



# La Lueur du Bûcher

jeudi 31 décembre 2009, par [Auberon](#)

## Introduction :

Une nuit, alors que les PJs prennent un repos bien mérité, l'un d'entre eux se fait enlever (si possible durant son tour de garde : vous pouvez lui demander de faire quelques jets bidons puis secouer la tête tristement et enchaîner sur un "Et le lendemain matin, alors que vous vous réveillez...").

## Situation :

Le PJ s'est fait enlever par des agents de Chastes (n'importe lequel des autres grands PNJs fait tout aussi bien l'affaire mais il faudra adapter un peu la suite), l'Empereur de Galinn, pour être "interrogé" sur l'avancement des joueurs dans la quête, puis envoyé au bûcher pour un motif ou un autre (magie noire, hérésie, blasphème, espionnage, meurtre... vous trouverez bien, je vous fait confiance).

La première étape de son voyage vers l'enfer est Lournac, la capitale de L'Empire et ses salles d'interrogation.

## Action :

A vous de voir comment les autres joueurs vont réussir à trouver la piste des kidnappeurs.

Une méthode assez sympa est de décréter qu'ils sont à cheval ce qui permet, si les joueurs campaient en campagne et que l'un d'eux à des talents de pisteur (compétence extrêmement utile), de repérer, grâce à leur trace, la direction prise ou, s'ils sont en ville, de se faire indiquer la direction par des voisins réveillés par la cavalcade.

De tout façon, la poursuite peut, à elle seule, prendre une bonne séance (mais prévoyez quelque chose à faire pour le pauvre kidnappé sinon il va s'ennuyer à mourir. Personnellement, j'ai confié au joueur le PNJ ranger que les joueurs ont engagé pour suivre la piste).

Une fois arrivé à Lournac, la meilleur façon de s'en tirer est de garder profil bas et de tentez de faire évader le PJ de manière discrète (peut-être avec l'aide de la guilde des Voleurs locale...).

Mais, si comme moi vous aimez les scènes d'action épique, vous pouvez pousser les joueurs à tenter de récupérer la victime au moment de son exécution (notamment en les faisant arriver peut de temps avant) avec tout ce qui s'en suit : poursuite à travers les rues, la population en délire, l'armée en alerte, l'ONU intervient...bon allez, je me calme.

N'oubliez pas que, si les PJs sont vraiment dans une situation désespérée, une autre



des forces en présence peut intervenir (Azharis peut-être).

L'objectif étant, bien sûr, de faire flipper un maximum les joueurs (surtout le kidnappé).

**Note de Bilbo :** le texte que j'ai reçu était un peu confus ce qui fait que j'ai dû faire quelques modifications mais j'espère être resté fidèle à l'idée de Kragor (n'ayant pas son adresse e-mail, je n'ai pas pu lui demander son avis).

**P.-S.**