

DELUXE TUNNELS & TROLLS

Knor, j'adore !
Un scénario avec des grosses légumes

J. Darmont 2017

Ce scénario fait suite au *Nain Ivre*¹, qui amenait les personnages de Khosht à Knor. Avant de retourner à Khosht (parce que, quand même, pas mal d'aventures officielles s'y déroulent), autant faire un peu de tourisme et exploiter les idées que l'éditeur du jeu a mises en ligne^{encore 1}.

Knor^{toujours 1}

« Knor la décadente, traditionnellement dirigée par un roi-pirate depuis sa fondation, est une cité fortifiée qui contrôle le commerce maritime entre La Mouette, capitale de l'île de Phoron, à l'ouest, et Khazan, capitale de l'empire du même nom, plus au nord sur le continent du Dragon. On y croise les fameux Flibustiers qui ont fondé La Mouette, des contrebandiers et d'autres pirates de tous poils. Knor, peuplée presque exclusivement d'humains, est connue pour sa résistance à l'empire, tout comme Khosht, ce qui ne signifie pas qu'elle soit livrée au chaos. Les membres de la garde de Knor, reconnaissables à la rose d'argent qu'ils portent sur leur uniforme, font régner un ordre bien à eux, entre code d'honneur des pirates et corruption atavique. Au sud, Knor est également menacée par les tribus d'orques du désert qui tentent parfois des raids à dos de lézards géants ou de loups contre cette cité d'humains. »

Ping

Suite au *Nain Ivre*, le scénario, le Nain Ivre, le navire, doit faire une escale assez longue à Knor, le temps que le capitaine Tarndag achète de nouvelles marchandises à convoier à Khosht, voire fasse effectuer des réparations et renforce son équipage suite au mouvementé voyage aller. Les personnages ont donc tout le temps de visiter la ville pirate et de se dégouter une auberge, à moins qu'ils souhaitent demeurer à bord du Nain Ivre (toujours le bateau), où ils sont les bienvenus. C'est moins confortable, mais c'est gratos. Les autres passagers débarquent tou·tes.

¹ <https://tunnels-et-trolls.eu/notre-gamme-de-produits-pour-tt-8/le-nain-ivre/>

Capitaine Tarndag							
--------------------------	--	--	--	--	--	--	--

Espèce	Nain	Type	Meneur	Niveau	3		
Genre	Masculin	Taille	1,24 m	Poids	200 kg	Âge	112 ans

FOR	CONS	DEX	VIT	INT	FLU	CH	CHR	Bonus combat
15	30	9	11	9	13	6	15	+19

Talents : Combat à mains nues (FOR +4), Navigation (INT +2), Persuasion (CHR +6)

Équipement : Hache de fantassin (4D+1), Cotte de mailles (12), Bouclier à pointe (4)

À votre convenance, peut-être après avoir joué *Dans la tête de Sxelba*², une gamine des rues vient trouver les personnages. Quelqu'un veut les voir. Laissez-les prendre toutes les précautions qu'ils veulent, mais il n'y a pas de piège. Ils sont guidés jusqu'à une auberge modeste, mais propre, où les attend Chouna, la vieille guérisseuse laide et si gentille qui voyageait sur le Nain Ivre. Après quelques banalités, elle les interroge sur la cargaison du navire (s'y sont-ils seulement intéressés ?). S'ils ont été embauchés pour la protéger, c'est qu'elle était précieuse, non ? Elle voudrait bien savoir ce que c'était et est prête à les payer généreusement pour ça (genre, 500 PO). Si les personnages l'interrogent sur plus avant sur ses motivations, elle avoue être une agente de l'Impératrice Lerotra'hh de Khazan, qui s'inquiète d'un possible trafic d'artefacts magiques entre Khosht, Knor (deux villes un brin rétives à l'impôt) et le cœur de l'empire. En revanche, si les personnages ne sont pas curieux, elle ne pipe mot à ce sujet.

Chouna la guérisseuse							
------------------------------	--	--	--	--	--	--	--

Espèce	Humaine	Type	Spécialiste	Niveau	3		
Genre	Féminin	Taille	1,60 m	Poids	65 kg	Âge	50 ans

FOR	CONS	DEX	VIT	INT	FLU	CH	CHR	Bonus combat
7	14	15	10	16	24	10	30	+3

Talents : Médecine (INT ou DEX +6), Persuasion (CHR +3), Herboristerie (INT +6)

Sorts : Souffle bobo (p. 117), Guérison (p. 121) – dépense de FLU ÷ 2

Équipement : Bâton magique (2D), Potions de guérison (1D+1 CONS)

Laissez les personnages mener leur petite enquête comme ils le souhaitent. Il est probable qu'ils interrogent Tarndag, son second le grand Torrm ou n'importe quel membre de l'équipage du Nain Ivre, qui ne font, sauf embrouille antérieure, aucune difficulté pour leur indiquer qu'ils ont livré des tonneaux fort lourds dans le cellier du castel du Roi-pirate. Bien sûr, des moyens plus indirects permettent d'obtenir le même résultat. Prévoyez des MEP du CHR si nécessaire (ajustez le niveau en fonction des efforts des joueur·ses).

