

L'enlèvement

par [Armaklan](#)

Sommaire

- [Première partie](#)
- [Deuxième partie](#)
- [Dénouement](#)
- [Les personnages](#)

Première partie

Il fait nuit et les PJ sont tranquillement dans la ville de Lournac (khazare de l'empire de Galinn) à la recherche d'une auberge. Ils entendent alors un bruit de combat. Ils s'aperçoivent assez vite que c'est un carrosse qui se fait attaquer par une bande de brigands. Avec un peu d'observation, ils remarqueront que l'emblème royale est gravé sur le carrosse et celui-ci est en très mauvaise posture. Tout renfort armée fera fuir les brigands.

Si ils aident le convoi royal, une fois les brigands enfuis, un homme relativement âgé commence à parler :

" Merci, je suis heureux de voir qu'il reste encore des gens courageux dans le royaume. Je suis Laudon, conseiller personnel du roi Chaste et l'homme que vous voyez là-bas n'est autre que le prince Mandrake, héritier du roi. Sachez que le roi vous sera éternellement reconnaissant de nous avoir sauvé. Mais trêve de politesse, seriez-vous prêts à accepter une mission bien rémunérée?" (Si les joueurs disent oui, l'homme continue à parler, sinon vous pouvez changer de scénario.) *"Aséäl, la fille du roi, a été enlevée. Chaste pense que c'est Azharis le responsable. Moi, je ne pense pas que ça soit lui. Je fais appelle à un groupe d'aventurier parce qu'on ne peut faire confiance à la garde pour mener une enquête discrète. Ceux-ci seraient capable de mettre le ville à feu et à sang en essayant de retrouver Aséäl. En plus, je crains un complot et je ne sais pas qui sont susceptibles d'y être mêlés. Retrouvez la et vous aurez une récompense de 500 écus."*

(si les PJ marchandent , Laudon pourra monter à 1000 écus avec 100 écus d'avance.)

Il leurs donne ensuite un message provenant des kidnappeurs:

" Mon cher ennemi de toujours.

Votre fille est exquise, ravissante et je me suis découvert beaucoup d'attrait pour elle.

Pourquoi me l'avoir caché? elle est si charmante.

Quoiqu'il en soit, je compte faire d'elle ma prochaine épouse, et je vous convie au mariage qui aura lieu sur mes terres.

Pensez à la progéniture que nous aurons ainsi.

Bon cessons cette hypocrisie séance tenante :

j'ai votre fille, et je vais l'épouser;

non parce qu'elle me plaît, mais parce que ainsi je m'assure par filiation indirecte une prise sur votre trône.

Je suis immortel, vous non!

J'ai donc tout le temps devant moi pour conquérir en douceur votre trône et vos terres.

Vous ne serez donc guère surpris qu'il arrive malheur à vos héritiers.

A moins que vous ne préférerez venir avec les armes.

Soyez certain que je serai prêt à vous recevoir en ce cas!

Azharis "

Deuxième partie

La Guilde des voleurs

Si les PJ déboursent un peu d'argent, ils pourront découvrir qu'un brigand n'appartenant pas à la Guilde a eu un travail il y a peu ce qui est extrêmement rare. Cette homme a une cicatrice sur la joue droite.

L'homme à la cicatrice

Les PJ pourront trouver cette homme dans une auberge. Celui-ci commencera par refuser de parler. Il y a deux façons de le contraindre à raconter son histoire: lui mettre un couteau sous la gorge ou lui donner 30 écus. Si l'une de ces conditions est remplie, il commencera à parler.

" Un messenger du Prince Mandrake est venu pour..." Il n'a pas le temps de finir sa phrase qu'une dague lui arrive en

plein cœur. C'est un homme qui est à l'autre bout de la salle qui l'a lancée. Celui-ci s'enfuit. Il y a de grandes chances que les PJ essayent de le rattraper. Faites alors intervenir une course poursuite. Les PJ commenceront à perdre du terrain quand il verront entrer l'homme dans une maison.

La Maison de l'Assassin

Dans cette maison se trouve 5 personnes. 3 dont l'assassin ont les caractéristiques d'un brigand. Un autre a les caractéristiques d'un patrouilleur, et le dernier est Erdol, un mage de l'ombre au service du roi. Dès que les PJ le voient, il le reconnaissent. Dès leur arrivé, celui-ci s'enfuit.

