

La clé Martigan

Scénario par POC pour JDR Naeuibeuk, pour 3-4 aventuriers de niveau 1 à 3. De 3 à 8 heures d'aventure.
Vous aurez besoin de : **plan de Kjaniouf** pour le MJ, et **Kjaniouf pour les joueurs**, et du plan du **temple de Lafoune**.
Les chiffres entre parenthèses sont liés au plan pour le MJ. C'est une aventure POUR ADULTES.
Pour adapter le scénario à niveau intermédiaire ou haut niveau, changez seulement les rencontres et la récompense (en utilisant la table des rencontres urbaines, en trouvant des équivalents).
NOTE : Il vaut mieux lire la description de Kjaniouf pour le MJ **avant** de lire le scénario !

Synopsis pour le MJ (à ne pas dévoiler aux joueurs...)

Francis Yoch, un adepte du culte de Lafoune, a remarqué qu'un autre adepte (qui fréquente le temple en cachette) peut lui rapporter gros... En effet, ce **Barnabé Floutard** est l'assistant personnel de **Charles de Martigan**, un notable de la ville. Francis a appris que le brave homme avait parfois la clé du coffre de Charles sur lui, et il a élaboré un plan pour l'enlever, récupérer la clé et il compte bien trouver un moyen d'accéder au coffre.
Un beau jour, dans l'après-midi, Barnabé disparaît effectivement de la circulation. **Jean-Claude Balagru**, qui est un autre collaborateur de Charles, envoie des mercenaires enquêter pour savoir ce qu'il est advenu de Barnabé. Le temps est compté pour les aventuriers, car dans 24 H, Charles de Martigan doit boucler une affaire importante avec des négociants de Glargh... Et il a besoin d'accéder à son coffre car il contient l'argent ainsi que les parchemins officiels ! Lancer une enquête avec les hommes du guet prendrait trop de temps.
Barnabé est en fait détenu dans un cachot du temple de Lafoune, et personne ne sait qu'il se trouve là car les autres adeptes ne sont pas au courant... Francis a déjà récupéré la clé et veut faire parler Barnabé. Mais quelques indices vont pouvoir mener les enquêteurs jusqu'au temple.

Récupérer la mission

Les aventuriers se promènent en ville et cherchent du travail, ou bien ils sont à la taverne, ou bien ils traversent simplement la ville. Plusieurs moyens de récupérer la mission :

- En s'approchant du bureau des emplois ou d'une guilde, les héros sont abordés par Jean-Claude
- En zonant à la taverne, les héros sont approchés par Jean-Claude

Jean-Claude, énervé et en sueur, invite les héros à déjeuner/dîner et leur explique son problème urgent : il faut retrouver Barnabé !

Jean-Claude explique que Barnabé est un homme très sérieux, et son absence est très mauvais signe. Voilà plus de 15 ans qu'il travaille pour Charles et il n'a jamais eu le moindre souci ou retard. Jean-Claude n'a pas trop d'idées mais imagine que l'enlèvement peut avoir été le fait des personnes suivantes : Les Borginas (concurrents commerciaux), la guilde des Voleurs (classique), peut-être même les Goudillor (par jalousie ?) ou même quelqu'un de la guilde des marchands qui serait devenu fou.

L'affaire est importante et urgente, Charles de Martigan propose une récompense de **2000 P.O.** pour celui qui ramènera la clé de son coffre. C'est une clé spéciale, fabriquée par un forgeron de Glargh, et le coffre a été ensorcelé par un enchantement de haut niveau, ainsi que la serrure.

L'enquête en détails

Normalement ils vont se rendre assez vite au domicile de Barnabé (rue Yaga, juste à côté du pont) et ils y trouveront sa femme (Yolande) qui vit sur place avec leur fils (Kévin) et une grand-mère (Josiane). Tous ces gens ne savent rien concernant l'enlèvement. S'ils n'ont pas l'idée de s'y rendre, Jean-Claude proposera de les accompagner pour leur présenter la famille de Barnabé afin de commencer l'enquête, car sa femme est la dernière à l'avoir vu. Une fois sur place, Jean-Claude disparaît car il a du boulot.

Autour de leur domicile ça sent un peu le poney... Ils habitent derrière les grandes écuries de Kjaniouf (31).

