

Le Manoir de Vertefosse

un scénario de Sergent Toussaint pour Tranchons & Traquons, un jeu de Kobayashi

Ce scénario fait suite à celui intitulé « Le Joyau des Nains » dans lequel les héros ont combattu un démon au cœur de la montagne de Bourg-Fer. Ce quatrième scénario s'intègre dans une campagne dont le but est de découvrir au fur et à mesure les règles de Tranchons & Traquons². Si vous êtes un Maître de jeu débutant et si vous avez joué les scénarios précédents vous devriez commencer à vous familiariser avec la façon de mener une partie ainsi qu'avec les mécanismes du jeu (dans le cas contraire, vous pouvez en tant que débutant, jouer au scénario intitulé « Une étrange disparition »). Dans ce scénario, les joueurs vont pouvoir explorer le manoir un peu à la façon d'un donjon. De nombreuses pièces sont à explorer et certaines pourront contenir des gardes. Essayez tout de même en tant que Maître du jeu d'éviter qu'ils pillent les lieux, les aventuriers sont les invités de la Princesse Elfe et non pas des cambrioleurs en puissance. Vous trouverez en dernière page un plan du manoir pour aider à y guider les joueurs. Notez que ce scénario peut être également joué de façon tout à fait indépendante. Il convient pour des aventuriers de niveau 3 ou 4.

Attention : Les éléments ci-dessous sont destinés uniquement à l'attention du Maître de jeu. Les autres joueurs ne doivent pas en prendre connaissance aux risques de compromettre l'aventure.

Intrigue

Les exploits de nos aventuriers commencent à se savoir dans la région. Alors qu'ils se remettent de leur dernière aventure à Bourg-Fer, ils reçoivent une invitation de la part d'une princesse Elfe, Palandiriel, habitante un manoir au sud de Bourg-Fer. Après avoir fait leurs adieux à leurs hôtes, nos héros décident de prendre la route de Vertefosse. En arrivant sur place, le manoir ne laisse apparaître que le haut de sa toiture. Un sorcier maléfique du nom de Korakam Ersod, a pris le contrôle de ce dernier et en a plongé la majorité sous-terre grâce à un enchantement. Au passage, la princesse Elfe a

été faite prisonnière et elle est enfermée dans les sous-sols du manoir, dans une pièce qui a été aménagée pour l'occasion, le manoir ne disposant pas de cachots. Le sorcier s'est également aménagé un laboratoire pour ses recherches, toujours dans les sous-sols.

Les personnages et monstres

Palandiriel (Elfe)

Palandiriel est une riche Princesse Elfe. Elle invite les aventuriers à venir dans sa demeure. Une fois qu'elle aura été délivrée, elle ne prendra pas part au combat car trop fatiguée de sa détention dans les sous-sols du manoir.

Loup (animal)

Difficulté : Gros bras (-2)

Dégâts : 1

Points de vie : 5

Dons : Morsure

Brigand (humain)

Difficulté : Petit bras (0)

Dégâts : 1

Points de vie : 1

Dons : -

Garde (Elfe)

Difficulté : Petit bras (0)

Dégâts : 1

Points de vie : 1

Dons : Encerclement

Les gardes rencontrés à l'intérieur du manoir ne sont armés que d'armes au corps à corps (épée, ou lance). Ils sont sous le pouvoir du sorcier et

ne sont donc pas à même de juger de la situation. Ils ne servent donc plus les intérêts de la Princesse mais ceux du sorcier.

Araignées (animaux)

Difficulté : Petit bras (0)

Dégâts : 1

Points de vie : 1

Dons : Poison

Araignée géante (monstre)

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2

Points de vie : 10

Dons : Armure (2), Poison

Barn (Humain)

Difficulté : Gros Bras (-2)

Dégâts : 2

Points de vie : 5

Dons : Brutal

Korakam Ersod (Sorcier humain)

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2

Points de vie : 10

Dons : Dominer + Paralyser

En route pour l'aventure...

Scène 1 - Vertefosse

Après un voyage sans encombre, ou pas d'ailleurs, en tant que Maître du jeu, vous pouvez vous faire plaisir. Faites rencontrer à vos joueurs un ou deux loups par exemple (lancez $1D6 \div 2$ arrondi à l'entier supérieur pour déterminer le nombre de loups), ou encore quelques brigands (5 à 6 brigands, vous pouvez

également si vous le souhaitez, lancer $1D6+2$ pour générer de façon plus aléatoire le nombre de brigands) pour pimenter un peu la partie. Arrivés sur place, les aventuriers ne voient pas le manoir. Ils finissent cependant tout de même par entrapercevoir la toiture de ce dernier dépasser du sol. Il leur est donc impossible de pénétrer dans le manoir directement. Cependant, de nombreuses entrées sous forme de pièges à fosse permettent d'y accéder. Les aventuriers peuvent soit les découvrir (test d'érudition ou survie) ou alors tomber dedans par accident (vous pouvez par exemple commencer par un test de survie pour savoir si le personnage parvient à s'accrocher au bord de la fosse ; en cas de chute, faire un test de robustesse, en cas d'échec, appliquer $1D6 \div 2$ points de dégâts arrondi à l'entier supérieur). Les fosses sont indiquées sur le plan en annexe (repérées par F1, F2, F3, F4, F5 et F6). Lancez $1D6$ pour savoir par quelle fosse les aventuriers pénètrent dans le manoir (exemple, sur un résultat de 3 au dé, les aventuriers arrivent par la fosse F3, sur 6, par la fosse F6, etc). Les fosses correspondent à des cheminées ou des vasistas et donnent donc sur le niveau 1 du manoir. Notez qu'il n'y a aucun garde à ce niveau.

