

LE COLLECTEUR D'IMPÔTS

Scénario pour Chroniques Oubliées Fantasy (Initiation)

Niveau : 1 - 3

Durée : 2 - 3 heures

Auteur : Diwall le Korrigan / Email : diwall.korrigan@wanadoo.fr

PRESENTATION

Quand un portail magique éteint depuis trois générations s'ouvre pour laisser passer un étrange collecteur d'impôts, vous vous retrouvez embauchés pour l'assister. Mais raconte t-il la vérité ? L'Empire est vraiment de retour ou bien ses belles promesses cachent-elles quelque chose de plus sombre ?

INTRODUCTION

Caden est un magicien qui a passé des années à étudier les anciens portails impériaux et il a réussi à trouver le moyen les ouvrir temporairement pendant quelques instants. C'est à peine suffisant pour faire passer quelques personnes. Il ne maîtrise pas encore bien la destination et le nombre de personnes qui peuvent passer. Le temps d'ouverture du portail reste très aléatoire. Une fermeture intempestive est de nature à couper en deux ce qui passait à ce moment là, être vivant ou marchandise.

Thogar est un aigrefin plutôt doué qui s'est associé avec Caden pour monter une escroquerie. Avec quelques complices déguisés en légionnaires grâce à de vieilles armures de la XLII^e légion (dont l'emblème est un sanglier rouge), il traverse le portail vers l'une des anciennes provinces de l'Empire. Il se rend au village le plus proche avec une belle histoire concernant le renouveau de l'Empire et la réouverture complète des portails dans un délai très court. Il raconte une histoire de perturbations magiques des portails et de guerre contre une armée de géants qui vient de se terminer. Il exhibe un « parchemin officiel » avec le sceau de l'Empereur faisant de lui un émissaire officiel de ce dernier.

Mais l'Empire a besoin de l'aide de tous ses citoyens pour retrouver sa gloire d'antan. Et pour cela, Thogar est chargé de collecter les impôts et taxes en retard pour les ramener à la capitale. Cela permettra de rétablir les routes commerciales et de ramener des légionnaires pour assurer la protection des populations. Thogar disparaît avec le maximum de biens et d'argent qu'il a pu soutirer à des pauvres gens plein d'espoir concernant la restauration de l'Empire tout en promettant de revenir très rapidement. Thogar et ses complices ont déjà exécuté cette arnaque une demi-douzaine de fois sans difficulté majeure et ils ne comptent pas s'arrêter là.

Thogar possède un anneau magique avec une étrange pierre blanche laiteuse qui une fois mise en contact avec le pilier d'un des portails permet à son complice magicien de le localiser et d'ouvrir le portail pour qu'il puisse rentrer avec le fruit de son escroquerie et ses complices.

SCENARIO

SCENE 1 – FETE DE VILLAGE



Les Héros se sont arrêtés pour passer la nuit dans le village d'Abenhal. C'est un village de fermiers perdu dans un coin tranquille au centre de la province d'Ostacar. Hartber, le chef du village, a reçu avec joie les enfants de la légion et leur a proposé de rester pour participer le soir même à une fête pour célébrer le mariage entre deux enfants du pays.

Le village comporte un détail étrange : la présence d'une ancienne auberge de quatre étages à sa périphérie. L'établissement est en train de tomber en ruines car il n'est plus utilisé depuis la chute de l'Empire. Les paysans du coin se servent du rez-de-chaussée comme étable.

Test d'Intelligence (Histoire) / 15 : Le Héros se souvient qu'un ancien portail magique se trouve à moins d'un kilomètre dans une clairière dans le bois au nord du village. A l'époque de l'Empire, l'auberge était conçue pour accueillir les personnages voyageant à travers le portail. On peut aussi obtenir cette information en interrogeant Hartber à son sujet.

En plein milieu de la soirée, tout Héros maîtrisant la Compétence Arcanes ressent une soudaine explosion de magie provenant du nord.

Test de Sagesse (Perception) / 10 : Une colonne de lumière blanche s'élève dans l'obscurité jusqu'au ciel pendant quelques instants à la verticale de l'ancien portail.

Un évènement qui ne s'est pas produit depuis trois générations : le portail magique au nord du village s'est ouvert pendant quelques secondes. La fête s'arrête quand les villageois prennent conscience de ce qui vient de se passer. Quelques jeunes habitants du village suggèrent qu'il faudrait peut-être aller voir qui est passé par le portail mais les plus anciens rappellent que des araignées particulièrement grandes et agressives se sont installées dans le bois au nord

Hartber demande aux Héros de bien vouloir aller voir ce qui se passe. Le ou les nouveaux arrivants pourraient représenter un danger pour le village ou bien être eux-mêmes en danger.

