piège de l'auberge mais tentera de faire porter les soupçons sur d'autre et si elle est découverte de passer pour un second couteau que l'on peut facilement épargner, ne serait ce que pour les informations dont elle dispose.

Scène I : Rencontre avec un malotru

Par une belle après midi de printemps les joueurs sont de retour d'une chasse (ou bien d'une tournée d'inspection, ou d'un anniversaire, ou d'un mariage où ils représentaient le Baron Jocelyn) lorsqu'ils entendent les cris et les bruits caractéristiques d'un combat (comme c'est original comme entrée en matière).

Les joueurs qui décident d'intervenir atteignent rapidement la scène de l'embuscade, une clairière où ils découvrent un chevalier de bonne allure, équipé pour la route (cotte de maille usée et épée longue plus écu) au prise avec trois hommes à l'allure patibulaire, équipé de masses et d'épée, un peu en retrait deux autres malandrins, armés d'arcs, regardent la scène d'un air désolé.

Lorsque les joueurs apparaissent tout dépend de leur réaction.

S'ils foncent sans réfléchir, les truands vont répliquer ou fuir en fonction de la menace qu'ils représentent et de leur attitude. De plus ils seront apostrophés par le chevalier qui leurs demandent violemment de partir, qu'ils ne sont que des imbéciles, des ânes bâtés et qu'il peut s'en sortir tout seul sans l'aide de niquedouilles de leur genre.

S'ils marquent un temps d'arrêt ils remarqueront que le chevalier est blessé au torse et au bras mais ne semble pas en faire cas, au contraire il rie à gorge déployée. Il prend un coup supplémentaire et rie de plus belle, puis crie aux joueurs de partir car il n'a pas besoin d'eux.

Les brigands attaquent avec un manque de conviction très net, ce ne sont pas des gens sanguinaires et ils ne veulent pas prendre un mauvais coup, cependant ils se sont fait insulter et veulent lui donner une bonne leçon.

Si les joueurs discutent avec les brigands ils leurs indiqueront leur indignation pour l'attitude peu conciliante du chevalier et pour son mépris, ils sont prêts à laisser courir contre une modeste rétribution, si les joueurs n'ont pas tuer ou fortement blessé un des leurs.

Donc soit les joueurs délaissent le chevalier au prise avec les brigands et là, il va certainement mourir (fin du scénario ou alors il faut qu'ils fouillent le cadavre trouve la missive, décrypte, évitent Eléonore de Sarris,, faites leurs la vie dure car se sont des mauvais !)

Soit ils aident physiquement le chevalier contre les brigands, en tue un ou deux, prennent des coups, des blessures fatales, etc.. Tuent un brave brigand qui est le frère du grand Michel, le beau-frère de la sœur d'un des personnages (le monde est petit, ça promet pour les repas de famille), le tout sous les lazzis de ce bizarre chevalier.

Soit ils discutent avec les brigands et parviennent à un accord (même après quelques passes d'armes échangées avec politesse de parte et d'autre : " Ho, je vous ai touché ! Je suis désolé, prenez mon mouchoir ") Ces brigands ne veulent pas mourir mais gagner facilement quelques pièces ! ce sont de braves gars (enfin bon il y en a un qui n'aime pas les chats).

Scène II : Le destin de Sir Balor

Une fois les brigands contents (ou occis) les joueurs vont découvrir Sir Balor et son caractère déconcertant.

Là, une petite scène de role-play semble de mise pour que les joueurs comprennent l'importance de sa mission et réalisent le sort qu'il a subi dans la forêt de TantreValles.

Ils devraient le mener au baron Jocelyn qui bien qu'étant un brave homme va rapidement écourter son hospitalité envers un hôte si peu courtois. En effet Sir Balor va se conduire comme

le dernier des goujat, proposant à l'épouse du baron de la culbuter sur la table de la grande salle. En fervent chrétien qu'il est il va pisser sur la croix, bref tout pour plaire !
Le baron Jocelyn, " remerciant " les joueurs du cadeau qu'il leurs a fait les charges d'en prendre soins ! Deux possibilités s'ouvrent à nos héros :
Soit ils cherchent à faire lever le Mordet, donc doivent résoudre le problème posé par Devonys, soit ils font route à bride abattue vers le château du Duc Snel de Sneldyke à Valaublé.
La première option leurs prendra plus de temps et donc va permettre à Eléonore de Sarris de recruter des hommes de mains supplémentaires. La seconde va leurs faire un trajet insupportable tout le long du chemin et leur poser un problème lors du piège de Eléonore de Sarris.