Scène 2 – Le manoir

Les aventuriers ne peuvent pas quitter le manoir par les trappes des pièges à fosse une fois qu'ils sont rentrés. A l'intérieur, ils découvrent un labyrinthe de couloirs et de pièces (reportez-vous en annexe pour un plan du manoir) . De plus, de nombreux gardes, autrefois fidèles à la princesse, sont présents. Individuellement, chaque garde ne posera pas de problème aux aventuriers, il s'agit de petits bras. Vous pouvez les faire rencontrer par un ou par deux. Cependant, en cas d'échec à l'issue du premier round de combat (c'est à dire que le garde n'a pas été mis hors de combat), l'alarme est donnée et les renforts affluent. Dans ce cas, la reste des Gardes encore en état de combattre arrivent. Comptez entre 10 et 15 gardes protégeant le manoir. Tant que l'alarme n'a pas été donnée, vous pouvez par exemple tirer aléatoirement la présence de gardes ou non dans une pièce. Lancez $1D6$, sur une résultat impaire (1, 3 ou 5), présence de garde(s), relancez $1D6 \div 2$ garde(s) arrondi à l'entier supérieur pour en connaître le

nombre. Une fois que vous aurez cumulé 10 gardes, arrêtez-vous (tous les gardes ont été mis hors d'état de nuire). Vous pouvez si vous le souhaitez faire découvrir des uniformes de gardes aux aventuriers. Cependant, rappelez-vous que tous les gardes de la Princesse sont eux aussi des Elfes. Le groupe devra donc comprendre au moins un Elfe (ou un visage-miroir qui aura eu la bonne idée de se changer en Elfe) pour que ce dernier puisse revêtir un uniforme et ainsi ne pas se faire démasquer. De cette façon, il est aussi possible d'interroger les autres gardes pour savoir où est enfermée la Princesse.

Scène 3 – Le sous-sol

Depuis que le sorcier a lancé son enchantement, il fait garder le sous-sol par deux araignées géantes. Celles-ci sont repérées sur la carte en annexe. Vous pouvez aussi envoyer quelques nués d'araignées plus petites (les rejets par exemples des deux grosses afin de compliquer la tâche des aventuriers, pensez à rendre la partie dynamique !).

La princesse est enfermée dans le sous-sol du manoir (reportez-vous au plan pour connaître l'emplacement de son cachot). Cette information peut-être obtenue auprès d'un garde si les aventuriers décident de l'interroger. La clef pour ouvrir la cellule est accrochée sur le chambranle de la porte, si les personnages font preuve d'observation ils la trouveront sans problème. La princesse connaît un passage secret leur permettant de quitter le manoir et de se retrouver à l'air libre.

Korakam Ersod a également aménager son laboratoire dans une des pièces du sous-sol (se reporter au plan). La porte donnant dans le laboratoire comporte un piège. Si quelqu'un essaie de l'ouvrir, un pic en acier sort de la poignée transperçant la main du personnage et lui infligeant 1 point de dégât (un jet de survie ou d'érudition réussi permettra de détecter le piège, difficulté difficile, le piège est caché dans la poignée de la porte). Si les joueurs fouillent l'endroit, ils pourront y découvrir par exemple des potions de soins, de vérité, un sac d'antidotes... (reportez-vous au livre de règles de Tranchons & Traquons pour plus d'informations

concernant ces éléments), vous êtes le Maître du jeu, soyez imaginatif. Dites-vous qu'en fonction de l'état de santé des aventuriers, il peut-être utile qu'ils restaurent le point de vie, les combattants les plus costaux étant à venir...

Scène 4 – Par ici la sortie

Le Manoir de la Princesse est équipé d'un téléporteur dans son sous-sol (voir son accès sur la carte) permettant de rejoindre l'extérieur. Cependant, sur leur chemin va se dresser le bras droit du sorcier, un puissant guerrier du nom de Barn (voir la plan pour connaître sa position). Ce dernier est d'avantage là pour affronter le plus puissant combattant du groupe que pour empêcher la Princesse de s'enfuir. Il va donc plutôt s'en prendre au(x) héro(s) le(s) plus fort(s) (ou celui qu'il croit le plus fort). Les autres aventuriers peuvent soit l' (les) aider, soit faire sortir la Princesse.

