

L'Arnaque

(Intermède AD&D 2^e édition pour personnages niveaux 1-2)

Introduction

L'aventure se déroule en milieu urbain et elle est destinée à des aventuriers de bas niveau qui ne possèdent pas ou n'ont pas la possibilité de s'offrir le sort *neutralisation du poison*. La guilde des voleurs locale a monté une combine destinée à escroquer de jeunes aventuriers qui arrivent en ville les poches pleines. Il est indispensable que l'un des PJ sache lire le commun.

Un coffret embarrassant

Si les personnages fanfaronnent dans les tavernes ou les auberges en exhibant des richesses ou des armes magiques identifiables et visibles, ils ne manquent pas d'attirer l'attention de la guilde.

Lors d'un déplacement dans les rues de la ville, les aventuriers sont bousculés par un individu qui ressemble à un commerçant ou un bourgeois et qui grommelle une excuse. Il progresse rapidement dans la rue et les PJ le perdent vite de vue. Si ceux-ci se montrent attentifs, ils remarquent qu'il tient une caissette sous le bras et qu'il semble inquiet.

Une dizaine de minute plus tard, il repasse en courant comme un dératé dans l'autre sens et, dans sa course, se jette dans les bras d'un PJ tandis qu'il regarde derrière lui. Les aventuriers remarquent qu'il est poursuivi par quatre malandrins vêtus d'une cape élimée par-dessus une armure de cuir. L'homme se débarrasse de son coffret dans les mains du PJ et continue sa course, poursuivi par les gros bras.

En fait, le « marchand » est un voleur et les quatre malandrins ses complices. Le but de la mise en scène est de refiler la caissette aux aventuriers sans qu'ils se méfient.

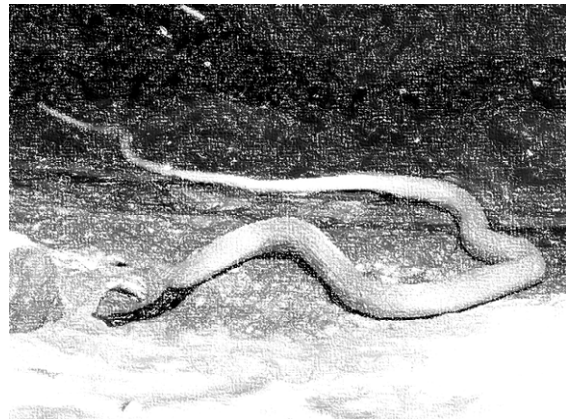
Les aventuriers ne devraient pas être à même de suivre les brigands dans la foule et les ruelles mais, malgré tout, s'ils sont assez rapides ou disposent de moyens de filature, ils s'aperçoivent quelques rues plus loin que les cinq complices se regroupent pour poursuivre leur route d'un pas normal et rejoindre discrètement l'arrière-cour d'une boutique.

Inévitablement, l'un des PJ va vouloir ouvrir le coffret. Il n'est fermé que par une grenouillère (un système de fermeture à levier) sans serrure, qu'il suffit de basculer pour l'ouvrir.

Au moment où vous déverrouillez l'attache, le couvercle du coffret est propulsé avec force dans les airs. Vous avez à peine le temps de vous rendre compte qu'il était monté sur ressorts qu'un petit reptile en jaillit et mord celui qui a amorcé l'ouverture. C'est un serpent aux écailles vert émeraude et au ventre jaune pâle, qui mesure une trentaine de cm ; il prend la fuite à peine libéré.

