

L'HOPITAL

Alerim le grand

Hélas, des regrets...

(peut être intégré comme suite au contrat de Holdenhaller. Scénar pour tous joueurs, les forts les grands les

petits les maigres les chauves...)

Note d'Alerim : Je tenais à dire que ce scénar n'a été joué et masterisé qu'une seule fois, cela signifie donc qu'il est probable que j'ai commis des incohérences... De toute manière, n'hésitez pas à me laisser un pour vos impressions, remarques etc. Je vous conseille en outre de relire un peu le contrat de Holdenhaller pour vous remettre dans le bain.

IMPORTANT : PLUS TARD (environ 1 jour après), LES PJ SE SERONT VUS ATTRIBUER PAR

HOLDENHALLER DE SUPERBES CHEVAUX POUR LES REMERCIER et autres compliments pompeux. Si les PJs ne sont pas cons, ils ne pourront refuser =>**HOLDENHALLER LES FORCERA A DIRE OUI.**

Alerim le Grand, Ange d'Yves (oops, je me suis gouré de JDR, et trahis ;-)).

...Mais pourquoi donc ?

Tout allez bien, les PJs avez eu leur pognon (ou pas, ça dépend du Mj), le Mal avait été partiellement vaincu, les oiseaux chantaient (ils sont tous morts maintenant avec cette pollution), mais tout n'allait pas si bien que ça, en fait.

Repartant de Nuln, les PJ se font agresser par des morveux, montés sur des loups de la nuit, blessant un perso. Il est alors intoxiqué par des moisissures fluorées.

Le Mj proposera d'amener le perso à l'hôpital de Nuln, ce type de moisissures pouvant être traité rapidement par des médecins sans attendre la période de maturité.

Ainsi,tout fiers sur leurs montures les PJ rentrent de mission en quête de nouvelles aventures et déboires, alors que de sombres machinations se déroulaient derrière eux.(c'est beau ,non ?pffft, mauvaises langues)

Donc, La gemme en question (transition limite) avait d'étranges pouvoirs que même Holdenhaller ne soupçonnait pas. Poussé par une pulsion, et non par un duelliste en manque, il mit la gemme à son cou (ou son doigt, peu importe), ce qui eu pour incidence (c'est con la fatalité) de lui remplacer sa bonté naturelle par une intelligence machiavéliquement honteuse et surtout chaotique.

Devenant tout à coup entreprenant, il décida d'acheter beaucoup d'armes (a feu et autres) à un armurier de Nuln. Sa commande aboutira 3 ou 4 jours plus tard dans un entrepôt.

Essayant un échantillon, il tira sans faire exprès sur sa fille Laurie. N'étant tout de même pas encore stantiellement transformé psychologiquement par la gemme, il l'aimera à l'hôpital de Nuln où il paiera le chirurgien et d'autres personnes insignifiantes pour étouffer l'affaire (il n'était pas seul le jour de l'accident). Heu. .. il ne paya pas sa fille mais de toute façon elle ne dira pas grand chose sur l'accident :

- 1) son père a fait ça en traître,
- 2) Elle est dans le coma 1 jour.

Au pire elle n'hésitera pas à mentir!!! On considérera qu'elle ne foirera jamais ses tests de mensonges (c'est ça

l'amour?).

...Pour lui avoir offert des fleurs... (au PJ)

Les PJ vont voir leur ami (avec des fleurs donc) qui est en cure de désintox, c'est bien connu, il se shoote aux

moisissures ;-)

Celui-ci a vu la fille d'Holdenhaller à l'hôpital gravement blessée (la fille).il l'a reconnu car il l'a vu lors de la remise de la gemme.

Les PJ rencontreront par pur hasard le directeur de l'hosto, non-au-courant-du-pourquoi-elle-est-vraiment-là, qui leur avouera être inquiet du sort de la pauvre Laurie. S'il leur parle ,c'est parce qu'Oldenhaller lui a parlé de ces mauviettes de PJ (point de vue du Mj) tant congratulés de leurs exploits.

Il doute de la véracité de ce que lui a dit le chirurgien (Règle 1: Ne pas sous-estimer un directeur ,Houa!!! Il est Gros Bill en Soc!!!),comme quoi Laurie se serait faite agresser dans la rue par un voyou anonyme et psychopathe du nom de

Lex Tim dont on se fout royalement.

IL LES ENGAGE DONC A RETROUVER LE VERITABLE CRIMINEL : 200 C.O
(couronnes d'or et pas Castres

Olympique,n'est-ce pas Brokk)

... A la place de Frite (ou de fritage c'est selon)...

N'oublions pas que la commande d'armes arrivera dans 3 jours.

Les PJ voudront parler avec Oldenhaller, celui-ci les accueillera avec chagrin et espoir, leur promettant des tonnes d'or s'ils retrouvaient ce connard de Lex Tim (point de vue d'Oldenhaller) et l'amenaient jusqu'à lui.