Interroger les PNJ (Yolande ou Kévin) de la maison pourra leur donner les informations suivantes :

- Barnabé est venu manger ce midi, puis il est reparti car il avait « un rendez-vous à 14H30 »
- Barnabé se rend à son travail en prenant la rue de Kwzprtt vers le Nord jusqu'à la villa de Charles (29)
- Parfois, Barnabé passe de l'autre côté de la rivière Piblotte pour faire le chemin par la promenade du Canal (ça dépend du vent)

Bonus : **La grand-mère...** Si les aventuriers interrogent la grand-mère, et qu'il n'y a pas d'autre personne de la famille dans la pièce, elle peut leur dire ceci :

« Vous savez... Mon Barnabé (c'est son fils) est un garçon charmant est très sérieux... Mais je pense qu'il a un secret que tout le monde ignore. Et je me suis toujours dit que ça finirait mal ! »

Bien sûr, si quelqu'un en vient à menacer ou blesser un membre de la famille de Barnabé, la mission sera annulée et les aventuriers chassés de la ville par les gardes de Charles de Martigan.

Barnabé a un **petit bureau**, si les aventuriers arrivent à convaincre Yolande de leur laisser l'accès (après tout, ils sont mandatés par Jean-Claude), ils peuvent trouver les indices suivants :

- Bonne épreuve : Un coffre bien planqué contenant un imperméable rose (en coton huilé) plié sous d'autres vêtements, avec l'étiquette « Barnabé » au niveau du cou
- Assez visible sur le bureau : Un petit livre-agenda... Avec de nombreuses notes. À la date du jour de l'enlèvement, la mention « R.V. Francis à 14H, derrière le club J. »

Imperméable rose : si le groupe comporte un/une prêtre(sse) d'une autre confession, en particulier Slanoush, celui-ci a de grandes chances de savoir qu'il s'agit d'un vêtement de cultiste de Lafonne. Un érudit (mage ou autre) pourrait le savoir assez facilement aussi.

En interrogeant Yolande ou la grand-mère : elles n'ont jamais vu cet imperméable, mais elles savent que c'est un vêtement des cultistes de Lafonne. Yolande est dévastée si jamais elle apprend que son mari fait partie du culte.

Francis : personne ne connaît ce Francis dans la maison de Barnabé.

Le club J. : si les héros interrogent la famille Floutard ou des habitants de la ville à ce propos, ils diront que c'est sans aucun doute le club Jolifanfan (5). C'est un club un peu gay... Ils seraient surpris que Barnabé puisse y entrer, puisqu'en général on n'est pas admis si on n'est pas de sang noble.

Si les héros n'interrogent pas la famille de Barnabé et qu'ils ne fouillent pas la maison, ils vont sans doute explorer le quartier et refaire la route empruntée par Barnabé. Là, ils croiseront des gardes en patrouille. Ils peuvent les interroger et ceux-ci déclareront n'avoir rien vu de spécial ces dernières heures... Mais l'un d'eux a récupéré un imperméable rose qui traînait dans les broussailles... « C'est pas commun, normalement les cultistes

ne laissent pas traîner leurs vêtements. Bref, si l'objet est à vous, il est récupérable au poste de garde dans les objets trouvés. » Si les aventuriers s'y rendent ils peuvent récupérer un imperméable portant l'étiquette « Francis ». Traîner autour du club Jolifanfan ne sert à rien, et personne n'a rien vu (de plus on leur refuse l'accès). Les clients sont hantains et refusent de parler à des va-nu-pieds qui sentent mauvais.

S'ils font leur possible pour ne pas trouver d'indices (ça arrive...), les aventuriers peuvent tourner en rond un moment (tavernes, commerces, guildes...), puisqu'ils n'ont que des fausses pistes à la base. Là c'est à vous de la jouer fine pour ne pas les laisser traîner n'importe où... En effet, attaquer de front la guilde des voleurs ou la villa des Borginas pourrait leur coûter cher ! Si l'aventure traîne un peu, utilisez la table des rencontres urbaines pour leur faire combattre des chiens enragés, des ivrognes ou quelques brigands.

Si les héros n'interrogent personne et se contentent de fureter, ils seront suivis à un moment par un espion envoyé par de Francis, un type un peu louche : l'homme pourrait être détecté par un aventurier, puis éventuellement capturé. Il n'a pas beaucoup d'info et ne se laissera pas tuer pour les quelques P.O. qu'il a gagné sur cette mission.

Il s'agit de Yunrak dit « La belette », un informateur de la ville. Il a été payé 30 P.O. par un homme (dont il ignore le nom) pour surveiller les abords de la maison de Barnabé et lui rendre compte d'une activité suspecte. Il sait juste que l'homme est un cultiste de Lafoune (si quelqu'un utilise méfiance : il ne ment pas).

Au bout d'un moment, les aventuriers sauront qu'il faut enquêter au temple de Lafoune (8). Sinon, arrangez-vous pour leur laisser d'autres indices.