À l'intérieur du coffret, vous trouvez un parchemin qui dit : « Vous venez de libérer un *opheodrys vernalis*, un serpent dont le venin est fatal en 24 heures. L'antidote vous sera remis en échange de 500 po. Déposez cette somme à l'aube, au pied de la fontaine qui se trouve place du Pendu. »

Notes pour le MD : Ce serpent agressif est une couleuvre verte. Elle se nourrit principalement d'insectes, de larves et d'araignées et elle est totalement inoffensive, mais ça, les PJ ne le savent pas et ils peuvent raisonnablement croire au poison). Aucun jet de dé n'est nécessaire pour toucher le « pigeon » (comprenez le PJ malchanceux). La blessure ne cause que 1 pv de dégâts et le MD peut lancer un d20 derrière son paravent pour faire du bruit, comme s'il faisait un JS. Le MD peut aussi fixer un montant de rançon différent en fonction des richesses que le groupe a étalées au vu et au su de tous.



Chez les gardes

Si les PJ vont trouver les gardes de la ville, ceux-ci ne veulent surtout pas montrer qu'ils ne savent pas lire. Ils se moquent des PJ car aucun d'eux ne connaît cette espèce de serpent. D'ailleurs, ils n'ont jamais entendu parler de serpent de couleur verte.

Si les PJ insistent, les gardes les orientent vers leurs supérieurs. Lorsqu'ils présentent le parchemin de demande de rançon à des officiers, ceux-ci regardent le parchemin à tour de rôle en hochant la tête et concluent que cette affaire est sans doute sérieuse. Ils n'ont jamais vu un tel serpent, mais déclarent qu'ils s'occuperont de cette affaire dès que possible. Ils conservent le parchemin par devers eux (pas de trace, pas d'ennui) et invitent les personnages à continuer leur chemin.

Au temple

Si les PJ se rendent au temple pour solliciter l'intervention d'un clerc ou d'un prêtre, ils doivent attendre plusieurs heures avant que l'apothicaire accepte de les recevoir.

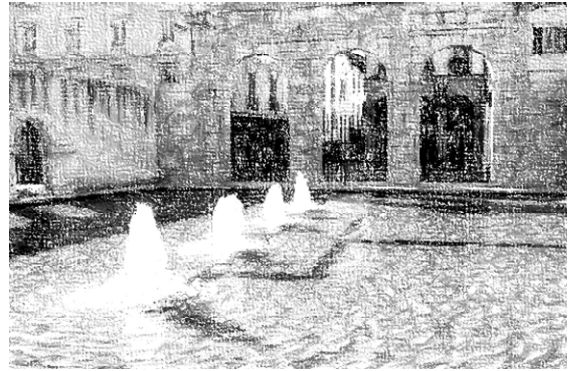
Celui-ci examine la blessure et demande aux PJ une description précise du serpent. Les propos des aventuriers lui font bien penser à une couleuvre, mais la teinte des écailles ne correspond pas du tout avec le signalement. Au contraire, un reptile aux couleurs vives accreditte plutôt la thèse d'un animal venimeux. Un druide ou un rôdeur peut confirmer ces dires.

Dès lors que les PJ ont fait quoi que ce soit (aspirer le venin, poser un cataplasme, mettre un bandage) ou comme la blessure a commencé à cicatriser avec l'exposition au soleil, il ne peut plus se prononcer avec certitude ni établir un diagnostic précis.

Pour 300 po, il peut leur vendre une potion de *ralentissement du poison*. Cela laisserait peut-être le temps au prêtre le plus important du temple de concocter une potion de *neutralisation du poison*, moyennant 700 po supplémentaires.

Toutefois, si les PJ n'ont pas les moyens et à moins qu'un PJ s'en soit déjà chargé, il prend le temps d'inciser la morsure, de la nettoyer abondamment puis d'appliquer un onguent cicatrisant avant de panser la plaie. Il leur conseille ensuite de prier son dieu dans l'espoir que cela soit suffisant pour survivre.

La chasse au contrepoison



Près de la fontaine, on a coincé un autre parchemin sous une pierre, sur lequel il est inscrit : « Vous trouverez d'autres instructions en face du temple de la rue des Claies, sous le buisson ». L'endroit est situé de l'autre côté de la ville.