A la poursuite de l'assassin

Une fois la bataille terminée et le mage enfui, que vont faire les PJ? Vont-il en parler à Laudon ? Ou essayer de retrouver le mage par eux-même. S'ils reviennent au château pour demander à Laudon ou à des gardes où est Erdol, ils découvriront que le roi est parti avec ces armés dans la matinée et que Erdol est parti les rejoindre il y a peu.

Le champ de bataille

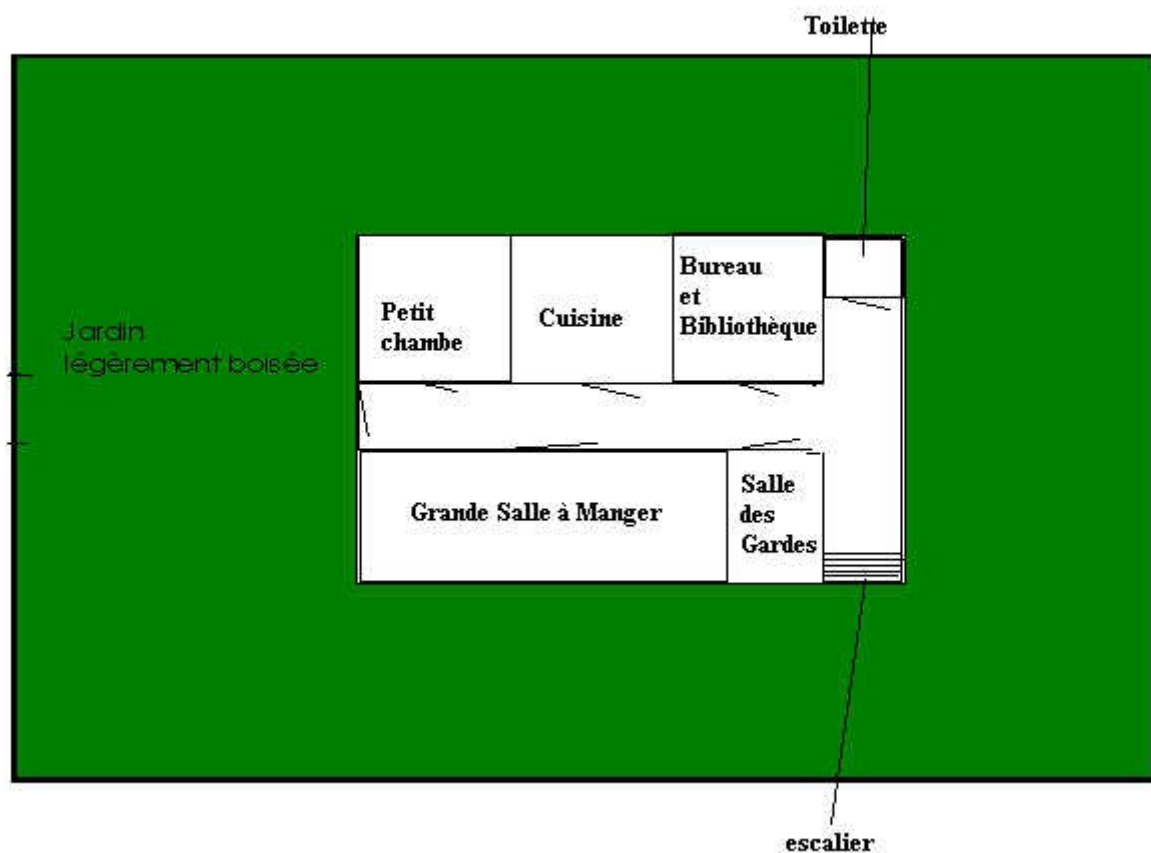
Si les PJ vont sur le champ de bataille, ils arriveront de justesse pour sauver le roi d'une tentative d'assassinat par Erdol et ses complices. Si Erdol est capturé vivant, il parlera de la Guilde du pendule et de son passé. Il dira aussi que d'une façon ou d'une autre la Guilde arrivera au pouvoir de l'empire. Il refusera de donner plus de détail.