Scène III : Lever le Mordet

Pour lever le Mordet trois solutions s'offrent aux joueurs :
Chercher la relique de Saint Fuliber qui est sis dans la sainte Grotte au milieu du Baloc, si, si ...
Merci Frère Tardémus, mais si les personnages ont déjà fait le scénario " Péché de Cerf " ils connaissent l'efficacité de telles méthodes (zéro), sinon ... en route (à vous d'improviser)
Chercher la Fée Devonys pour lui demander de lever le Mordet,..., pas de problèmes car les joueurs lui ont certainement sauvé la mise lors du précédent scénario. Hélas il est bien connu que les Fées sont des êtres peut reconnaissants.
Devonys refusera de lever le Mordet ou alors avec des conditions inacceptables (à vous de voir).
Si les joueurs soulignent l'ingratitude de son attitude, n'hésitez pas à distribuer les Mordets. Les Fées sont comme elles sont, et doivent être respectées.
Si vos joueurs pataugent, faites lever le Mordet sous des conditions vraiment terribles : faire écrire (réellement) aux joueurs un long poème déclamant la beauté de Devonys puis demander à ce qu'il soit distribué aux quatre coins des Isles Anciennes.
Sinon il faut faire pleurer la lune sur son sort. Deux possibilités un peu tirées par les cheveux s'offrent au Maître de Jeu : dans le village voisin Julie la rousse va accoucher d'une fille (faire passer l'info aux joueurs discrètement), il suffit d'insister pour que Julie prénomme son enfant " Lune ", le " bon " caractère de Sir Baloc se chargera de la faire pleurer.
Sinon on peut imaginer que les joueurs croisent des baladins dont une des actrices tiens le rôle de la Lune dans une représentation, (elle a le cœur sec et ne pleure pas souvent, niark !, niark !)
Cette dernière possibilité ne doit pas être évidente pour les joueurs, il serait bon par exemples, si ils ont échoués à lever le Mordet ou sont parties " Bille en tête " sans se préoccuper du mauvais sort, qu'après quelques passages mouvementés dans des villages ils croissent une caravane de comédiens . Les joueurs ouverts et curieux s'enquerront de la pièce que les baladins jouent et apprendront le rôle de chacun.
À eux de faire la relation !

Scène IV : La route vers Valaublé

La route vers Valaublé sera tranquille, à peine émaillée par les accès de mauvaise humeur de Sir Balor si heureux d'avoir trouvé de bons compagnons. Le train train de tous les jours étant réglé, les joueurs vont devoir compter avec Eléonore de Sarris.
Cette espionne de Casimir est arrivée sur les traces de Sir Balor. Elle est passée maîtresse dans l'art du déguisement et voyage costumé en homme pour mieux s'imposer aux hommes de mauvaise vie qu'elle est amenée à fréquenter.
Si elle en a eu le temps elle va recruter une poignée de spadassins (à déterminer par le maître de jeu selon la puissance du groupe et ses envies de sang ! de quatre à six) sinon elle n'a qu'un fidèle suivant Isidore.

Si elle a des spadassins elle monte un embuscade : Les spadassins se postent au bord du chemin et le chef interpelle les joueurs en leur demandant leurs bourses ou leurs vies. Leurs ayant fait déposer les armes ils partent avec Sir Balor pour le fouiller en toute tranquillité. A n'en pas douter, les joueurs ne se laisseront pas faire.

Son dernier stratagème pour récupérer la missive est de la voler à Sir Balor. Pour ce faire elle va devancer les joueurs et va s'arrêter au prochain gîte qu'ils emprunteront : L'auberge " au Gai Faisan ". (si ! si !)

Là, vêtue en pauvre voyageuse, elle embobine le patron " Maître Gontran " en prétextant avoir besoin du gîte et d'argent et se fait embaucher comme fille de salle.

Au soir les joueurs arrivent à l'auberge qui est quasi comble. Les clients se pressent et de ci de là des groupes de voyageurs plus ou moins louches prennent des consommations.

Un groupe plus particulièrement semble louche, air mauvais, couteau plantés dans la table... La servante accorte " Jeannette " prend soins des joueurs tout en faisant du charme au plus bel homme du groupe (pas Sir Balor !).

Puis pendant son service elle semble s'entretenir quelque temps avec le " chef " du groupe louche et change d'attitude (jets de perception plus ou moins difficiles si on surveille le groupe ou la servante) elle se met à ignorer sont précédent flirt et à convoiter Sir Balor.

