

Le Joyau des Nains

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

Ce scénario fait suite à celui intitulé « Promenons-nous dans les bois » dans lequel les héros ont escorté un enfant halfling jusqu'à la petite ville minière de Bourg-Fer. Il s'intègre dans une campagne dont le but est de découvrir les règles de Tranchons & Traquons² et le jeu de rôle d'une façon plus générale.

Cette aventure est un peu moins linéaire afin de laisser au Maître de Jeu un peu plus la main mise sur le déroulement de la partie, plusieurs possibilités de tests sont notamment proposées. Elle convient à un groupe de 3 à 4 joueurs.

Le Joyau des Nains est riche en rencontres. Notez que pour certaines rencontres de monstres (vipères, loups, chauve-souris ou encore Sangrelins), le Maître de jeu doit adapter leur nombre en fonction du nombre de joueurs et/ou de la difficulté qu'il souhaite donner à cette aventure. Restez tout de même raisonnable dans un sens comme dans l'autre, évitez qu'il y ait trop peu de monstres pour rendre la partie attrayante tout comme éviter de tuer les héros dès la première rencontre. Disons que pour un groupe de 3 à 4 joueurs, optez pour les moyennes suivantes : 1 à 2 vipères, 2 à 3 loups, 3 à 4 chauves souris et 5 à 6 Sangrelins (l'un d'eux pourrait d'ailleurs être leur chef par exemple).

Notez que ce scénario peut être également joué de façon tout à fait indépendante.

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

Remis de leur aventure pour rejoindre Bourg-Fer, nos héros se voient enrôlés par les nains de la petite ville minière afin de résoudre un mystère. En effet, depuis plusieurs semaines d'étranges phénomènes ont lieu dans la région : tempêtes de neige en plein été, apparitions lumineuses en haut de la montagne de Bourg-Fer, décès inexplicables, animaux malades... Les nains sont inquiets et profitent du passage des héros dans leur ville pour mettre à profit les talents et autres dons de nos aventuriers.

Une légende locale fait état d'un mystérieux joyau qui serait enferrmé au plus profond des mines de Mithril, au cœur même de la montagne. Cet étrange joyau serait gardé par une ignoble créature dont l'âme a été corrompue on ne sait comment. Les héros devront affronter leur peur et faire preuve d'un grand courage afin de surmonter les épreuves qui les attendent. Lors de cette aventure, les héros seront aidés par Hauk, un guide nain qui prêtera main forte aux héros. C'est lui qui les conduira vers le glacier.

Les personnages et monstres

Il est nécessaire pour des joueurs découvrant le jeu de rôle de leur décrire à quoi ressemblent les personnages et monstres, ceci permettant notamment une meilleure immersion dans l'univers de Tranchons & Traquons. Pour les descriptifs des monstres et des dons, reportez-vous aux livres de règles.

Hauk (nain)

Difficulté : Petit bras (0)

Dégâts : 1*Points de vie* : 1*Dons* : -

Difficulté : Petit bras (0)

Dégâts : 1*Points de vie* : 1*Dons* : -

Hauk est un montagnard qui exerce le métier de guide pour tous ceux qui souhaitent se rendre dans la montagne de Bourg-Fer. Ses longue barbe, dans laquelle des miettes de pain jouent à cache cache, et chevelure rousses en font un personnage attachant. Hauk ne se sépare jamais de hache léguée par son grand père.

Sangrelins (monstre)

Difficulté : Petit bras (0)

Dégâts : 1*Points de vie* : 1*Dons* : Encerclement**Vipère (animal)**

Difficulté : Petit bras (0)

Dégâts : 1*Points de vie* : 1*Dons* : Poison**Diablotin des glaces (monstre)**

Difficulté : Gros Bras (-2)

Dégâts : 2*Points de vie* : 5*Dons* : Immunité**Loup (animal)**

Difficulté : Gros bras (-2)

Dégâts : 1*Points de vie* : 5*Dons* : Morsure**Démon (monstre)**

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2*Points de vie* : 10*Dons* : Immunité + Terrifiant**Ours (animal)**

Difficulté : Gros bras (-2)

Dégâts : 1*Points de vie* : 5*Dons* : Morsure**En route pour l'aventure...****Scène 1 – Le glacier**

Les héros vont devoir atteindre le glacier puis découvrir l'entrée qui mène à la mine. Le chemin est long et périlleux. Des tests d'Adresse peuvent par exemple être demandés aux joueurs afin de par exemple franchir des précipices ou des tests de Robustesses pour représenter la

Chauve-souris (animal)

fatigue ou la difficulté à monter le long du chemin escarpé. Il est aussi possible que les joueurs rencontre des loups ou un ours d'un petit gabarit avant qu'ils atteignent le glacier. Si le Maître de jeu souhaite être plus « gentil », une rencontre avec une vipère pourrait tout à fait faire l'affaire. N'hésitez pas à mettre les héros dans l'ambiance dès le départ de l'aventure. Des joueurs stressés seront d'autant attentifs au déroulement de l'aventure et seront d'avantage sur leurs gardes.

Une fois que le le glacier aura été atteint, ils devront faire un test d'Adresse pour éviter de tomber dans les crevasses, nombreuses sur le glacier, ou un test d'érudition pour en connaître, ou tout du moins en deviner, les emplacements. Le nombre de tests est laissé à l'appréciation du maître de jeu en fonction de la difficulté qu'il souhaite donner à la traversé du glacier.

Un test d'érudition sera nécessaire pour découvrir l'entrée de l'ancienne mine. Celle-ci se trouve au fond d'une crevasse et est en partie recouverte par de la neige.