Il est également envisageable que les PJ essaient de soutirer des infos aux infirmières : Donner leur de fausses pistes, ces femmes ne sont bonnes qu'à raconter des ragots et des "on dit que". Certaines infos pourront paraître intéressantes, d'autres de très gros mensonges.

Si les persos vont interroger le chirurgien ,celui-ci parlera moyennant quelques C.O (voire beaucoup

trop),la torture suffit généralement pour ce genre d'individu, mais bon. Ils pourront savoir comment a été blessée Laurie

(pas par qui ,faut pas abuser non plus).Ils obtiendront plus qu'ils ne croyaient s'ils payent bien, le chirurgien parlera d'un armurier qui a de grosses commandes à assouvir mais il ne connaît pas le destinataire. Ainsi nos chères mules iront vaquer chez cet armurier qui de même que précédemment ne donnera pas de nom, mais une adresse d'entrepôt.

Un autre personnage important est ce fou de Orzwalt Elienbiergh. Il se trouve dans une cellule d'isolement de l'hôpital. Jouez le comme un vrai fou (j'ai particulièrement mal réussi cette épreuve, mais je suis sûr que vous y arriverez mieux que moi ;-)).

S'ils se renseignent, n'hésitez pas à leur donner des infos sur cet homme :Oldenhaller l'avait fait interner car il avait commis un horrible massacre devant témoins il y a de cela 7 ans. Il apparaît comme une personne repliée sur elle même, parlant à voix basse puis hurlant la seconde suivante. En tout cas il a vu Oldenhaller marchander avec le chirurgien. Obtenir cette info sera très dur car Orzwalt ne sera pas très coopératif, voire même violent. Il faudra que les

PJ entrent dans la cellule pour lui parler. On peut considérer que les tests de soc devront être inférieurs à 30. Il attaquera si le jet dépasse 60 (donc une marge de 30). Faites douter les PJ en leur montrant que Orzwalt aurait été l'assassin parfait de Laurie, pour cela il ne faut pas que le Chaos soit entré en jeu (cf plus bas).

Il reste finalement ce pauvre Lex Tim, présumé coupable, mais pas encore inculpé car Oldenhaller à d'autres soucis (à vous de voir).

Lorsque les persos iront le voir, il sera en train de préparer ses affaires pour dire au revoir à Nuln. Il sait qu'il va jouer au pendu avec son copain le bourreau et que de toute façon, il va y passer. Il expliquera qu'il n'y est pour rien dans toute cette histoire, qu'il a déjà commis quelques infractions mineures (d'autres meurtres en fait, si les joueurs se renseignent sur son compte). Etant un bourrin par nature il tapera sur les PJ puis essaiera de s'enfuir, Eh Eh.

Les chevaux ne sont en fait "que" des démons servants. (Eh oui, règle 2:ne jamais se faire avoir, c'est con à dire mais c'est dur)

Ils se transformeront en humain pour rentrer dans l'hosto(où les PJ se trouveront par ailleurs) puis sous forme démoniaque, ils attaqueront.

Un petit test et hop! Un PJ se rendra compte qu'il ne voit plus les chevaux de la fenêtre où il se trouve.

ATTENTION : ne faire attaquer les démons que beaucoup plus tard après le début.

Il faut que les PJ aient soigneusement cherché les pistes dites rationnelles, car ils se douteront trop

rapidement de quelque chose avec Oldenhaller.

Ne pas oublier que parfois les persos auront faim ou envie de pisser, je sais pas moi...

Ils iront donc dans des auberges pour dormir, manger, se faire attaquer par des manticores (une seule en fait) et 3

sectateurs envoyés par Oldenhaller celui-ci ne s'impliquera jamais dans un combat sauf si il y est forcé.

EN FIN DE COMPTE, les PJ reconnaîtront Oldenhaller comme le coupable, ils se pointeront sans doute chez lui, hache à la main(du moins pour ces crétiens de nains), puis le découvriront en train de tripatouiller sa gemme pendu autour du cou(il ne l'auront jamais vu auparavant).

Un magicien pourra se rendre compte qu'Oldenhaller est magiquement actif contrairement à d'habitude. Faites en sorte qu'ils ne le tuent pas sinon tant pis. Il aura peut être le temps de

balancer un ou deux sorts de bataille ou de magie nécromantique. En effet il se décompose tranquillement au gré du temps, tels les flocons de neige qui tombent aux abords de ma fenêtre. ...avec de servir à faire d'énormes boules de neige pour qu'un gamin les balance à la gueule d'un autre gosse ;heu...je m'emporte un peu là, faut que je me calme.

...Et de poudre. (vous êtes tous des camés, bande de PJ)

Ce chapitre décrit succinctement mais de manière partiellement substantielle la géométrie structurellement relative de ce que l'on pourrait appeler un bâtiment architecturalement complexe; j'ai nommé :

L'ENTREPÔT

Ce bâtiment pourra se composer de la manière suivante : une forme rectangulaire, très basique, un étage avec balustrade, ne recouvrant ainsi que la partie la plus éloignée de l'entrepôt, beaucoup de paille, divers outils et des barils de poudre.

