

# L'AMBITION DES IGNORANTS



Temps total : environ 3 heures

Les joueurs arrivent à Varenthia la cité des Échos, attirés par la renommée de l'arène, mais se retrouvent impliqués dans une enquête sur des disparitions mystérieuses dans le Quartier des Artisans. Les autorités locales, débordées par l'organisation du prochain tournoi, cherchent des volontaires pour enquêter. En interrogeant les habitants, les joueurs découvrent que les disparitions sont liées à un entrepôt abandonné utilisé par un groupe de bandits.

**Auteur** : Nicolas Bédé

*Ce scénario est fourni pour un usage strictement personnel et privé. Il est autorisé de l'utiliser dans le cadre de prestations payantes pour animer des parties, mais toute reproduction, distribution, publication ou vente de ce scénario, en tout ou partie, sous forme imprimée ou numérique, à des fins commerciales est formellement interdite sans l'autorisation écrite préalable des auteurs.*

# TABLE DES MATIÈRES

<b>Étapes Clés</b> .....	<b>3</b>
<b>Déroulement</b> .....	<b>4</b>
1. Disparitions Inquiétantes.....	5
Arrivée à l'Auberge des Gladiateur.....	5
La Disparition de Joren.....	5
Les PNJ.....	6
Prise d'Information.....	7
Enquête à la Forge.....	8
2. L'Entrepôt Suspect.....	10
L'Intérieur de l'Entrepôt.....	11
Vaincre les Bandits.....	11
3. La Planque.....	13
Rencontre avec Elora et Joren.....	13
Libération des Prisonniers.....	14
Confronter les Bandits.....	15
Le Sort de Garek.....	16
4. Epilogue.....	18

# ÉTAPES CLÉS

## 1. Enquête Initiale

- Rencontrer Maelis, l'aubergiste, et les parents de Joren qui fournissent des informations sur les disparitions.
- Parler avec Thorgrim et Gormar, les forgerons.
- Suivre les indices menant à un entrepôt abandonné.

## 2. Exploration de l'Entrepôt

- Approcher furtivement l'entrepôt et détecter/désamorcer les pièges.
- Combattre les bandits à l'intérieur et récupérer des indices sur une cachette plus profonde.

## 3. Découverte de la Planque

- Suivre les indices vers les catacombes sous l'entrepôt.
- Découvrir Elora et Joren, des prisonniers forcés à tenter d'enchanter des armes.
- Choisir entre libérer immédiatement les prisonniers ou utiliser la ruse pour isoler le chef des bandits, Garek.

## 4. Confrontation avec Garek

- Affronter Garek et ses gardes dans un combat direct ou tenter de le convaincre de se rendre.
- Garek peut révéler des informations s'il est capturé vivant.

## 5. Résolution et Récompenses

- Les tentatives des bandits d'enchanter des armes ont échoué : les armes sont inutilisables.
- Les joueurs reçoivent des récompenses monétaires et des améliorations d'armes, et peuvent augmenter leur réputation en livrant Garek vivant.

# DÉROULEMENT

Temps total : environ 3 heures

Les joueurs arrivent en début de soirée à Varenthia, la Cité des Échos, attirés par la renommée de son arène. Cependant, une rumeur circule : des disparitions mystérieuses ont eu lieu récemment dans le Quartier des Artisans. Les autorités sont débordées par l'organisation du prochain tournoi et cherchent des volontaires pour enquêter.



# I. DISPARITIONS INQUIÉTANTES

Temps: 20-30 minutes

Après un long voyage, les joueurs arrivent enfin à Varenthia attirés par le grand tournoi organisé chaque année dans sa célèbre Arène. Mais arrivé à l'Auberge des Gladiateurs un événement inattendu vient perturber leurs projets.

## ARRIVÉE À L'AUBERGE DES GLADIATEUR

**MJ** : *Après un voyage long et éprouvant, vous atteignez enfin Varenthia, la Cité des Échos, connue pour son arène vibrante et ses festivités grandioses. Attirés par son grand tournoi annuel, vous vous êtes mis en route en quête de gloire et de récompenses. Alors que la soirée commence à envelopper la ville dans son manteau étoilé, vos pas vous mènent vers l'Auberge des Gladiateurs, un havre réputé pour les aventuriers et les combattants de passage. Ce soir, vous espérez y trouver un repas chaud et un lit confortable. L'intérieur de l'Auberge des Gladiateurs est accueillant, rempli du brouhaha joyeux des convives et de l'arôme alléchant de la cuisine. Une jeune femme aux cheveux flamboyants, vous salue avec un large sourire.*

**Maelis** : *Bienvenue chers amis ! Vous avez l'air de revenir de loin ! Venez, entrez et faites comme chez vous. Ici à l'Auberge des Gladiateurs, on prend soin de nos invités comme de la famille. Alors, qu'est-ce qui vous ferait plaisir après une longue journée ? Une bonne bière, un repas chaud, ou peut-être une de nos chambres douillettes pour reposer ces pieds fatigués ?*

Les joueurs peuvent alors librement choisir leurs menus ainsi que les chambres qu'ils souhaitent prendre.

