

L'ŒIL DE SHARKHA

Ce scénario PMT très basique s'adresse à une bonne tablée de personnages de niveau 1 ou à deux ou trois personnages de niveau 3. Vous pouvez utiliser les règles du dK (si vous avez piraté nos ordinateurs), les règles de Lanfeust (ce qui est le plus simple) ou carrément le bon vieux DD3 (en récupérant les caractéristiques des créatures directement dans le manuel des monstres).

Résumé : Un seigneur orque, Sharkha Rictus-de-mort, engage une célèbre troupe de mercenaires hobgobelins (les serres pourpres) pour empêcher un répurgateur de s'installer dans une auberge et de nettoyer la région. Au même moment, un magicien-voleur cherche une petite troupe de gens pour l'aider à s'introduire dans l'autre de ce seigneur afin d'y récupérer un objet précieux - le bandeau de cérémonie qu'on appelle l'œil de Sharkha.

INTRODUCTION

Le coin est infesté par plusieurs tribus orques qui pillent régulièrement les caravanes et les fermes locales, transformant une région autrefois calme en zone dangereuse. Les orques sont dirigés par Sharkha Rictus-de-mort, un seigneur assez charismatique pour empêcher les trois tribus sous son commandement de s'entretuer.

Un répurgateur de réputation est en route avec sa petite troupe pour s'installer à l'auberge locale. Il veut s'en servir comme camp de base pour lancer des raids dans la région. Les personnages ont pu apprendre sa venue et penser qu'il cherchera des hommes pour l'appuyer, d'où leur présence. Sharkha Rictus-de-mort a aussi appris que le répurgateur arrivait. Il engage une troupe de mercenaires hobgobelins pour l'intercepter avant qu'il n'ait le temps de s'installer.

A l'auberge, on attend la venue de l'étranger avec crainte et espoir.

Un magicien étrange approche les personnages. Il sait que Sharkha Rictus-de-mort a envoyé la plupart de ses gardes habituels attendre le répurgateur sur la route, en compagnie des hobgobelins. Son palais, dissimulé sous un ancien oratoire dédié au dieu des moissons, est dégarni. C'est le bon moment pour aller y voler un objet à la symbolique fort puissante : l'œil de Sharkha, le bandeau de cérémonie qui lui couvre l'œil gauche, perdu dans un combat de jeunesse. A titre personnel, il est prêt à payer un fort prix pour récupérer l'objet, si les personnages sont d'accords pour se rendre sur place et le voler. Il pense bien que Sharkha sera dans le coin, mais on dit qu'il dort beaucoup (vrai) et qu'il abuse d'une certaine drogue (faux).

Aux personnages de voir si cela les intéresse...

APPROCHER L'ANTRE DE SHARKHA

Le palais de Sharkha est installé sur des terres autrefois rurales. Elles sont en jachère depuis une génération. On reconnaît bien les haies et les champs, les chemins creux et les anciennes maisons en ruine. Ce n'est pas très dur de s'y rendre depuis l'auberge - une à deux journées de marche dans un région facile d'accès. Il y a peu à craindre des bêtes sauvages, chassées depuis longtemps, et encore moins des orques, partis attendre le répurgateur.

1. ENTRÉE PRINCIPALE

Un ancien sanctuaire rural, dédié à un dieu des moissons, aujourd'hui couvert de mousse, sert d'entrée principale au «palais» de Sharkha Rictus-de-Mort, le chef des orques de la région (trois tribus de 60 à 100 membres chacune). Juste à côté du sanctuaire, abrités dans une petite maison de pierres sèches, 4 jeunes orques de la tribu voisine montent la garde en permanence. Un escalier mène à une série de pièces jadis utilisées par les prêtres du dieu de la moisson. Derrière la maison, il y a trois poneys de guerre, sans leur selles, qui paissent.

Monstres : **orques** (4). Il peuvent prévenir les orques de garde en bas grâce à une clochette actionnée par un fil de fer.

Matériel : des cartes à jouer, des traces de sang, quelques boîtes en bois, une vieille chaîne rouillée abandonné dans un coin, une vieille étagère poussiéreuse, des crottes de chèvres pétrifiées balayées dans un coin, le balais de bruyère qui a servi à le faire.

En bas de l'escalier en colimaçon : trois portes en bois renforcé de métal. Est (ouverte), Ouest (fermée à clef); Sud (bloquée).

Deux autres orques montent la garde en bas de l'escalier, dans le couloir.

