



SCÉNARIO BOB RPG



« ET LA CARAVANE PASSE »

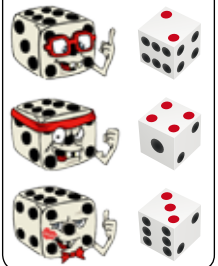
Je vois des itinéraires chantés s'étendant sur tous les continents, à travers les siècles. Je vois les hommes laissant derrière eux un sillage de chants (dont parfois, nous percevons un écho). Et leurs sentiers nous ramènent, dans le temps et dans l'espace, à une petite zone isolée [...] où, au mépris des dangers qui l'entouraient, le premier homme a clamé la stance par laquelle s'ouvre le chant du monde : « JE SUIS ! ».

Bruce Chatwin, Le chant des pistes.

SYNOPSIS

Les PJ sont embauchés pour escorter une caravane marchande. Ils subissent une attaque de pillards nomades, commanditée par l'employeur des PJ (seigneur local). Celui-ci souhaite non seulement récupérer la marchandise pour la revendre à son réseau de contrebande, mais aussi toucher les primes d'assurance. Les PJ devront découvrir la supercherie et convaincre les marchands/forains de se soulever contre le seigneur local. Enfin, ils devront découvrir le campement des pillards et les défaire.

DIFFICULTÉ DU SCÉNARIO



LE CONTEXTE

La guerre fait rage dans le pays/planète du Römerland. Des pillards venus d'un lointain pays/planète sèment la terreur dans ces contrées autrefois verdoyantes, aujourd'hui ravagées par les pillages. Les villageois sont dépouillés de leurs biens et nombre d'entre eux sont passés de vie à trépas. L'économie saccagée, les dirigeants du Römerland font appel à des marchands et forains venus des pays voisins pour subvenir aux besoins de leurs administrés.

C'est dans ce contexte que les PJ, de passage à Nurobourg, sont embauchés par Hart Brisefeu, le maire/bourgmestre de la petite ville commerçante de Nurobourg, pour escorter une caravane marchande se rendant au village voisin pour y écouler le reste de leurs denrées. Brisefeu craint des attaques de pillards et il a demandé à nos PJ en quête d'un petit boulot d'assurer la protection de la caravane qui vient de quitter Nurobourg.





L'ATTAQUE DE LA CARAVANE

Le voyage de Nurobourg à Gypsbourg prend 4 jours. La route est sinueuse dans ces contrées arides où il ne pleut quasiment jamais.

Après 2 jours de voyage, au détour d'un chemin encaissé, la caravane tombe dans une embuscade tendue par les pillards nomades, au nombre de [PJ+2]. Alors que les marchands ambulants se cachent sous leurs véhicules, les PJ vont devoir faire face à l'attaque !

L'objectif des pillards est simple : s'emparer des marchandises de valeur de la caravane en massacrant tout ce qui se mettra en travers de leur chemin. Ils laisseront sur place les marchandises qui ont peu de valeur. S'ils sentent qu'ils risquent d'y laisser leur peau, ils tenteront de fuir. Chacun pour sa gueule ! S'ils se font capturer, un test de *C'EST À MOI QUE TU M'ADRESSES* les fera parler...



Mais au fait, que transporte la caravane ? Eh bien, ce que vous voulez cher MJ, du moment qu'il y ait des marchandises de valeur (parfums, pierres semi-précieuses, épices, carburant, peluches Bob...).

Les pillards nomades ont en effet été enrôlés et payés par Brisefeu, qui souhaite non seulement récupérer pour sa pomme la marchandise de la caravane, mais aussi pleurnicher dans les jupes de ses assureurs pour obtenir réparation de cette attaque subie sur son territoire. Une pierre deux coups en quelque sorte... En revanche, les pillards ne diront pas où se trouve leur planque...

Si les PJ sont vaincus et que le pillards regagnent leur campement avec leur butin, les PJ pourront néanmoins trouver, à l'issue du combat, un indice qui les mettra sur la piste de Brisefeu : une lettre rédigée par Brisefeu et signée « HB », ordonnant l'attaque de la caravane et la livraison de la marchandise.