² <https://tunnelsettrols.files.wordpress.com/2016/06/dans-la-tc3aate-de-sxelba1.pdf>

Le grand Torrm							
Espèce	Humain	Type	Guerrier	Niveau	2		
Genre	Masculin	Taille	1,98 m	Poids	102 kg	Âge	26 ans
FOR	CONS	DEX	VIT	INT	FLU	CH	CHR
22	11	11	24	11	15	12	14
							Bonus combat
							+24
Talents : Acrobatie (DEX +2), Navigation (INT, DEX +6)							
Équipement : Coutelas (3D+3), Broigne de cuir bouilli (14)							

Reste à découvrir le contenu des tonneaux. Le cellier n'est pas directement accessible : l'entrée se trouve dans la cour du castel. Le jour, deux gardes se tiennent à la porte du castel et ils sont bien sûr bien plus nombreux à l'intérieur. La nuit, la porte est fermée, mais deux gardes sont de faction dans le cellier et protègent les précieux tonneaux. Toutefois, entre sorcellerie, talent de filouterie et sous-sol de Knor en forme de gruyère calcaire (d'ailleurs, si vous le possédez, c'est le moment de relire le supplément *Wastburg Sous les pavés, la fange !*³), les personnages devraient pouvoir les rejoindre au prix que quelques MEP. Mais gare ! Le premier réflexe des gardes est de hurler pour donner l'alerte.

Gardes à la rose d'argent							
Espèce	Humain·e	Type	Guerrier·e	Niveau	1		
Genre	Variable	Taille	1,85 m	Poids	91 kg	Âge	24 ans
FOR	CONS	DEX	VIT	INT	FLU	CH	CHR
14	16	11	16	11	13	8	9
							Bonus combat
							+11
Talents : Combat à mains nues (FOR +3)							
Équipement : Coutelas (3D+3), Broigne de cuir (10), Targe (8)							

Si tout se passe bien, les personnages devraient pouvoir examiner le contenu des tonneaux : des épées... magiques (de différents types, si vous êtes sympa – elles ajoutent 1D à la valeur normale). Ne reste plus qu'à s'échapper, à faire un rapport à Chouna et à se faire soigner par elle, si nécessaire (gracieusement, s'entend).

Pong

Si nécessaire, laissez un peu de repos aux personnages avant de leur envoyer un nouvel émissaire... en la personne d'un garde à la rose d'argent ! Les voilà convoqué·es au castel du Roi-pirate. N'hésitez pas à les mettre mal à l'aise en les confrontant à des gardes qu'ils ont affrontés quelques jours plus tôt. Yeux pochés, bras en écharpe, regards soupçonneux, mains sur les épées... Mais rien de plus. Surprise : c'est la charmante elfe ménestrelle Halagalatindoufiel⁴ (Hala pour les intimes) qui les accueille dans une antichambre confortable (si on aime la déco à base d'ancres de marine et de gouvernails, s'entend). Elle leur explique qu'elle voyageait sur le Nain Ivre pour garder un œil sur une cargaison précieuse qui lui a été

³ <http://www.les12singes.com/wastburg/166-sous-les-paves-la-fange-.html>

⁴ <https://tunnelsettrols.files.wordpress.com/2012/03/en-4e-de-couv.jpg>

volée dans les caves du castel. Ayant apprécié l'efficacité des personnages durant le trajet de Khosht à Knor, elle voudrait qu'ils enquêtent. La fameuse cargaison était stockée dans une douzaine de tonneaux. Si on lui en demande la nature, elle répond franchement : des armes magiques en provenance de la Guilde des Sorciers de Khosht, qui devaient passer en contrebande sur les bateaux du Roi-pirate jusqu'au cœur de l'empire de Khazan, à destination de résistant·es à Lerotra'hh, la soi-disant déesse de la mort. Si nécessaire, rajoutez-en sur les exactions perpétrées par l'infâme Lerotra'hh pour rendre les personnages honteuzéconfus. Évidemment, il y a une forte récompense à la clé (jusqu'à 1000 PO, mais veulent-ils vraiment se confronter au CHR d'Hala pour négocier ?), à moins que les personnages, pris de remords, ne travaillent gracieusement, ou encore qu'ils se défilent (auquel cas l'aventure est terminée).