Orques : FOR +3, CON 0, DEX 0, INT 0, SAG 0, CHA 0. PV 10, PE 10. Attaque +3, Défense +0, Sauvegarde +0. Compétences : Bluff +1, Acrobatie +4, Intimidation +4, Perception +1, Métier (guérisseur) +1, Survie +1. Atouts : Armes de professionnel. Dégâts : 2d6+3. Armure : 2.

2. UN PLACARD CONTENANT DES AFFAIRES DU CHEF

La porte sud est bloquée, mais en simple bois renforcé. La porte nord est en pierre, fermée à clef. Le chef a la clef.

Matériel : 100 po, deux sacs à dos, des vêtements et une belle collection de chaussettes de toutes les couleurs, un chandelier, quelques bougies, une vieille cape de pluie mainte fois reprise et sentant le vieux bouc mouillé. Il y a aussi quelques parchemins érotiques volés à un moine vagabond.

3. LE PLACARD MAUDIT

Il contient les restes d'un prêtre, maudit et transformé en squelette. Il est très énervé car il ne peut pas sortir de son placard. Il tourne en rond depuis très longtemps. Les orques frappent à sa porte et se moquent de lui. Il prendra les personnages pour des orques. S'il est tué, il se recomposera en une journée et continuera de tourner en rond en attendant de pouvoir passer ses nerfs.

Quête secondaire possible : trouver le moyen de libérer l'esprit du prêtre.

Porte sud en bois épais, fermée à clef. Porte nord en bois, de bonne qualité, bloquée par des tasseaux cloués.

Monstre : **Squelette maudit** (1) : FOR +3, CON +2, DEX +1, INT +2, SAG +2, CHA +2. PV 58, PE 48. Attaque +8/+3, Défense +4, Sauvegarde +6. Atouts : Grand, Armes de professionnel, Attaque supplémentaire, Initiative, Drain de caractéristique (JS contre attaque ou perte d'1D6 points de Constitution). Dégâts : 3d6+3. Armure : 2.

Matériel : une clef rouillée dans le tiroir d'une table en bois, un truc gluant non-identifiable sur les murs et dans un coin de la pièce, un vieux tube à parchemin vide.

4. LE GARDE-MANGER

La porte est en bois, fermée à clef et piégée. Si on tente de l'ouvrir sans la bonne clef, il y a un piège à aiguille qui se déclenche [2d6 points de dégâts. Trouver/désamorcer piège difficulté 22.] C'est le cuisinier qui a la clef. La porte est piégée pour empêcher les orques de piller la réserve. La fouine sauvage appartient au cuisinier qui le nourrit et est le seul à pouvoir s'en approcher.

La porte au nord est en bois, clouée dans le chambranle.

Monstre : **Fouine sauvage domestiquée** (1) : FOR 0, CON 0, DEX +5, INT 0, SAG +2, CHA +2. PV 30, PE 21. Attaque +7, Défense +10, Sauvegarde +3. Compétences : Escalade +8, Survie +5, Perception +5, Acrobatie +8, Intimidation +5, Discrétion +8. Atouts : Finesse. Dégâts : 2d6. Armure : 0.

Matériel : des sacs de grains et de fruits secs, des caisses de boîtes de conserve naines, des jambons recouverts de 3cm de salpêtre, des bocaux de confit de volaille et, plus généralement, de quoi nourrir une trentaine de personnes pendant un mois. Un petit trésor est caché sous une dalle (les possessions du cuisinier) [Fouille difficulté 20] : 2,800 pièce de cuivre, soit 28 po et une gemme (lapis lazuli) d'une valeur de 11 po.

5. LES LATRINES

La porte est en bois, condamnée. La porte sud est un passage secret qui ne s'ouvre qu'après une série de gestes complexes. Cette porte est facile à trouver (Fouille difficulté 12) mais s'ouvre difficilement et en faisant du bruit. A l'origine, les deux autres portes n'existaient pas et ont été installées plus tard par les orques. La dernière porte en bois, simple, fermée par un verrou intérieur.

Il y a un trésor caché derrière le trou dans le sol qui sert de latrines, dans le mur. A l'origine, il s'agissait ici d'un petit oratoire. Un ancien soldat devenu fermier donna sa fortune et son armure pour trouver la paix de l'esprit dans la culture du sol. Une petite plaque d'os gravé rappelle le vœu. Une trappe dissimule habilement l'endroit (Fouille difficulté 25) et la faible luminosité de l'endroit non plus que l'emplacement de la trappe n'ont permis aux orques de la voir. Le trésor contient un coffret et 250 po, ainsi qu'une demi-plaque (armure de brutasse, valeur 600 po). La trappe est piégée [soc de charrue tombant du plafond comme le jugement de dieu, 3d6 points de dégâts, jet de défense contre 25 pour y échapper. Trouver/désamorcer piège difficulté 22.]