Des joueurs soupçonneux penseront que les hommes louches ont donné des instructions à la " servante ". C'est en fait ce qu'elle veut qu'ils croient pour détourner les soupçons.

A la nuit, " Jeannette " ayant rejoint Sir Balor dans sa couche après quelques exploits physiques (bruyants si le Mordet est toujours en activité) fouille sa chambre lors de son sommeil.

Hélas il se réveille et crie tandis qu'elle lui assène un coup de couteau à la tête qui l'assomme et le plonge dans un coma. Elle ouvre rapidement la fenêtre de la chambre et selon les réactions, se cache ou s'enfuit.

Si le Mordet était en activité Sir Balor n'a pas crié ou peu (sens diff 10), donc il est dans les " choux " et les joueurs dorment sur leurs deux oreilles, elle s'enfuit avec la missive qu'elle trouve après quelques temps. Sinon ils peuvent faire un jet de sens (diff 4-6 car ils dorment) et elle se cache et, découverte prétend qu'un des hommes de ce soir lui a demandé de laisser la fenêtre ouverte pour faire une plaisanterie à un ami puis qu'il est entré par la fenêtre et a assassiné Sir Balor.

Ce passage n'est pas simple, surtout si les joueurs sont soupçonneux. Elle va pousser le vice jusqu'à demander de l'argent pour ses " faux renseignements (pour les faire paraître plus vrais) ".

Après vérification, les hommes sont partis après le repas vers le Sud, le Lyonnais ! En effet Isidore les a payés pour faire une course fictive et les transformer en boucs émissaires.

Si les joueurs partent à la poursuite des " méchants " tant pis, Eléonore de Sarris prend le temps de fouiller la chambre, trouve la missive et s'en va.

Si ils fouillent la chambre il peuvent trouver la missive que Sir Balor a caché et continuer en laissant le bon Sir au soins d'un rebouteux.

Si ils démasquent Eléonore de Sarris elle va minimiser son rôle dans l'affaire, faisant d'Isidore le commanditaire.

Enfin après toutes ces péripéties, ils arrivent à Valauble et rencontrent le Duc qui prend en charge Sir Balor.

Gageons que si les joueurs se sont bien conduits ces deux puissants personnages s'en souviendront. Il y a peut être besoin d'hommes et de femmes pleins de ressources au service du roi Audry.

Personnages Non Joueurs

Sir Balor

Aptitudes naturelles et communes :

Adresse 1d8 ; charme 1d6 ; force : 1d8 ; résistance 1d6 ; sens 1d6 / équitation 1d8 ; métier chevalier : 1d6

Aptitudes personnelles :

Combat à l'épée : 1d10 ; combat au bouclier 1d10 ; religion 1d4 ; chasse 1d6 ; érudition 1d6

équipement :

Cotte de maille + casque (1d8) ; épée (1d10) ; bouclier (+1)

Eléonore de Sarris

Aptitudes naturelles et communes :

Adresse 1d8 ; charme 1d10 ; discrétion : 1d8 ; mouvement 1d8 ; résistance 1d6 ; sens 1d8 / équitation 1d6 ; escalade 1d8 ; expérience 1d10 ; métier espion : 1d12 ; savoir-vivre 1d6

Aptitudes personnelles :

Art courtois 1d6 ; Comédie 1d10 ; combat à l'épée : 1d6 ; combat a la dague 1d12 ; coupe-gousset 1d6 ; feinte 1d8 ; érudition 1d6 ; filouterie 1d10 ; galipettes 1d8 ; Tir arc 1d6 ; Tir dague 1d6

équipement :

Dagues jet (1d6) ; Dague de combat (1d8) ; somnifère (6) dans sa chambre.

Bandits Débonnaires

Aptitudes naturelles et communes :

force : 1d6 ; résistance 1d6 ; métier bandits : 1d6

Aptitudes personnelles :

Combat à la hache : 1d6 ; chasse 1d4 ; filouterie 1d4 ; orientation 1d4 ; tir a l'arc 1d6

équipement :

Cuir + casque (1d4) ; hache (1d10) ; Arc (1d10)

Spadassins

Aptitudes naturelles et communes :

force : 1d6 ; résistance 1d8 ; métier bandits : 1d6

Aptitudes personnelles :

Combat à la hache : 1d8 ou combat à l'épée 1d8 ; chasse 1d4 ; filouterie 1d4 ; tir a l'arc 1d6

équipement :

Cuir + casque (1d4) ; hache, épée (1d10) ; Arc (1d10)