Halagalatindoufiel la ménestrelle								
Espèce	Elfe		Type	Meneuse	Niveau	4		
Genre	Féminin		Taille	1,80 m	Poids	55 kg	Âge	164 ans
FOR	CONS	DEX	VIT	INT	FLU	CH	CHR	Bonus combat
8	8	12	15	14	14/34	9	46	+1
Talents : Musique (CHR +6), Séduction (CHR +5), Animaux (CHR +1), Jeu (CH +3)								
Équipement : Balakandra à sept cordes, Diadème serti d'un rubis (ce dernier octroie +20 en résistance FLUIdique, mais n'augmente pas le FLU ne manière effective)								

En premier lieu, les personnages voudront peut-être demander des explications à Chouna, mais elle a quitté sa petite auberge à l'aube, sans laisser de trace (si vous avez besoin d'une antagoniste récurrente, servez-vous). Une nouvelle enquête commence donc, probablement dans le cellier où étaient entreposés les tonneaux. Ils ont visiblement été évacués par un trou ménagé dans la paroi calcaire de la cave (celui fait par les personnages ? 😊), qui débouche dans les galeries labyrinthiques qui courent sous Knor.

Bien que transporter des barriques dans des souterrains soit malaisé et laisse des traces (éraflures sur les parois, débris de bois, traces de pas quand le sol est meuble...), il fait noir et suivre la piste n'est pas si facile (MEP de l'INT ou de la CH de niveau 2 au moins). À chaque MEP ratée, les personnages se fatiguent un peu plus (perte d'un point de FOR à chaque fois) avant de déboucher dans une caverne assez spacieuse abritant autant d'elfes noirs que de personnages, la chamane elfe qui leur sert de cheffe et une trollesse des cavernes (parce que, d'une, après les tunnels, il fallait bien que je place un troll dans ce scénario, et de deux, parce que j'ai toujours rêvé d'entendre mes joueur·ses hurler « Ils ont un troll des cavernes ! ») enchaînée de manière à barrer l'accès aux tonneaux recherchés. Son esprit est contrôlé par la chamane... tant que cette dernière est consciente. Après, il y a moyen de négocier, si les personnages y songent.

Au passage, un personnage pas trop bête peut facilement calculer (MEP de l'INT de niveau 1, si vous y tenez) que les elfes noir·es présent·es ne sont pas suffisamment nombreux·ses pour avoir transporté seul·es les tonneaux. Bref, il faut faire vite sous peine de voire rappliquer des renforts (encore des elfes noirs, qui ont amené deux chariots à l'entrée de la caverne).

Elfes noirs							
--------------------	--	--	--	--	--	--	--

Espèce	Elfe noir	Type	Guerrier	Niveau	1		
Genre	Masculin	Taille	1,60 m	Poids	73 kg	Âge	65 ans

FOR	CONS	DEX	VIT	INT	FLU	CH	CHR	Bonus combat
7	16	17	15	17	24	13	26	+11

Talents : Acrobatie (DEX +3)

Équipement : Épée de passot (3D), Broigne de cuir (10), Rondache (6)

Chamane elfe noire							
---------------------------	--	--	--	--	--	--	--

Espèce	Elfe noire	Type	Spécialiste	Niveau	3		
Genre	Féminin	Taille	1,68 m	Poids	77 kg	Âge	61 ans

FOR	CONS	DEX	VIT	INT	FLU	CH	CHR	Bonus combat
10	8	18	9	12	22	7	30	+5

Talents : Acrobatie (DEX +6), Littérature (INT +3), Persuasion (CHR +6)

Sorts : Tous les sorts de Conjuración jusqu'au niveau 2 (pp. 112-118) – dépense de FLU ÷ 2

Équipement : Bâton magique à joyau (2D)

Trollesse des cavernes							
-------------------------------	--	--	--	--	--	--	--

Espèce	Trollesse des cavernes	Type	Guerrière	Niveau	2		
Genre	Transgenre	Taille	3,10 m	Poids	272 kg	Âge	42 ans

FOR	CONS	DEX	VIT	INT	FLU	CH	CHR	Bonus combat
27	39	6	11	9	6	5	30	+11

Talents : Combat à mains nues (FOR +1), Chant (CHR +4)

Équipement : Mail d'armes (6D+1), Broigne de peaux (10)

Khosht to Khosht !⁵

Bon, étant donné que le but est de renvoyer les personnages à Khosht, que peut-on faire ? S'ils n'ont bossé que pour Chouna (ce qui leur vaut 500 PE), ce n'est pas trop dur. Elle peut leur suggérer de rentrer à Khosht pour découvrir qui a fourni les armes magiques (Bison, histoire d'aller explorer son château ?) pendant qu'elle s'occupe de les récupérer avec ses copain·es elfes noir·es.

S'ils ont suivi l'aventure jusqu'au bout en travaillant aussi pour Halagalatindoufiel (ce qui leur vaut 500 PE de plus), lesdit·es elfes noir·es sont à leurs troussees pour laver l'affront, très fâché·es et plus nombreux·es ! Après, si les personnages préfèrent embarquer pour Khazan sur un navire du Roi-pirate avec Hala et les tonneaux, on ne va pas les en empêcher, hein...

⁵ Comme dishent les bashketeurs.