**Auberge** : <https://www.worlds-awakening.com/fr/codex/lauberge>

## LA DISPARITION DE JOREN

**MJ** : *Alors que vous commencez à vous détendre et à discuter de vos aventures, un couple visiblement bouleversé fait irruption dans l'auberge. L'homme et la femme, des traits marqués par l'inquiétude et la peur, se fraient un chemin directement vers Maelis. Le silence tombe peu à peu alors que leur conversation devient audible.*

**Père (anxieux)** : *Maelis, s'il te plaît, dis-nous que tu as des nouvelles de Joren ! Il n'est pas rentré depuis hier soir, et ce n'est pas dans ses habitudes...*

**Mère (au bord des larmes)** : *Nous avons peur qu'il lui soit arrivé quelque chose... Et personne ne semble savoir où il est !*

**Maelis** : *Je suis désolée, je n'ai aucune nouvelle de Joren. Mais il n'est pas le seul à avoir disparu. Mon amie Elara, l'herboriste, n'est pas revenue de la forêt depuis plusieurs jours...*

**Maelis (s'adressant aux clients)** : *Je vous en prie, je comprends que beaucoup d'entre vous sont ici pour l'arène et le grand tournoi, mais nous avons une situation urgente. Joren, le fils de nos amis ici présents, et Elara, une herboriste locale, ont disparu depuis quelques jours. La milice, déjà débordée par les préparatifs des tournois, ne peut pas se consacrer pleinement à leur recherche. Si certains d'entre vous pouvaient prêter main-forte, cela serait d'une grande aide.*

**Maelis (reprenant après un court silence) :** *En échange de votre assistance, l'auberge vous offrira gîte et couvert gratuitement pendant la durée de vos recherches. Ce n'est peut-être pas l'aventure que vous recherchez, mais c'est une cause qui pourrait vraiment utiliser des âmes courageuses comme les vôtres. S'il vous plaît, réfléchissez-y...*

Encouragez les joueurs à interagir avec les parents de Joren pour en savoir plus sur les circonstances de sa disparition, et avec Maelis pour obtenir des informations sur Elara et d'autres indices possibles.

## LES PNJ

### **Maelis la Rousse - Aubergiste**

Maelis, aubergiste de l'Auberge des Gladiateurs, est une femme chaleureuse et accueillante, connue pour son hospitalité et son empathie. L'auberge propose des chambres confortables, une taverne et une infirmerie pour les soins de base, assurant un havre de paix pour les gladiateurs et les aventuriers.

### **Harald - Père de Joren & Forgeron à la retraite**

Maintenant retiré, Harald reste une figure respectée dans le quartier des artisans, bien qu'il ne travaille plus activement. Son expérience et ses années de service pourraient lui avoir donné une bonne connaissance des autres artisans.

### **Lysa - Mère de Joren & Marchande de légumes**

Lysa gère une échoppe de légumes au marché local, où elle vend des produits frais qu'elle cultive dans un petit jardin derrière leur maison. Elle est bien connue pour sa nature amicale et son engagement dans la communauté, ce qui lui permet de garder l'oreille au sol pour les potins et les nouvelles.

### **Relation entre les Parents de Joren et Maelis**

Harald et Lysa, les parents de Joren, ont toujours apprécié la vivacité et l'esprit d'initiative de Maelis. Reconnaisant son dévouement pour la communauté et son travail acharné, ils l'ont soutenue dès ses débuts, lui offrant des conseils basés sur leurs propres expériences de vie. Harald, avec sa connaissance de l'artisanat, a aidé Maelis à maintenir et réparer les installations de l'auberge, tandis que Lysa, en tant que marchande de légumes, a assuré une livraison régulière de produits frais pour la cuisine de l'auberge.