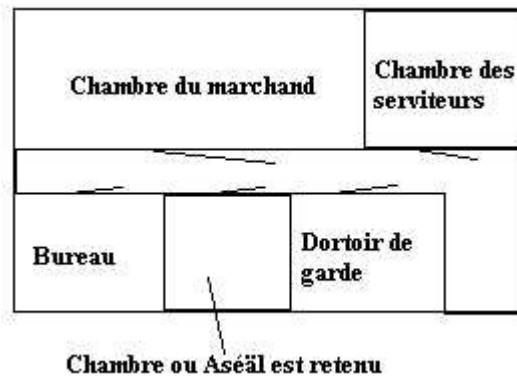
Le prince

S'ils interrogent le prince, celui-ci niera avoir employé un bandit. S'ils décident de suivre le prince, celui-ci les amènera dans la maison d'un riche marchand.

La maison du marchand

La princesse Aséal est retenue prisonnière dans cette maison. Elle leur expliquera le complot et dira qu'elle pense que Edoline n'est pas sans implication sur les idées de son frère pour sa tentative de prise du pouvoir. Elle dit aussi que son frère est trop amoureux pour s'en rendre compte.





Si l'emplacement des gardes n'a pas été précisé, c'est car tout dépend de l'heure ou viendront les PJ. Le marchand a une dizaine de garde à son services ainsi que quelque serviteurs.

Edoline

Quand quelqu'un va essayer de l'arrêter, Edoline va reprendre sa véritable apparence, celle d'une succube avant de les attaquer.

La guilde du pendule

La guilde du pendule essaiera de gêner les PJ tout le long de leur enquête. C'est au qui tue l'homme à la cicatrice.

Le complot

Quelques éclaircissements sur le complot. La Guilde avait envoyé une succube pour séduire le prince (la succube était envoyé par Erdol plus précisément). Elle devait amené le prince à tuer son roi. Le complot fut formé, sa sœur serait enlevé pour pousser Chaste à partir en guerre car il serait plus facile et plus discret de l'assassiner sur un champ de bataille. Pour cela, Edoline avait proposé d'infiltrer un mage de sa connaissance (Erdol). C'est ainsi qu'arriva un matin un mage, venant de trahir Azharis, demandant l'asile du roi et proposant ses services. La plan fut repoussé le temps que Erdol gagne la confiance du roi.

Les personnages

Laudon:

Laudon est le conseiller personnelle du roi Chaste. Sa foi est inébranlable et il n'a pas vraiment d'ambition. Il fera tout son possible pour aider les PJ.

L'homme à la cicatrice:

C'est un brigand sans foi ni loi. Il tient à sa vie plus que tout. Toute personne lui donnant de l'argent peut retirer facilement des renseignements. Il n'aime guère l'autorité et ne fait pas très attention aux intrigues en cours. Il ne sait pas grand chose du complot a part qu'il devait enlever la princesse et l'amener à l'adresse convenue. Il sait également que toute l'opération est aux frais du prince et qu'il était très bien rémunéré.

Erdol:

Erdol est un mage de l'ombre qui travaillait jadis pour Azharis. Mais un jour, il a été exilé pour des raisons que seuls Azharis et lui connaissent. Depuis il cherche par tous les moyens à se venger. Il s'est alors mis au service de la guilde du pendule pensant que ceux-ci pourraient l'aider à renverser Azharis. Et toute cette affaire l'arrange bien.

Pour les caractéristiques d'Erdol faites-les en fonction de vos joueurs.

Edoline:

Edoline est une succube envoyée pour séduire le prince. Au début, ce n'était qu'une mission, mais au fil du temps elle est vraiment tombée amoureuse de celui-ci. Edoline se fait passer pour une paysanne innocente et amoureuse du prince. Elle fait croire qu'elle est femme sans défense qui ne pourrait jamais faire de mal à quelqu'un.

Aséäl:

Aséäl est la fille du roi et lui ressemble beaucoup. C'est une battante et a beaucoup d'autorité. Elle aime beaucoup son père et n'ait pas prête à le laisser se faire assassiner. A peine libérée elle voudra partir au secours de son père.