C'EST PAS BEAU DE MENTIR !

Les PJ devraient retourner à Nurobourg pour demander des explications à Brisefeu, à moins qu'ils ne décident de lui tendre un piège pour vérifier a posteriori les accusations des pillards interrogés. Le trajet retour s'effectue sans encombre, à moins que vous n'en décidiez autrement.

Face aux PJ, Hart Brisefeu se montre d'abord attristé par l'attaque subie. Si les PJ lui demandent des explications, il nie en bloc toute implication dans l'attaque de la caravane. Un test réussi de *ESPÈCE DE MYTHO !* montre clairement qu'il ment comme il respire. Si on le lui fait comprendre, il montera dans les tours, appellera la garde et, après avoir versé une petite somme aux PJ (comme pour acheter leur silence), leur invectivera de déguerpir loin de Nurobourg. « Non mais de quoi j'me mêle ! ».

Les Pillards :



Le chef :



LE POT-AUX-ROSES

En suivant Hart Brisefeu, les PJ le voient rentrer dans une auberge/taverne/hôtel de la ville, où il a ses habitudes. Il traverse la salle principale et se rend dans un salon privé, caché par un épais rideau rouge sombre. Ils peuvent alors surprendre (test de *NINJA WARRIOR*) une conversation plus que douteuse entre Brisefeu et un mystérieux homme encapuchonné.

Cet homme, un certain Smuggler, contrebandier sans scrupules, exige la marchandise, en « échange du paiement comme convenu ». Brisefeu lui confie qu'il fera tout pour récupérer la marchandise, mais qu'un groupe de « saltimbanques » (les PJ !) est venu lui mettre des bâtons dans les roues. « Ces charlatans ne l'emporteront pas au paradis ! Dès que j'aurai touché le montant de mes assurances, je leur ferai payer cet affront ! », s'exclame Brisefeu. « Rien ni personne ne m'empêchera de prendre le contrôle du Römerland ! »

A cet instant, les PJ ont plusieurs possibilités d'agir :

- Foncer dans le tas et tuer Brisefeu et Smuggler (mauvaise idée !).

Convaincre les forains : les PJ peuvent tenter de convaincre les forains survivants de l'attaque pour faire pression sur Brisefeu, afin que ce dernier ne nuise plus à la population de Nurobourg.

- Prévenir le capitaine de la garde/police (un homme loyal et honnête) qui mettra les protagonistes en état d'arrestation.

- Capturer Brisefeu (et Smuggler) et le(s) livrer à la garde/police.

Dans les deux derniers cas, Brisefeu, après un interrogatoire poussé, avouera tout (le vol, la corruption, l'escroquerie à l'assurance...). Les PJ seront félicités mais pas pour autant libérés : le capitaine leur demandera de retrouver les pillards et leur cachette et de les capturer ou, à défaut, de les renvoyer chez eux. Le capitaine sait où se trouve le campement des pillards et l'indique aux PJ. Faute d'effectifs suffisants, il n'a jamais pu réussir à les mettre en déroute.



JE TE PILLE LA FACE !

Si les PJ acceptent la mission, ils découvriront sans grandes difficultés le campement des pillards. Ceux-ci, affaiblis, ne devraient pas opposer une trop forte résistance (PJx2 + le chef)...

A l'issue du combat final, les PJ peuvent non seulement récupérer une bonne partie de la marchandise volée, mais pourront aussi libérer quelques citoyens capturés qui étaient retenus en otage, pour en faire de futurs esclaves... Ils seront alors accueillis en héros par la population de Nurobourg...

Brisefeu :



Smuggler :



Et si les PJ ne découvrent pas le pot-aux-roses ? Ils pourront être mis sur la voie du réseau de contrebande en discutant avec les habitants de la ville, qui ont remarqué un trafic douteux qui conduira les PJ vers l'auberge/taverne/hôtel où Brisefeu et Smuggler ont leurs habitudes...