## PRISE D'INFORMATION

Lorsque les joueurs décident de prendre en charge la mission, ils ont l'opportunité d'interroger Maelis ainsi que Harald et Lysa, les parents de Joren. Maelis reste à leurs côtés, prête à fournir des informations supplémentaires et à faciliter la discussion.

**Au terme de leurs discussions, les joueurs devront se rendre chez Thorgrim et Gormar les frères forgerons.**

## MAELIS PARTAGE DES INFORMATIONS SUR ELARA

**Maelis :** *Elara est une amie chère, vous savez. Elle connaît les forêts autour de Varenthia comme sa poche. Elle part souvent quelques jours pour collecter des herbes et des plantes, mais elle a toujours été ponctuelle dans ses retours. Cela fait maintenant cinq jours... c'est bien plus long que d'habitude. Avec la disparition de Joren, je ne peux m'empêcher de m'inquiéter davantage. Si vous envisagez de chercher là-bas, soyez prudents, mais je vous suggère de commencer ici, dans la ville. Les indices sur Joren pourraient être plus frais et peut-être liés à la disparition d'Elara.*

## LES PARENTS DE JOREN PARLANT DE LEUR FILS

**Harald (d'une voix tremblante) :** *Notre fils Joren est apprenti chez Thorgrim et Gormar, les frères forgerons, des amis de longue date. Il a l'habitude de rentrer tard, mais il n'est jamais resté dehors toute une nuit sans nous prévenir. Et hier, il n'est pas du tout rentré... ni même apparu à la forge ce matin.*

**Lysa (remplis d'inquiétude) :** *Nous avons bien sûr parlé à Thorgrim et Gormar dès que nous avons réalisé que Joren n'était pas rentré. Ils semblent aussi perplexes que nous et tout aussi inquiets. Mais ils sont débordés par leur commande urgente pour l'arène, et ils n'ont pas pu chercher aussi profondément qu'ils le souhaiteraient. Peut-être que des yeux neufs et des esprits aiguisés comme les vôtres pourraient repérer des détails qu'ils ont manqués ou auxquels ils n'ont pas pensé. Enfin je l'espère...*

## LA MILICE (FACULTATIF)

Si les joueurs décident d'interroger la milice locale pour en savoir plus sur les disparitions de Joren et Elara, guidez-les vers le poste de garde le plus proche où ils pourront parler à un garde de la milice.

**Garde de la milice (à la fois concerné et désolé) :** *Oui, nous sommes au courant de ces malheureuses affaires. Croyez-moi, nous aimerions pouvoir y consacrer plus de ressources, mais avec le tournoi qui approche, nous sommes submergés. Larcins, bagarres et désordres en tout genre... Cela prend tout notre temps et plus encore. Entre nous, une aide extérieure ne serait pas de refus. Si vous pouviez enquêter et peut-être même résoudre ces disparitions, cela nous aiderait grandement. Et, permettez-moi d'ajouter, si lors de votre enquête vous vous trouvez face à des situations délicates, sachez qu'à Varenthia, nous valorisons la justice et préférons régler les affaires sans effusion de sang... quand cela est possible...*

## ENQUÊTE À LA FORGE

Thorgrim et Gormar dirigent la forge de Varenthia, où ils vendent des armes de mêlée et à distance, ainsi que des services d'amélioration d'armes.

**MJ :** *Vous traversez le Quartier des Artisans, où les sons du travail métallique résonnent continuellement. Arrivés à "L'Enclume des Marteau-de-Fer", la forge des frères nains, vous sentez immédiatement la chaleur intense et entendez le rythme incessant des marteaux frappant l'acier. En entrant, vous êtes accueillis par le spectacle de Thorgrim et Gormar, intensément concentrés sur leurs enclumes. Thorgrim, reconnu pour son expertise avec les armes lourdes comme les marteaux et les haches, vous lance un regard accablé par la fatigue, tandis que Gormar, aux traits marqués par l'effort, ajuste minutieusement l'armure d'un gladiateur.*

**Thorgrim (s'essuyant le front avec un chiffon graisseux) :** *Salutations, amis. Désolé pour le chaos, mais nous sommes obligés de travailler plus tard pour honorer les commandes des gladiateurs de l'arène. Nous ne prenons plus de nouvelles commandes pour l'instant. Que puis-je pour vous ?*

### QUESTIONNER LES FORGERONS

Encouragez les joueurs à exprimer leurs préoccupations concernant la disparition de Joren et à demander des détails sur ses derniers jours à la forge. Lorsque ils interrogent les forgerons concernant la disparition de Joren, lisez ceci :