6. LA PIÈCE CACHÉE DE SHARKHA RICTUS-DE-MORT

Les deux portes sont en bois et métal. Elles ont été condamnées. La porte la plus à l'est est plus facile à ouvrir si on enlève simplement une cale discrète (Fouille difficulté 18). La salle abrite le trésor de Sharkha, soit : 880 po ; une fibule en argent, façonnée en forme de tête de griffon, un rubis représentant son œil (400 po) ; un cache-œil en cuir (pour pirate borgne) portant un saphir et de la pierre de lune à l'emplacement de l'œil (1100 po) [C'est ce pendentif qu'on appelle l'œil de Sharkha, car il le porte dans les grandes occasions] ; un pendentif très fin portant une opale de feu (1400 po) ; trois parchemins de magie divine : Mot de commande, parler avec les animaux, invoquer un allié de la nature (325 po pièce)

7. LES CUISINES

Les portes sont en bois renforcé par des plaques de métal (c'est un travail récent). La porte qui mène à l'ouest est piégée [aiguille empoisonnée, perte de 1d6 points de Constitution. Trouver/désamorcer piège 22]. En général, on trouve ici le chef cuisinier et ses deux aides. Ils dorment dans des couchettes creusées dans le mur en hauteur.

Monstres : **Un cuisinier orque + 2 petits gobelins**. Le cuisinier est prêt à négocier pour se rendre s'il voit que ça ne tourne pas bien - et ce, avant même le début du combat. Les gobelins sont terrifiés. En cas de danger, tous se battent comme des lions ou tentent de fuir.

Cuisinier orque : FOR +4, CON +1, DEX +2, INT +1, SAG +1, CHA 0. PV 33, PE 33. Attaque +8, Défense +3, Sauvegarde +3. Compétences : Bluff +3, Acrobatie +8, Intimidation +6, Perception +4, Métier (guérisseur) +5, Survie +4, Métier (cuisinier) +5. Atouts : Armes de professionnel, Attaque sournoise, Coup surprise. Dégâts : 2d6+4. Armure : 2.

Gobelins : FOR 0, CON +1, DEX +2, INT 0, SAG 0, CHA 0. PV 11, PE 5. Attaque +1, Défense +3, Sauvegarde +1. Compétences : Discrétion +7, Perception +1, Métier (Guérisseur) +3, Survie +2, Acrobatie +3, Escamotage +3. Atouts : Talentueux (Discrétion), Vision des ténèbres. Dégâts : 1d6. Armure : 2.

Matériel : tout ce qu'il faut pour faire la cuisine. Les cheminées mènent à l'extérieur dans un endroit abrité.

8. LA SALLE DES KRENSHARS

C'est ici que Sharkha garde deux Krenshars qu'il élève depuis leur naissance. La porte est bloquée, les deux portes ouest sont verrouillées (difficulté 12).

Monstres : **krenshars** (2) FOR +4, CON 0, DEX +2, INT 0, SAG +1, CHA +1. PV 20, PE 12. Attaque +6/+1, Défense +4, Sauvegarde +2. Compétences : Intimidation +9, Discrétion +3, Acrobatie +7, Perception +2, Survie +3, Évasion +7. Atouts : Peur (jet de sauvegarde contre 12 ou paralysé de peur), Attaque supplémentaire. Dégâts : 1d6+4. Armure : 0.

9. LA CHAMBRE DU CHEF

Toutes les portes sont bloquées sauf la porte ouest qui est généralement verrouillée et la porte au sud-est, verrouillée elle-aussi, qui mène à la salle du trésor. La porte dissimulée ressemble à du mur normal, caché par une tenture. Il est possible de la remarquer (Fouille difficulté 18) à cause des traces dans la poussière.

Monstres : **Deux orquesses très mignonnes et très lascives, mais redoutables (gardes du corps du chef) et Sharkha lui-même.** S'il y a du bruit ou une alarme, aucun d'entre eux ne sortira de la pièce mais ils prépareront une embuscade contre les intrus. Éventuellement, Sharkha est toujours prêt à négocier une reddition. Il préfère que des gens sortent la queue entre les jambes de chez lui en ayant eu très peur plutôt que d'entasser des crânes dans son jardin. Son commerce, c'est le racket et le pillage - ce qui marche mieux, plus vite et plus simplement quand les gens ont peur. Au pire, il peut torturer un peu, briser quelques os, laisser des cicatrices ou des brûlures (comme ce marquage «ceci appartient à Sharkha» du plus bel effet).