Les deux voleurs qui l'ont déposé sont restés dissimulés dans l'ombre, assez loin pour constater que les aventuriers déposent bien la rançon.

La suite dépend des actions des aventuriers. S'ils laissent l'argent et se dirigent vers le point indiqué, un des voleurs les suit pendant que l'autre s'empare du sac, vérifie rapidement qu'il contient bien ce qui a été demandé et cache une fiole dans la fontaine. Il rejoint ensuite un point précis en s'assurant qu'il n'est pas suivi. Il dépose le magot au milieu de débris, lequel est repris par un autre complice qui l'emporte jusqu'à sa repaire pour compter le butin.

Le rendez-vous, rue des Claies, conduit à un troisième parchemin : « Le contrepoison doit être conservé au frais. Vous le trouverez dans la fontaine, flottant à la surface sous les lentilles d'eau. Buvez-le sans attendre. »

De retour à la fontaine de la place du Pendu, les PJ trouvent une fiole en verre, fermée par un bouchon de liège, masquée à la vue de tous par les plantes aquatiques. Elle contient une potion sirupeuse de couleur verte. Le breuvage est frais et désaltérant, son goût est à la fois doux et sucré. En fait, ce n'est qu'une boisson rafraîchissante composée d'eau mélangée avec de la menthe pilée, du miel et de la poudre de badiane).

Le renard en saft long, mais celui qui le prend en saft un peu plus...

Si les PJ ont cédé au chantage et qu'ils ne découvrent pas le repaire des truands, ils ne sauront qu'ils se sont faits avoir seulement s'ils ramènent une partie de l'antidote à l'apothicaire.

Le MD a toute liberté concernant la guilde des voleurs. S'ils montent une embuscade au point de rendez-vous, les PJ n'ont que les deux voleurs précités à affronter.

Voleurs niveau 2 : CA 8 (armure de cuir) ; VD 12 ; pv 9 ; AT 1 ; TAC0 20 ; Dg 1d6 (épée courte) ; AS attaque sournoise +4/x2 ; Talents de voleurs VT 35 %, CS 29 %, T/DP 25 %, DS 21 %, CO 15 %, DB 10 %, Gr 86 % ; AL CN

Les aventuriers peuvent déterminer l'emplacement du repaire, soit en filant un voleur, soit en interrogeant un prisonnier de manière musclée. Le quartier général est un ancien atelier de filature situé dans l'arrière-cour d'une boutique de fripes. S'ils décident de s'y introduire, ils devront affronter ceux qui sont responsables de l'arnaque.



La cour est surveillée en permanence par deux voleurs qui font le guet, cachés dans l'ombre. Ils débutent dans le métier et ne sont pas particulièrement attentifs. Quand celui qui amène la rançon entre dans la cour, ils échangent quelques mots avec lui, ce qui dévoile leur position à d'éventuels observateurs. Si les PJ tentent une approche discrète, ils peuvent les surprendre.

Guetteurs : Voleurs niveau 1 ; CA 10 ; VD 12 ; pv 4 ; AT 1 ; TAC0 20 ; Dg 1d4 (dague) ; AS attaque sournoise +4/x2 ; Talents de voleurs VT 30 %, CS 25 %, T/DP 15 %, DS 15 %, CO 15 %, DB 10 %, Gr 85 % ; AL N

La filature elle-même est gardée par deux voleurs qui logent sur place et se font passer pour des tisserands.