**Thorgrim (avec un ton grave) :** *Joren avait insisté pour travailler tard afin de nous soulager. Mais ce matin, nous avons trouvé la forge en désordre et son marteau abandonné. C'est dur sans Joren, il apprenait vite et nous aidait beaucoup. C'est étrange qu'il ait disparu sans prévenir, il sait combien nous comptons sur lui, surtout en cette saison.*

**Gormar (aspiré par sa tâche) :** *C'est vraiment un bon p'tit gars ! Vaillant et travailleur ! Je ne vois vraiment pas qui pourrait lui en vouloir ou ce qu'il l'a poussé à s'absenter sans prévenir...*

### INSPECTER LES LIEUX

#### Inspecter la boue derrière la forge • SAG 10

- ❖ **Réussite :** Vous remarquez des empreintes de bottes dans la boue. Elles semblent récentes, et vous distinguez des marques indiquant qu'un objet lourd a été traîné vers l'est du District des Artisans.
- ❖ **Échec :** Vous ne percevez rien d'inhabituel, la boue semble simplement piétinée par les allées et venues quotidiennes du quartier.

#### Suivre les traces de pas • INT 12

- ❖ **Réussite :** Vous parvenez à suivre les empreintes et constatez qu'elles mènent vers un entrepôt abandonné, situé à une centaine de mètres à l'est du District des Artisans.
- ❖ **Échec :** Vous perdez la piste, incapable de déterminer une direction précise ; les traces semblent se fondre dans les allées du District des Artisans.

## CONCERNANT LE DISTRICT DES ARTISANS

Lorsqu'on interroge Thorgrim et Gormar sur le du District des Artisans lisez ceci :

**Thorgrim** : *C'est un quartier très animé mais tous les artisans se connaissent. On peut parfois y croiser des voyageurs ivres le soir tard, mais en général la milice est très vigilante à la tranquillité des résidents et arrive assez bien à gérer les débordements.*

**Gormar (interrompant sa tâche)** : *Ça n'a peut-être aucun lien mais il y a environ une semaine, alors que je rentrais tard, j'ai aperçu une lumière faible à travers les planches brisées de l'entrepôt abandonné. C'est étrange car plus personne n'est censé utiliser cet endroit depuis bien longtemps. Du plus, il est juste à une petite centaine de mètres d'ici en allant vers l'est.*

### **Observer la route menant vers l'entrepôt • SAG 12**

- ❖ **Réussite** : Vous découvrez un bracelet en cuir recouvert de boue sur la route menant à l'entrepôt, à une vingtaine de mètres de la forge. Sa facture rappelle les effets de Joren ; Thorgrim et Gormar pourraient sans doute en attester.
- ❖ **Échec** : Vous ne remarquez rien de particulier sur le chemin menant à l'entrepôt.

## 2. L'ENTREPÔT SUSPECT

Temps: 60-80 minutes

Sous le couvert de la nuit, les joueurs atteignent l'entrepôt abandonné. L'atmosphère est lourde et silencieuse, à peine troublée par le craquement occasionnel de bois pourri.

**MJ :** *L'entrepôt abandonné est une grande structure en pierre grise, partiellement effondrée et envahie par la végétation. Les fenêtres sont brisées et obstruées par des planches de bois clouées de manière hâtive. Des éclats de verre et des morceaux de bois pourris jonchent le sol autour de l'entrée principale. Une lourde porte en bois, éraflée et usée par le temps, garde l'accès, mais elle est légèrement entrebâillée, laissant entrevoir une lueur vacillante à l'intérieur.*

### Mise en Scène

Les joueurs doivent décider de leur approche pour pénétrer ce lieu mystérieux sans alerter les potentiels occupants.

**Approche Directe :** Si les joueurs ne prennent aucune disposition pour s'approcher discrètement de l'entrepôt, ils déclenchent un piège sonore fait de clochettes et les bandits à l'intérieur sont alertés, prêts à les accueillir avec des armes dégainées.

**Approche Discrète :** Les joueurs décident de s'approcher discrètement de l'entrepôt afin de surprendre les potentiels occupants. Ils peuvent décider d'effectuer cette approche ensemble ou en n'envoyant que l'un d'entre eux.

### Détecter les pièges à l'entrée • SAG 10 ou INT 10

- ❖ **Réussite :** Vous repérez des dispositifs rudimentaires : des clochettes fixées aux portes et des fils tendus au sol, prêts à sonner l'alarme en cas d'intrusion.
- ❖ **Échec :** Vous ne percevez rien d'inhabituel en approchant de l'entrée.