Scène 5 – Duel de magiciens

Une fois à l'extérieur, les héros vont devoir affronter le Sorcier Ersod. Si le groupe d'aventurier comprend un ou des magiciens, il attaquera en priorité ceux-ci dans un duel de magie. Une fois battu, l'enchantement qui retient le manoir sous terre est rompu et ce dernier revient à sa position initiale.

Fin de la partie

La Princesse Elfe est reconnaissante envers ses sauveurs et leur offrira un cadeau à chacun. Vous pouvez donner le choix aux aventuriers de choisir une arme (arc ou épée elfique par exemple) ou alors leur faire tirer une arme ou un objet dans les tables correspondantes à leur classe dans le livre de règles (n'hésitez pas à encourager le troc entre les joueurs).

Remerciements

Changelin, Kobayashi

Notes de version

Version 0.3 – 13/06/2016

Version 0.2 – 07/06/2016

Version 0.1 – 30/05/2016

Araignée géante



Mur intérieur

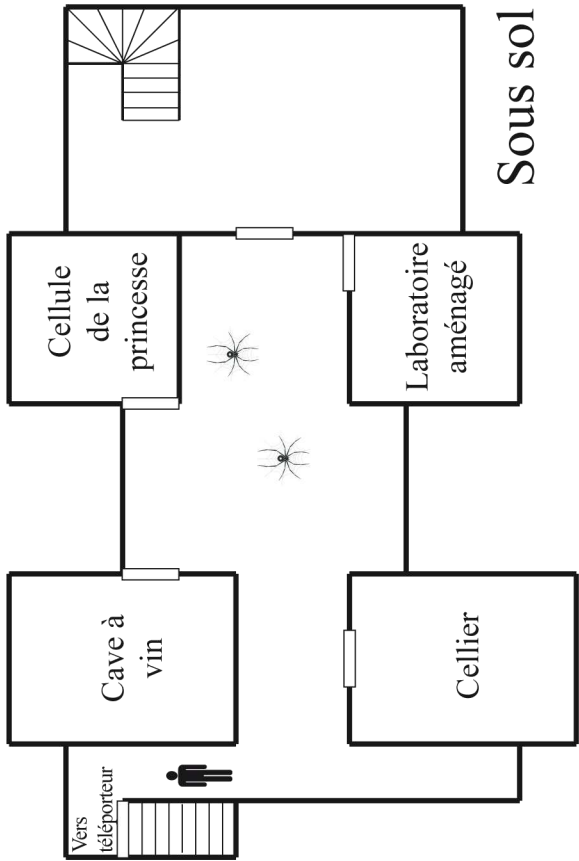
Mur extérieur

Porte

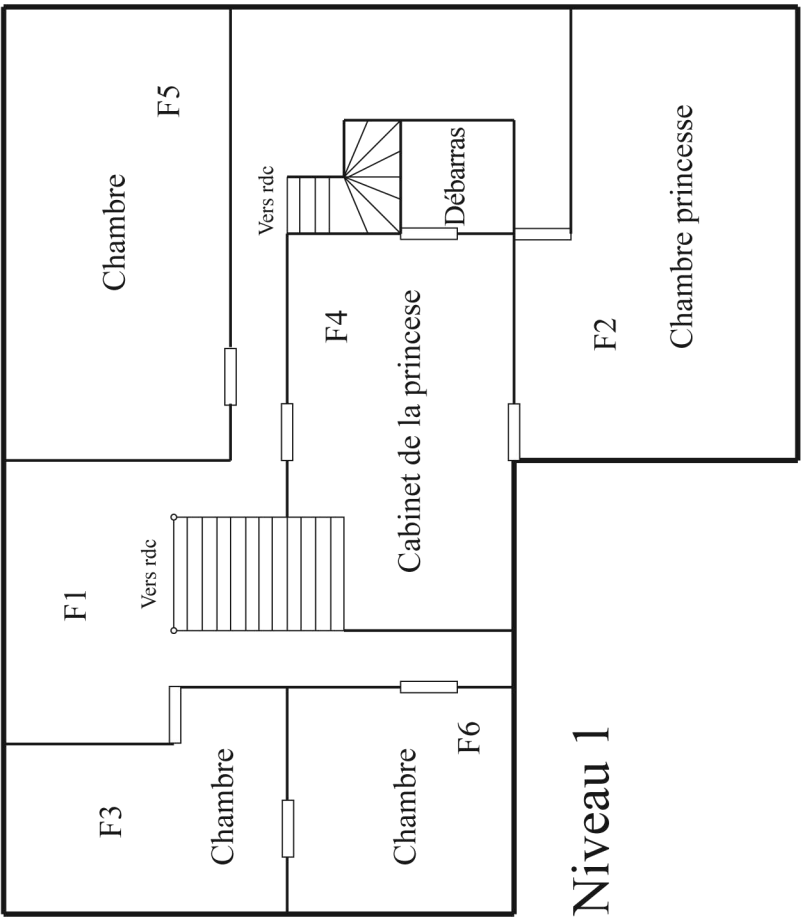


Echelle = 3 x 3 mètres

Sous sol



Niveau 1



Rez-de-chaussée