Le temple de Lafoune

Le temple est actif surtout la nuit, de 22:00 à 4:00 du matin... Là où les adeptes se livrent à toutes sortes d'activités pour adultes (Lafoune est bien la déesse des plaisirs coquins). Dans la journée, et surtout le matin jusqu'à midi, les adeptes qui ne sont pas rentré chez eux entre temps dorment à moitié nus sur des coussins ou dans des chambres privatives (voir plan). Le temple est assez grand et recrute dans une bonne partie de la région. La plupart des habitants du quartier se méfient de ces cultistes qui ont un air louche, et la plupart savent ce qui se passent au temple... C'est un endroit « pas recommandé pour les gens bien comme il faut ».

Mais en vérité, ils s'occupent seulement de leurs affaires et font parfois un peu d'exhibitionnisme avec leurs imperméables... C'est pourquoi les gardes n'ont rien à leur reprocher.

Francis est un renégat. Il a utilisé la tranquillité du temple (en journée) pour entrer en douce avec deux hommes de main, et il a emmené Barnabé (inconscient) dans un cachot des souterrains pour pouvoir l'interroger à loisir. Il a eu la clé, mais il sait qu'il a besoin d'en savoir plus pour avoir accès au coffre dans la villa de Charles.

Problème pour les aventuriers : pénétrer dans le temple la nuit, revêtu d'un imperméable ou nu, c'est se trouver au beau milieu des bacchanales, mais ils peuvent profiter de l'agitation pour fouiller un peu. Ils doivent descendre dans les souterrains, car aucun indice ne peut être trouvé ailleurs puisque les cultistes sont innocents. Ils pourraient aussi tomber sur un débarras (cagibi) et trouver plusieurs imperméables usés jetés par des cultistes.

De jour, ils peuvent s'infiltrer pendant que les gens dorment, au risque d'être détectés s'ils s'aventurent trop loin dans le temple ou s'ils font du boucan.

Si les aventuriers engagent un combat dans le temple, ce sera vite la panique et ils se trouveront confrontés à des gardes armés, puis expulsés du temple. Mieux vaut s'arranger pour interroger quelqu'un sans violence. Les adeptes en général ne sont pas des combattants, et comme ils ne sont pas équipés ils se rendront toujours sans combattre. Le temple en revanche est surveillé par plusieurs mercenaires, armés et bien équipés.

Entrées : l'accès public n'est ouvert que de 20:00 à 4:00 du matin. En dehors de ces horaires, quand on frappe il ne se passe rien et la porte est fermée à clé. Un écriteau indique « Pour toute question, adressez vous au gardien par l'entrée sud ».

Si les aventuriers forcent cette porte ils se trouvent du mauvais côté du temple, et si c'est en début de journée plusieurs adeptes sont endormis. À partir de midi, les gens peuvent être occupés à... diverses occupations.

L'accès des adeptes (sud) est réservé aux gens qui sont déjà membres de la congrégation, et qui portent l'imperméable rose. La porte est toujours fermée et s'ouvre de l'intérieur, ou bien par crochetage... C'est le gardien qui en a la clé.

Georges, le gardien du temple, dort dans son appartement près de la porte sud, et il est le seul à se lever pour répondre si on frappe à la porte. On peut tenter de le baratiner ou réussir à le brutaliser à travers la lucarne.

Celui-ci n'est pas armé et ne désire pas combattre, et il n'est au courant de rien.

Idéalement, les aventuriers devraient finir par trouver un des accès aux souterrains et tomber sur Francis (dans la salle des sévices, s'ils arrivent par l'est) et ses sbires, occupés à préparer la salle de tortures, ou sur Barnabé (dans le cachot, s'ils arrivent par le sud). Les portes menant aux souterrains sont fermées, et bien sûr Georges en possède les clés (ainsi que le grand prêtre). Mais ces portes ne sont pas difficiles à crocheter.

S'ils trouvent Barnabé en premier, Francis entendra du bruit et s'en viendra avec deux ou trois hommes de main. Là, il y aura forcément combat, et les aventuriers finiront par récupérer la clé (sur Francis) et Barnabé (blessé car il a été molesté, mais sain et sauf). Francis se rendra s'il est en difficulté, plutôt que de se laisser tuer. Ses hommes de main tenteront de fuir si l'un d'entre eux est tué ou si les héros semblent trop forts.

La fin de l'enquête

Du côté du temple : une fois Francis démasqué, il sera clair pour tout le monde qu'il aura apporté malheur et désolation sur le temple. S'ils ont été impliqués, les cultistes innocents seront donc forcés d'admettre que les aventuriers ne sont pas leurs ennemis (à moins d'un meurtre ou d'un saccage impardonnable). Ils accepteront de laisser partir les héros sans problème et de témoigner en cas de souci (Barnabé, qui est un adepte novice, pourra d'ailleurs servir de porte-parole). Pour éviter que les héros ne décident de piller le temple, faites intervenir une grosse escouade de cultistes à la fin du combat contre Francis. « On a entendu du bruit ! ».