Scène 2 – L'entrée de la mine

L'entrée de la mine est une grande porte en pierre recouverte de runes naines. Hauk sait comment ouvrir la porte car il a la connaissance des anciens. Il lira à voix haute les runes et la porte s'ouvrira. Une nué de chauve souris accueillera les héros et quelques unes s'en prendront à nos courageux aventuriers.

Hélas pour nos héros, une fois la porte ouverte, à peine sont-ils entrées, qu'ils devront affronter un Diablotin des Glaces. Ce dernier leur barre l'accès aux galeries situés juste derrière lui. Les joueurs n'auront pas d'autres moyens que de le combattre afin de continuer leur chemin.

Scène 3 – Les galeries

Après avoir battu le diablotin, les héros vont

devoir choisir quel chemin emprunter pour rejoindre le cœur même de la montagne. Cinq tunnels partent de l'entrée principale et s'enfoncent dans le noir. Un seul tunnel mène au bon endroit, c'est le second en partant de la gauche. Le premier et le quatrième, toujours en partant de la gauche, ne mènent nul part, des éboulis bloquant le passage après plusieurs minutes de marche (ces éboulis ne peuvent pas être dégagés). Celui du milieu et le dernier (donc le premier à droite) comportent chacun un piège, représenté par une fosse remplie de pics et dissimulé sous un tas de branchages et de feuilles. Ces pièges ont été mis en place par les Sangrelins qui se sont installés dans la montagne.

Les joueurs peuvent choisir d'explorer chacune des galeries. Des tests d'Adresse, d'érudition ou de Survie pourront être nécessaire afin de déjouer les pièges, au Maître du jeu de choisir comme bon lui semble.

Scène 4 – Les Sangrelins

Depuis la fermeture de la mine, des Sangrelins s'y sont installés. Les héros, en s'enfonçant dans la galerie, finissent par arriver dans une grande caverne où les Sangrelins ont établi leurs quartiers. Ils vont devoir affronter ces derniers car les Sangrelins sont bien décidés à conserver leurs biens.

La caverne donne à nouveau sur 3 autres galeries, la première, en partant de la droite, est piégée. Une petite cordes court en travers du passage activant la chute d'un énorme rocher si quelqu'un venait à si prendre les pieds dedans. Un test d'Adresse, d'érudition ou de Survie sera nécessaire pour éviter le piège. La seconde galerie, après plusieurs minutes de marche finit en cul de sac. La troisième galerie mène quant à elle vers les catacombes.

Les joueurs peuvent choisir, plutôt que de tuer l'intégralité des Sangrelins, d'en garder un en vie

dans le but de l'interroger. Un test d'influence sera nécessaire afin que leur soit révélé directement quelle galerie choisir.

Scène 5 – Les catacombes

Les catacombes sont le lieu de repos éternel du roi nain Hogun et de sa fidèle garde. Plusieurs sarcophages recouverts de runes naines sont disposés tout autour de la pièce.

Tout au fond de la pièce se trouve le sarcophage d'Hogun. Le sarcophage de l'ancien roi est plus grand que les autres et est plus joliment orné que ceux de sa garde. Une grande statue, à son effigie, juxtapose le sarcophage de l'ancien roi.

Cachée derrière la statue, se trouve une porte secrète qui pourra être découverte avec un test d'érudition. La statue peut-être déplacée en réussissant un test de Robustesse (difficulté : très difficile -4 ; à chaque essai, vous pouvez réduire la difficulté afin de représenter le fait que la statue est déplacée au fur et à mesure).

Scène 6 – L'antre du joyau

Une fois la porte secrète découverte, un long tunnel mène à une grande chambre au milieu de laquelle trône un piédestal sur lequel repose le joyau des nains. Sa couleur bleue inonde de lumière la pièce. La luminosité est si élevée qu'il est difficile de le fixer plus de quelques secondes sans être complètement ébloui par son éclat. Sa seule présence suffit à éclairer la pièce.

A peine les héros ont-ils pénétré dans la chambre qu'un démon apparaît. Une fois vaincu, les héros pourront s'emparer du joyau des nains. Ce dernier est aussi gros qu'un œuf d'autruche et dégage une aura bienfaisante. Tout héros qui sera en contact direct avec le joyaux verra sa santé immédiatement restaurée.

Si les héros décident de détruire le joyau, ce dernier inflige 1D6 divisé par 2 blessures à la

personne qui porte le coup. Les personnages qui tentent une attaque à distance ne subissent aucun effet. Notez que le joyau ne peut-être détruit.

Le joyau des nains peut aussi accorder à son possesseur tout ce qu'il souhaite. Si le joyau peut apporter le bien tant qu'il est correctement utilisé, il peut dans le cas contraire, apporter le mal. Il peut, de par ses pouvoirs, inspirer notamment la cupidité. Le démon qui le gardait était la dernière personne à l'avoir possédé et s'en être mal servi. Apposé du piédestal se trouve un journal dans lequel sont relatés les derniers jours de son ancien propriétaire avant sa transformation en démon.

Si son nouveau propriétaire souhaite s'en servir à des fins personnelles ou pour tout acte jugé indigne, il se retrouvera transformé petit à petit lui aussi en démon et finira par garder le joyau, ce dernier réapparaissant, avec son nouveau gardien, à l'endroit même où il a été trouvé.

Fin de partie

Un des héros peut conserver le joyau des nains s'il le souhaite, charge à lui de s'en servir correctement (ou pas d'ailleurs). Le démon ayant disparu, le calme est restauré dans la région.

Les nains de Bourg-Fer seront se montrer reconnaissant en offrant à chacun des héros un plastron en Mithril leur octroyant une armure de 3 lors d'une attaque frontale.

Remerciements

Flavz, Changelin, Kobayashi

Notes de version

Version 0.3 – 19/05/2016

Version 0.2 – 04/05/2016

Version 0.1 – 02/05/2016