SCENE 2 – AU MAUVAIS ENDROIT ...

Au moment pour Thogar de franchir le portail avec ses complices déguisés en légionnaire, ce dernier a subi une fluctuation imprévue et s'est refermé d'un coup. Il a seulement laissé passer Thogar et un seul faux légionnaire.

Une araignée géante s'est installée dans la clairière où se trouve le portail. Elle a tissé des toiles dans tous les sens entre les pierres de ce dernier. Thogar a paniqué en voyant où il était tombé. Il a couru droit devant lui avant de finir par s'empêtrer totalement dans une toile dont il est incapable de s'extraire. Le faux légionnaire s'est emparé son arme pour tenter de repousser l'araignée mais il a rapidement succombé à une morsure.

Les Héros empruntent un chemin envahi d'herbes folles qui devait être très large à l'époque de l'Empire. En approchant de la clairière, ils commencent à entendre les appels à l'aide désespérés de Thogar. En débouchant dans la clairière, il découvre le cadavre du faux légionnaire sur le sol au milieu du portail et des araignées géantes qui se dirigent à pas lents vers un Thogar pris au piège dans sa toile.

Les Héros vont devoir combattre les araignées géantes avant de pouvoir le secourir. Le feu pourrait être une solution efficace s'il ne risquait pas de transformer Thogar en torche vivante si ce dernier se propage aux toiles. Une fois les araignées géantes mortes ou en fuite, ils peuvent délivrer le nain.

Une fois libre, ce dernier se remet dans son rôle et débite son discours sur le renouveau de l'Empire. Si les Héros se sont clairement identifiés comme étant des enfants de la légion, Thogar fait appel à leur sens du devoir envers l'Empire pour leur demande de le protéger et de l'accompagner jusqu'au village le plus proche. Il a une grande annonce à faire aux habitants de la province.

Test d'Intelligence (Investigation) / 10 : Un Héros qui examine les armes et les armures du légionnaire mort se rend compte que ces dernières sont en mauvais état. Elles ont été réparées récemment par quelqu'un d'incompétent.

SCENE 3 – PERCEPTION DE L'IMPOT

Les Héros accompagnent donc Thogar jusqu'à Abenhal. Ce dernier profite que tous les villageois soient regroupés pour se hisser sur une table et débiter son discours bien rôdé sur le retour de l'Empire. Il n'aborde le sujet de l'impôt qu'à la toute fin de son discours une fois qu'il a réussi à faire naître un sentiment d'espoir chez les villageois.

Hartber est très content du retour de l'Empire mais est un peu plus réticent concernant la partie sur les impôts. Les sommes demandées sont astronomiques. Thogar lâche son argument majeur en expliquant que l'Empereur fait cadeau de tous les arriérés des trois dernières générations pour ne prendre que ce qui est dû pour cette année.

Hartber finit par accepter et demande aux villageois de remplir un chariot avec du grain, des fruits, des légumes et quelques objets valeurs ainsi qu'une poignée de pièces de monnaie. Un âne est attelé au chariot afin de pouvoir ramener les « impôts » jusqu'au portail.

Hartber demande aux Héros de bien vouloir accompagner Thogar jusqu'au portail afin de s'assurer qu'il ne lui arrive rien ainsi qu'au contenu du chariot. Si les Héros ne se méfient pas encore de Thogar, Hartber leur demande de bien vouloir garder un œil sur lui et de chercher tout indice susceptible de remettre en cause son histoire.

SCENE 4 – CE NE SERAIT PAS UNE ESCROQUERIE ?

Le retour au portail au milieu de la nuit se déroule sans incident. Sur le chemin, les Héros aperçoivent la lueur blanche qui indique que le portail s'est à nouveau ouvert, un peu plus longtemps que la première fois. Au milieu de la clairière, des faux légionnaires sont en train de dégager les toiles d'araignées qui encombrant les piliers du portail. Il y a autant de faux légionnaires que de Héros. Ils s'arrêtent à l'arrivée de Thogar qui s'empresse de prendre la parole pour expliquer que les Héros sont des amis et des descendants de légionnaires.