### Désamorcer les pièges • DEX 8

- ❖ **Réussite :** Vous parvenez à désamorcer les mécanismes de fortune. Vous pouvez entrer sans alerter les potentiels occupants.
- ❖ **Échec :** Votre tentative échoue et le piège sonore se déclenche. Si des personnes se trouvent à l'intérieur de l'entrepôt, votre présence n'est plus un secret... (les joueurs ne peuvent plus surprendre les bandits)

## L'INTÉRIEUR DE L'ENTREPÔT

### Mise en Scène

Des bandits sont cachés à divers points stratégiques à l'intérieur de l'entrepôt. Ils sont là pour surveiller les lieux et alerter leurs complices en cas d'intrusion. Ils sont armés et considérés comme dangereux.

Dans le cas d'une approche discrète réussie, vous pouvez révéler la position de quelques bandits dans le champ de vision des joueurs.

Lorsque les joueurs pénètrent dans l'entrepôt de manière discrète ou à l'issue du combat contre les bandits dans le cas d'une approche directe, lisez ceci :

**MJ :** *À l'intérieur, l'entrepôt est sombre et rempli de caisses empilées et de barils éparpillés. Des toiles d'araignée pendent des poutres, et l'air est imprégné d'une odeur de moisi et de métal rouillé. Quelques bougies posées sur des caisses projettent des ombres tremblantes, ajoutant à l'ambiance sinistre.*

## VAINCRE LES BANDITS

### Mise en Scène

Si les bandits ne sont pas alertés, les joueurs peuvent les surprendre. Cela leur donne un round de surprise, leur permettant de prendre l'avantage. Si les bandits sont alertés, ils sont prêts à accueillir les joueurs avec des armes dégainées.

Les bandits ne sont pas particulièrement bien organisés mais ils se cachent derrière des caisses et des barils, utilisant le terrain à leur avantage pour se défendre (+2 Def PHY).

## RENCONTRE

**Étalonnage :** -1 (Gérable)

- [Bandit \(1/1\)](#)

**A la fin du combat, chaque joueur gagne 1 XP et 1 PC, qu'ils décident de capturer les bandits ou de s'en débarrasser.**

Une fois le combat terminé et le calme revenu, encouragez les joueurs à explorer plus en détail l'entrepôt.

## FOUILLER LES BANDITS

Si les joueurs fouillent les bandits, ils découvrent une lettre sur l'un d'eux. Si les joueurs parviennent à capturer et à interroger le bandit possédant la missive, celui-ci, sous la pression, révèle qu'il a manqué à ses devoirs.

**Bandit (avec un mélange de peur et de résignation) :** *C'est notre chef Garek qui me l'a confiée, mais j'ai zappé de la filer au gars... un type louche pas très causant avec une capuche. J'ai jamais pu bien voir son visage. On devait se voir cet après-midi derrière l'arène mais j'étais occupé avec une charmante donzelle...*

### La lettre de Garek

*Salut l'ami,*

*Ça capote un peu avec le plan que tu m'as refilé, et ça commence à bien me souler. Du coup, j'ai embarqué un type en plus pour donner un coup de main. On a déjà la dame aux potions, et là, j'ai trouvé un type qui travaille le métal. Je me démène, mais j'te cache pas que c'est tendu.*

Garek

### FOUILLER LES CAISSES

En ouvrant l'une des caisses, vous découvrez un amas d'épées courtes et de dagues en morceaux. Ces armes ne sont pas simplement brisées, mais portent des marques de fracture et de torsion inhabituelles, comme si une force interne les avait fait éclater.

#### Analyser les armes brisées • INT 15

- ❖ **Réussite** : Vous déduisez que ces armes ont subi une tentative de manipulation magique ratée. Quelqu'un a essayé d'infuser ces lames avec de la magie sans en maîtriser le processus.
- ❖ **Échec** : Vous constatez seulement que les armes ont été brisées de manière inhabituelle, sans parvenir à en comprendre la cause.

### L'ENTRÉE DES CATACOMBES

Alors qu'ils fouillent les lieux, ils trouvent au fond de l'entrepôt une porte menant à une pièce séparée. À l'intérieur, sous un épais tapis, ils découvrent une trappe en bois révélant un passage vers les catacombes sous la ville.