Gardes du corps orquesses : FOR +4, CON +1, DEX +2, INT +1, SAG +1, CHA 0. PV 33, PE 33. Attaque +7, Défense +3, Sauvegarde +3. Compétences : Bluff +3, Acrobatie +8, Intimidation +6, Perception +4, Métier (guérisseur) +5, Survie +4, Métier (Serrurier) +5. Atouts : Armes de professionnel, Attaque sournoise, Coup surprise. Dégâts : 2d6+4. Armure : 4.

Sharkha Rictus-de-mort: FOR +5, CON +3, DEX +4, INT +1, SAG +1, CHA +1. PV 65, PE 55. Attaque +9/+4, Défense +7 (esquive) ou +8 (parade), Sauvegarde +5. Compétences : Bluff +5, Acrobatie +12, Intimidation +9, Perception +5, Métier (guérisseur) +8, Survie +7, Métier (Alchimiste) +5, Diplomatie +5. Atouts : Armes de professionnel, Attaque sournoise, Coup surprise, Parade en force, Attaque supplémentaire. Dégâts : 2d6+5. Armure : 4.

Matériel : lit, baldaquins, meubles précieux, fourrures, tapis en laine et autres signes extérieurs d'opulence.

Trésor : dans un coffre, 7200 pa et un parchemin de sorts profanes (chute de plume, charme, poigne électrique).

10. UN ANCIEN LIEU DE CULTE

Une ancienne chapelle désacralisée, aujourd'hui consacrée à un dieu orque. Elle est poussiéreuse et sombre et sent le mois. Les portes sont grippées et coulissent difficilement.

Matériel : une enclume, une charrue, des crânes humains et orques, le symbole d'un dieu orque sur un autel, le symbole du dieu des moissons brisé au sol.

11. LE DORTOIR DES INVITÉS

La porte nord est solidement bloquée. Les deux portes dissimulées ont aussi été bloquées et piégées [Gaz vomitif. Jet de sauvegarde contre 20 ou violentes nausées donnant un -8 à toutes les actions pendant plusieurs minutes. Trouver/Désamorcer piège : 22]

Monstres : **gobelins** (6) - ils sont les serviteurs et les esclaves des hobgobelins et gardent leurs affaires. FOR 0, CON +1, DEX +2, INT 0, SAG 0, CHA 0. PV 11, PE 5. Attaque +1, Défense +3, Sauvegarde +1. Compétences : Discrétion +7, Perception +1, Métier (Guérisseur) +3, Survie +2, Acrobatie +3, Escamotage +3. Atouts : Talentueux (Discrétion), Vision des ténèbres. Dégâts : 1d6. Armure : 2.

Trésor : 960 pa et un bouclier d'apparat incrusté de pierres précieuses représentant des serres pourpres (1165 po)

Matériel : literies, coffres, coussins, papiers gras et autres détritiques mal balayés.

12. LA SALLE PRINCIPALE DE RÉCEPTION

Cette grande salle est éclairée par un globe de lumière éternelle. Il y fait aussi assez chaud (le globe a une option contrôle de la température), ce qui en fait une salle très agréable. Toutes les portes sont ouvertes et libres, sauf celle qui mène vers l'ancienne chapelle et la réserve de nourriture.

Monstres : **hobgoblin** (3) - des représentants de la troupe mercenaire qui sont restés ici pour protéger Sharkha tant que ses hommes sont en campagne avec le reste de la compagnie. Ils se partagent le trésor suivant : 480 po et une potion de charisme (+4 au charisme pour une journée, valeur 300 po). Ils interviennent aussitôt qu'ils entendent une alarme ou du bruit. FOR +1, CON +2, DEX +2, INT +1, SAG 0, CHA 0. PV 24, PE 20. Attaque +4, Défense +3, Sauvegarde +3. Compétences : Discrétion +4, Survie +3, Acrobatie +4, Intimidation +2, Perception +6, Équitation +3. Atouts : Armes de professionnel, Vigilant (ne peut pas être surpris). Dégâts : 2d6+1. Armure : 2.

Matériel : tables, bancs, jeux de carte et de palet, cibles de lancer de couteau... La pièce est plutôt bien tenue même si elle sent le mâle pas lavé.

13. LE DORTOIR DES GARDES DU CHEF

Ce grand dortoir est vide. Il n'y a que quelques lits, des coffres avec des affaires personnelles sans valeur.