Test de Sagesse (Perspicacité) / 10 : La rencontre avec des descendants de leurs confrères légionnaires ne semblent pas provoquer de joie particulière chez les faux légionnaires. Au contraire, l'annonce a provoqué un léger malaise chez ces derniers qui ont maintenant peur d'être percés à jour.

Les faux légionnaires saluent les Héros et se dépêchent de placer le chariot au milieu du portail. Thogar remercie encore une fois les Héros avant de les congédier pour aller se placer dans le portail et appuyer son anneau contre l'un des piliers.

Les Héros devraient être de plus en plus suspicieux. Les légionnaires ne connaissent pas la devise de la légion (Loyauté, Discipline, Sacrifice). Ils n'ont pas le comportement et la discipline que l'on pourrait attendre d'un légionnaire. Ils ne possèdent même pas le médaillon avec leur nom et le numéro de leur légion.

Test d'Intelligence (Investigation) / 10 : Les armures et leurs armes ont été rafistolées et n'ont clairement pas été entretenues comme il faut.

Thogar devient de plus en plus nerveux à mesure que les questions des Héros se font plus inquisitrices. Il appuie avec insistance sa bague à plusieurs reprises contre le portail pour signaler à son compère magicien qu'il serait grand temps qu'il ouvre le portail.

Le combat devrait commencer à l'ouverture du portail. Thogar tente d'entraîner l'âne et son chariot à travers le portail en laissant les faux légionnaires repousser les Héros le temps de mettre leur butin à l'abri.

Les faux légionnaires ne se battent pas jusqu'au dernier. Ils abandonnent le combat quand la moitié d'entre eux sont hors de combat. Quand la situation finit par lui échapper, Thogar abandonne le chariot pour fuir à travers le portail.

Des Héros qui ont réussi à déjouer l'escroquerie et à ramener le chariot avec les biens des villageois seront accueillis comme il se doit au village d'Abenhal. L'annonce du mensonge de Thogar concernant le nouveau de l'Empire n'empêchera pas la fête de reprendre.



PERSONNAGES

MAJEURS

THOGAR

Nain H / Roublard / « Collecteur d'Impôts »

Thogar présente bien. Il est habillé de beaux atours colorés et ajustés. Sa barbe est bien entretenue et il sent un peu trop le parfum. Il porte une dague de bonne qualité à la ceinture dans un fourreau décoré.

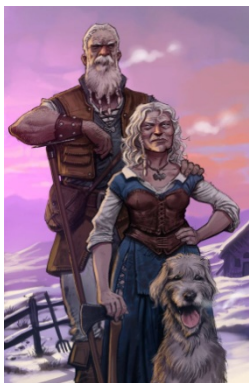
Thogar est un beau parleur et un escroc hors-pair. Il est persuadé qu'il peut se sortir de toutes les situations en usant de son charme. Dès que la situation devient dangereuse, sa nature couarde reprend le dessus et il fuit en utilisant tous les stratagèmes possibles.



© PAIZO PUBLISHING, LLC. ALL RIGHTS RESERVED.

HARTBER

Humain F / Paysan / Chef du village d'Abenhal



Hartber est un vieillard aux longs cheveux blancs. Malgré son grand âge, il se déplace d'un pas alerte et a toujours l'esprit vif.

Harber dirige avec sagesse le village d'Abenhal. C'est le plus vieil habitant du village et tous lui font confiance pour prendre les bonnes décisions. Il connaît de nombreuses histoires et légendes sur la province.

MINEURS

ARAIGNEE GEANTE

NC 1, taille petite

FOR +1 DEX +4* CON +1*

INT -2 SAG +2 CHA -4

DEF 15 PV 12 Init 19

Morsure +4 DM 1d4+1

Capacités

Résistant : Les insectes sont capables de survivre aux pires blessures, le MJ lance deux d20 pour leurs tests de CON et garde le meilleur résultat. Lorsque la créature atteint 0 PV, elle peut encore agir un tour complet.

Rapide : Un insecte géant est capable de se déplacer de 30 mètres par action de mouvement.

Toile (L) : Sur un test d'attaque réussi (portée 3m), l'araignée emprisonne sa cible dans une toile gluante et solide. Se libérer nécessite l'usage d'une action limitée et il faut réussir un test de FOR difficulté [11].





FAUX LEGIONNAIRE

NC ½

FOR +1 DEX +0 CON +1

INT -2 SAG +0 CHA +0

DEF 14 PV 9 Init 10

Épée courte +2 DM 1d6+1