**MJ** : *Après avoir retiré le tapis qui cachait habilement l'accès, vous vous trouvez face à une trappe en bois vieilli. Après l'avoir ouverte, vous ne distinguez que l'obscurité qui s'étend en dessous. Une odeur de terre et de moisissure monte du passage obscur, le silence est presque palpable, seul le son lointain d'une goutte d'eau rompt par intermittence la quiétude du lieu.*

### S'INFILTRER

Les joueurs peuvent saisir l'occasion de se déguiser en récupérant et en portant les vêtements des bandits. Cela leur permettrait de se faire passer pour des membres du gang.

### 3. LA PLANQUE

Temps : 60-80 minutes

Les joueurs suivent les indices récupérés après le premier combat, qui les mènent à une trappe dissimulée dans l'entrepôt. En l'ouvrant, ils découvrent une échelle de fer descendant vers les catacombes sous l'entrepôt.

**MJ :** *En descendant prudemment par la trappe, vous êtes immédiatement enveloppés par l'air frais et humide. Les surfaces sont couvertes de mousse, et le sol, jonché de graviers, crisse sous vos pas. Le passage étroit devant vous se fait plus large et se voit éclairé par quelques torches fixées aux murs. Vous réalisez alors que vous êtes descendus dans les catacombes, les anciennes cryptes sous la ville, visiblement détournées en repaires secrets par ceux cherchant à éviter d'attirer l'attention. Au fur et à mesure que vous avancez, un son intermittent de chocs métalliques se fait entendre...*

#### RENCONTRE AVEC ELORA ET JOREN

En progressant le long du couloir, les joueurs trouvent sur leur gauche une cellule fermée à clé où Joren et Elora sont retenus, contraints de travailler par les bandits. Les joueurs peuvent interagir avec Joren et Elora en chuchotant à travers les barreaux.

Lorsque les joueurs s'approchent de la cellule lisez ceci :

**MJ :** *En longeant le couloir, vous remarquez une cellule sur la gauche. À l'intérieur, deux silhouettes se détachent faiblement dans la pénombre, concentrées sur leur travail. L'une, un jeune homme, martèle inlassablement un morceau de métal sur un petit établi improvisé. À ses côtés, une femme est plongée dans la lecture de quelques ouvrages épais. Elle feuillette les pages, marmonnant et secouant la tête. Alors que vous vous arrêtez devant les barreaux, la femme lève brusquement les yeux de ses livres et vous fixe attentivement. Elle pose un doigt sur ses lèvres avant de chuchoter à travers les barreaux.*

**Elora (chuchotant) :** *Vous... vous n'êtes pas avec eux, n'est-ce pas ? Mon nom est Elora et le jeune homme là-bas, c'est Joren. Ils nous forcent à faire des choses... des choses que nous ne maîtrisons pas. Ils veulent que nous enchantions des armes, mais je n'y connais rien en magie de ce genre. Je vous en prie, faites-nous sortir d'ici !*

#### CONDITIONS DE CAPTURES

Joren a été attaqué par trois hommes masqués alors qu'il travaillait tard dans la forge, et ils l'ont emmené à l'entrepôt pour l'obliger à enchanter des armes. Elora, quant à elle, a été capturée dans la forêt alors qu'elle collectait des herbes rares.

**Elora :** *Je collectais des herbes rares dans la forêt quand j'ai été piégée par une embuscade de bandits. Ils savaient que je n'étais qu'une simple alchimiste mais ils m'ont tout de même capturée pour que je les aide à améliorer leurs armes. Ils m'ont emmenée ici et m'ont enfermée, refusant de croire que je ne pouvais pas faire ce qu'ils demandaient.*

**Joren :** *Je travaillais tard dans la forge. J'ai entendu un bruit étrange à l'extérieur et, en sortant, j'ai été attaqué par trois hommes masqués. Ils m'ont roué de coups, ligoté et traîné jusqu'à cet entrepôt, me forçant à essayer d'enchanter des armes avec Elora sous des menaces de mort.*

## MOTIVATION DES BANDITS

Les bandits, dirigés par Garek le Brutal, croient fermement qu'ils peuvent devenir riches en enchantant des armes pour les vendre à des prix exorbitants. Cependant, tenter d'enchanter des armes est une tâche extrêmement complexe, réservée à des mages et artisans hautement qualifiés, et bien au-delà de leurs compétences limitées.