Manouvriers : Voleurs niveau 2 ; CA 9 (Dex 15) ; VD 12 ; pv 7 ; AT 1 ; TAC0 20 ; Dg 1d4 (dague) ; AS attaque sournoise +4/x2 ; Talents de voleurs VT 35 %, CS 29 %, T/DP 25 %, DS 21 %, CO 15 %, DB 10 %, Gr 86 % ; AL N

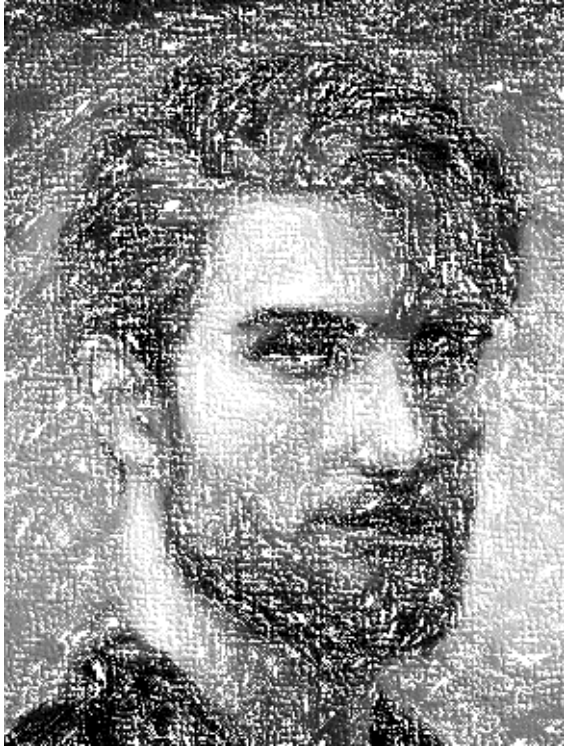
Le chef des voleurs arrive en compagnie de son garde du corps à la nuit tombée. C'est un homme aux cheveux roux, surnommé « Renard ». Il n'est que le bras droit du véritable maître, mais c'est lui qui a inventé cette combine pour accroître rapidement les revenus de la guilde



L'atelier ne contient pas d'autre trésor hormis la rançon des PJ, si elle a été apportée jusque-là. En revanche, dans un panier tressé, suffisamment ajouré pour laisser passer des insectes et dont le couvercle est surmonté d'une pierre, sont enfermés deux couleuvres vertes. Ces serpents proviennent d'une exposition itinérante et ils ont été oubliés de façon malencontreuse quand celle-ci a quitté la ville.

Garde du corps : Voleur niveau 3 ; CA 8 (armure de cuir) ; VD 12 ; pv 12 ; AT 1 ou 3 ; TAC0 19 ; Dg 1d6 (épée courte) ou 1d3 (6 fléchettes) ; AS attaque sournoise +4/x2 ; Talents de voleurs VT 40 %, CS 33 %, T/DP 30 %, DS 27 %, CO 20 %, DB 15 %, Gr 87 % ; AL N

S'il y a du bruit dans la cour, il se dissimule dans les ombres de l'atelier, à l'abri d'une machine à tisser, et attaque par surprise à distance avec les fléchettes avant d'aller au corps à corps. Au besoin, il est prêt à se sacrifier pour permettre à Renard de s'enfuir.



« **Renard** » : Voleur niv 5 ; CA 4 (armure de cuir cloutée, Dex 17) ; VD 12 ; pv 18 ; AT 1 ; Dg 1d6+1 (*épée courte +1*) ; AS Attaque sournoise +4/x3 ; VT 50 % , CS 47 % , T/DP 40 % , DS 40 % , CO 31 % , DB 20 % , Gr 90 % , LL 25 % ; AL CN ; TACO 17.

S'il doit se battre, il boit une *potion de super-héroïsme* (qui lui procure 3d10+2 pv et 4 niveaux supplémentaires pour 5d6 rounds) ; il possède aussi des outils de voleur de bonne qualité apportant un bonus de +5 % en Crocheter les serrures. Il préfère la fuite à un combat héroïque. Pour cela, il garde en réserve une *potion de forme gazeuse* à sa ceinture, si la situation tourne à son désavantage (attention à la compatibilité des potions si l'effet de la première ne s'est pas encore dissipé).

Comme il est le seul à posséder des objets magiques et qu'il fait tout pour fuir, il est peu probable que les PJ gagnent autre chose que de l'expérience dans cette courte aventure.