Rendre Barnabé à sa famille sera déjà un bon point ! Les aventuriers pourraient se faire offrir un bon repas. Ensuite, le pauvre homme devra expliquer à sa femme pourquoi il fréquentait le temple de Lafoune... Et pourquoi il a traîné avec ce taurien de Francis.

Rapidement, les aventuriers se rendront chez Charles de Martigan pour lui remettre la clé tandis que Barnabé prend du repos. Si le délai est dépassé (24 h à l'origine pour trouver la clé), c'est tant pis pour eux... Ils n'auront que la moitié de la récompense. La villa de Charles est bien gardée ! Alors il n'est pas conseillé de causer des problèmes. Des aventuriers roublards pourraient avoir envie d'utiliser la clé afin d'ouvrir eux-même le coffre de Charles, mais ils n'arriveront jamais jusqu'à la salle du coffre (placez sur leur chemin des gardes d'élite).

Si tout se passe bien, Charles leur offrira en bonus une caisse d'excellent vin (grand cru Château-Martigan) dont les prix figurent dans le document de Kjaniouf. Cadeau empoisonné... C'est cher, mais très encombrant ! Pour revendre cette caisse à bon prix, il faudra se rendre dans une autre grande ville.

Attribution des points d'expérience

En espérant que les aventuriers ne sont pas fâchés à tout jamais avec les forces de l'ordre de Kjanionf, les cultistes de Lafoune ou Charles de Martigan...

Suggestions :

- Résolution de l'enquête complète, avec arrestation de Francis dans les temps (livré à Charles) : 50 XP
- Résolution de l'enquête hors timing, meurtre de Francis : 40 XP
- Non-résolution de l'enquête et tête mise à prix : 15 XP (mine de rien, on apprend aussi avec les erreurs)

Annexes : les butins

TEMPLE DE LAFOUNE

À moins de vraiment détruire le temple, les aventuriers n'y trouveront rien de bien intéressant :

- Cuisines : rations de nourriture, couteaux, couverts
 - Chambres, vestiaires : des vêtements de bonne qualité, des effets personnels, des bijoux de moindre valeur, couvertures de qualité, coussins
 - Cagibi : Vieux imperméables roses usagés, gourdins, antiquités au rebut. Sur un bon jet de dé, ingrédient magique.
 - Bibliothèque : des livres (surtout des récits érotiques, mais pourquoi pas des livres plus utiles aux aventuriers)
 - Caves à spiritueux : ici des amphores, tonnelets, bref de la boisson, dont certains crus assez chers. Attention à l'appel du tonneau !
 - Grand prêtre : Lui, il a les clés, et aussi quelques richesses (autour de 200 P.O.)... Et pourquoi pas une ou deux reliques de Lafoune de moindre prix. Dans le cas malheureux où il serait attaqué, ne soyez pas trop généreux car l'attaque du grand prêtre mettra de toute façon la mission en grand danger... Les cultistes seraient alors sans pitié avec les aventuriers. Il possède aussi de plus grandes richesses dans sa salle des archives secrètes, mais il faut s'arranger pour que les aventuriers ne la trouvent pas à ce stade.
- Le mieux étant encore de ne pas jouer le grand prêtre et de laisser ses appartements vides, il pourrait être en voyage (avec ses clés...) ou bien carrément chez lui.

FRANCIS YOCH

- Clé tarabiscotée et magique du coffre de Charles de Martigan
- 90 P.O. dans une bourse, 1 Lingot de Thril dans une besace (valeur : 100 P.O.)
- Bourse grande capacité, vêtements corrects sans signe distinctif, pour homme, taille moyenne
- Broche de famille en or, valeur 50 P.O. (à faire évaluer)
- Protection : Gambison épais de famille (avec blason), PR 3, sans valeur, CHA-1
- Arme : Dague longue de Guzmur : ID+2 AT+1/PRD-1

Yumrak « La belette »

- 30 P.O. dans une petite bourse, 15 P.O. et 8 P.A. dans son autre bourse
- Dague de base, vêtements sombres, pas d'équipement

AUTRES LIEUX

Les aventuriers peuvent traîner absolument n'importe où au cours de cette aventure... Donc il n'est pas possible de rédiger une liste exhaustive de butins... C'est au MJ de faire son boulot en s'aidant des tableaux variés.