**Elora :** *Ces imbéciles pensent qu'en chantant quelques incantations trouvées dans de vieux grimoires, ils peuvent enchanter des armes comme de véritables maîtres artisans. Ils ne comprennent pas que cela nécessite des années de formation et une maîtrise approfondie de la magie, compétences qu'ils n'ont absolument pas. Mira la Mystique aurait été la plus indiquée pour ce genre de "tâche", mais elle les aurait sûrement fait regretter leur choix. J'imagine que c'est pour cela qu'ils se sont rabattus sur moi...*

**Joren :** *Si seulement c'était aussi simple que de réciter des mots magiques et de frapper une enclume. Le pire, c'est qu'ils sont convaincus que leurs échecs répétés sont dû à nous qui "n'essayons pas assez fort". Ils n'ont aucune idée de l'étendue de leur bêtise. La prochaine chose qu'ils vont essayer, c'est probablement de transformer le plomb en or...*

## LIBÉRATION DES PRISONNIERS

### Mise en Scène

Les joueurs doivent évaluer leurs options pour libérer Elora et Joren :

- Libérer immédiatement les artisans, ce qui risque d'alerter les bandits et déclencher un affrontement direct.
- Infiltrer la planque pour affaiblir les bandits de l'intérieur. Une fois en position, défier et vaincre leur chef pour s'emparer de la clé de la cellule.
- S'approcher discrètement de la zone, surprendre les bandits, et récupérer la clé de la cellule sur Garek après les avoir neutralisés.

## APPROCHE DIRECTE

Quelque soit la méthode utilisée, le bruit de la grille alertera immédiatement les bandits à proximité.

### Crocheter la serrure de la cellule • DEX 10

- ❖ **Réussite** : Vous parvenez à forcer la serrure et la grille s'ouvre, libérant les prisonniers.
- ❖ **Échec** : Vous n'arrivez pas à ouvrir la serrure, malgré vos efforts.

### Forcer la grille de la cellule • FOR 22

- ❖ **Réussite** : Vous enfoncez la grille d'un coup puissant, permettant aux prisonniers de sortir.
- ❖ **Échec** : Vous frappez la grille de toutes vos forces sans parvenir à la briser.

## APPROCHE INFILTRÉE

### Mise en Scène

Si les joueurs ont eu la présence d'esprit de récupérer les vêtements des bandits dans la scène précédente, ils peuvent décider de ne pas libérer immédiatement les prisonniers et tenter d'infiltrer la planque en se faisant passer pour leurs adversaires.

Ils peuvent alors chercher à éloigner le groupe retranché en prétextant un ordre du chef. Mais si leurs instructions ne les occupent pas suffisamment, les hommes reviendront plus tôt que prévu, surprenant les joueurs pendant ou après leur confrontation avec Garek.

Dans le cas contraire, les PJ pourront :

- leur tendre une embuscade à leur retour pour les neutraliser ;
- ou prévenir la milice, qui viendra les arrêter une fois les joueurs partis.

### Se faire passer pour des bandits • CHA 12

- ❖ **Réussite** : Vous parvenez à vous faire passer pour des bandits. Votre mise en scène convainc le groupe retranché de sortir de la planque, isolant ainsi leur chef.
- ❖ **Échec** : Vos tentatives paraissent maladroitement et vous êtes rapidement démasqués.

## APPROCHE DISCRÈTE

### Mise en Scène

Les joueurs peuvent choisir de contourner la planque et de s'approcher sans se faire remarquer, dans l'espoir de surprendre leurs adversaires.

### Se faufiler sans être vu • DEX 12

- ❖ **Réussite** : Vous avancez silencieusement et parvenez à prendre vos adversaires à revers, gagnant ainsi un tour d'action complet avant qu'ils ne puissent réagir.
- ❖ **Échec** : Vos mouvements attirent l'attention : vous êtes repérés avant d'avoir atteint votre position.

## CONFRONTER LES BANDITS

Garek le Brutal, est actuellement seul dans la grande pièce du fond fermée par une porte en bois assez solide (Test FOR 15 pour la défoncer). Bien qu'elle ne soit pas fermée à clé, son accès est cependant gardé par quelques bandits assis sur une table à quelques mètres en pleine partie de jeu d'argent.

## CIRCONSTANCES DE LA RENCONTRE

Si les joueurs parviennent à infiltrer et éloigner les bandits, Garek se retrouve seul face aux joueurs. Dans le cas contraire, ils doivent tous les affronter.

**Chef isolé** : Si les joueurs réussissent leur infiltration, ils peuvent isoler Garek et le confronter. Garek, se sentant acculé, pourrait tenter de négocier ou de se rendre pour éviter un combat (Test CHA 17).

**Combattre tous les bandits** : Si les joueurs choisissent l'approche directe ou discrète, ils affrontent Garek et ses gardes du corps.

## RENCONTRE

**Étalonnage** : 0 (*Exigeant*)

- [Bandit \(1/1\)](#)
- Garek : [Champion Bandit \(2/1\)](#)

## INSPECTER LES LIEUX

Dans la grande salle du fond, des caisses ouvertes contiennent des matériaux de forge tels que lingots de métal, charbon, et outils soigneusement rangés.

À proximité, une pile de livres volumineux et usés par le temps est disposée. Ces ouvrages traitent de l'enchantement des armes avec des illustrations détaillées mais les textes sont denses, remplis de terminologie technique et de formules magiques avancées, nécessitant des connaissances spécialisées pour être déchiffrés.

## LE SORT DE GAREK

Les joueurs se trouvent maintenant à un carrefour décisif : la manière dont ils décident de gérer Garek aura des répercussions sur la conclusion de cette aventure.

Ils peuvent choisir de mettre fin à ses méfaits par la force ou bien de le capturer vivant. Chacune de ces options ouvre la voie à des récompenses distinctes.

## GAREK EST MORT

Si les joueurs ne prennent pas l'initiative de capturer Garek, leur confrontation se termine fatalement par sa mort. Ils pourront alors récupérer la clé de la cellule où Elora et Joren sont enfermés, trouvée sur son corps inanimé.

**Les joueurs gagnent 1 XP et 3 PC et peuvent apporter la tête de Garek à la milice de Varenthia.**

Bien que la milice indique qu'elle aurait souhaité l'interroger, elle n'en est pas moins reconnaissante, et offre aux joueurs une récompense monétaire de 20 NX chacun, ainsi que les frais d'inscription à l'arène (30 NX) s'ils souhaitent y participer.

## GAREK EST VIVANT

Si les joueurs choisissent de capturer Garek, ils auront l'opportunité de l'interroger pour tenter de lui soutirer quelques informations avant de le remettre à la milice pour qu'il réponde de ses actes.

## INTERROGER GAREK

Lorsque les joueurs poussent Garek à révéler ses motivations, il les exprime sans fioritures, mettant en évidence un mélange de cupidité et de simplisme.

**Garek :** *Franchement, tout ça, c'est pour le fric. Un gars m'a dit que ça pouvait rapporter gros, alors pourquoi pas ? Je fais juste ce qu'on me dit, et en retour, je reçois une belle pile de pièces. C'est tout. Pas besoin de se prendre la tête, non ?*

Lorsque les joueurs cherchent à obtenir des informations sur son mystérieux complice et la manière de le retrouver, Garek montre clairement ses limites en matière de détails et de compréhension.

**Garek :** *Le type ? Ouais, il se fait appeler 'Ombre Grise'. Drôle de nom, hein ? Moi, je pose pas de questions. Il m'envoie des petits mots pour qu'on se voie, des fois dans des endroits bizarres... Jamais vu son visage, toujours planqué derrière quelque chose. C'est tout ce que je sais, je te jure.*

## LIVRER GAREK

**En livrant Garek vivant, les joueurs gagnent 2 XP et 2 PC.**

Il pourrait révéler des détails sur d'autres caches de bandits et leurs opérations dans la région. Il peut également divulguer des noms de complices au sein de la ville. Sait-on jamais...

La milice, reconnaissante de cette capture vivante, leur offre une récompense monétaire de 50 NX chacun et une note de reconnaissance officielle de la ville, améliorant leur réputation conférant un bonus de +2 aux [tests de négociation](#) dans les magasins locaux.

## 4. ÉPILOGUE

Les joueurs terminent l'aventure en retournant à l'Auberge des Gladiateurs avec Elora et Joren où la nuit leur est offerte.

Elora remercie les joueurs et leur offre une potion de soin mineure (1d4+4) à chacun comme récompense.

Après une longue étreinte pleine d'émotion avec ses parents, Joren propose aux joueurs de passer le lendemain afin d'[améliorer gratuitement leurs armes](#) de combat pour un montant de 20 NX chacun ou de demander à Mira la Mystique de le faire pour les armes magiques.

Si les joueurs ont accumulé suffisamment d'XP et/ou de PC, ils peuvent [prendre un niveau](#) et/ou [améliorer leurs capacités](#) en les dépensant lors de leur [phase de repos](#).