Il est important de noter également que lorsque les PJ s'y rendront, les armes ne seront pas arrivées, d'ailleurs elles n'arriveront jamais (faut pas pousser, ils sont assez Gros Bill et riches comme ça) , 6 gardes avec des arquebuses : 2 en Haut, 2 en bas, 2 à la porte.

Ah bon,et alors ?

Récapitulons : Il y a 7 persos clés, oui oui, 7! Oldenhaller

La fille de Holdenhaller, répondant au doux nom de Laurelhollena (Laurie, quoi en gros)

Ce vaurien de chirurgien (dont le nom ne sera pas dévoilé par peur de s'identifier à celui-ci)

L'armurier

Orzwalt Elienbiergh (je viens de lui trouver un nom vraiment débile)

Le suspect number one : Lex Tim

Ensuite, il y a 5 lieux clés :

L'hôpital

L'armurerie

L'entrepôt

la maison d'Oldenhaller

L'auberge

On ne s'attachera qu'au plan de l'entrepôt, au pire jetez un coup d'oeil au Premier Compagnon pour le plan de l'hosto.

CONSEIL D'ALERIM LE Grand : Ne faites jamais tirer les dés par vos joueurs pour les tests de soc, perception. ..

Ne les guider pas trop dans le scénario, il en deviendrait trop linéaire. Laissez leur donc toutes les directives.

Jouez bien Orzwalt.

Ne donnez pas les infos trop rapidement, chacune d'elles(mêmes les moins utiles et les plus déroutantes)devra être donnée au compte goutte. Les PJ doivent toujours douter tout en prenant chaque info avec

bonheur et le sentiment d'avoir progressé.

Les PJ doivent s'impliquer dans l'histoire, variez votre comportement avec les différents PNJ.

Enfin augmentez les caracs des bestioles du bouquin de base, elles n'ont jamais assez d'Initiative.

Si vos persos n'ont pas fait ce scénario, intégrez les à votre manière, ils auront encore plus de mal à trouver le criminel du fait qu'ils ne connaissent pas la gemme.

Pensez à faire sortir le crétin de PJ de sa chambre d'hôpital !!!

Rendez l'hôpital vivant (sauf la morgue).

Dernière info avant la fin :

Vous remarquerez que je n'ai pas donné les caracs des diverses intervenants de ce scénar. Ne croyez pas qu'il s'agit uniquement de faineantise accrue de ma part car il y a une seconde raison qui m'a poussé à ce choix délicat (je possède tout de même une conscience autrement plus développé que celle de n'importe quel joueur, ainsi qu'une volonté de faire les choses bien : Quand je les commence, je les finis, les choses, à grand coup de morning star.). Cette seconde raison, pour en revenir à nos dém...moutons est que je ne peux connaître l'expérience des futurs joueurs, je suis tout sauf omniscient, désolé.

Soyez cohérents dans vos choix. Par exemple, Orzwalt aura environ 30 en soc grand maximum, alors que Oldenhaller sera beaucoup plus Gros Bill (expression récurrente). Si vous aussi vous êtes comme lui, vous pourrez faire évoluer ses caracs au fil de l'intrigue car son lien avec la gemme devient de plus en plus fort, et donc il est en constante évolution.

Ben...c'est tout !!!

Pas tout à fait en fait, il reste deux points à éclaircir :

On veut du pognon !!!

Et aussi des XP !!!

Arrrrrgggghhhh , ils sont chiants ces PJ vous trouvez pas ?

Bon pour les calmer (gnarf), le gentil directeur se sera fait buter juste avant qu'Oldenhaller soit démasquer.

Les jeux sont faits ! ou "merde, on s'est encore fait avoir"

Pas tant que ça en fait. Si vos joueurs paraissent frustrés (étonnant,non?) , précisez leur qu'il reste des barils de

poudre à l'entrepôt,les armes des gardes. ..

Viennent ensuite les tonnes de XP ,voici comment j'ai procédé :

50 points pour la manticore

30 pour gemme détruite

20 pour les loups de la nuit

20 pour ne pas s'être battu avec Orzwalt

40 pour avoir filé Lex Tim aux flics (pour meurtres)

100 pour les démons servants

30 pour les sectateurs

50 pour les bonnes idées

30 pour le Roleplay

- 40 si Holdenhaller meurt

On arrive donc à un résultat de 370 XPs si tout est parfait. Vous remarquerez que je file vraiment peu, et encore c'est peu dire. En effet, je n'aime pas que les persos progressent trop vite. Pour peu qu'ils aient +30 en Initiative, ils deviennent les plus rapides face aux PNJ ; donc, invariablement, les PJ s'en sortent toujours facilement. Bien sûr, si vous laissez à vos joueurs quelques semaines/mois entre chaque mission pendant lesquelles ils peuvent exercer leur boulot, n'hésitez pas à leur filer des XPs en conséquence. Car rappelons nous que le plan de carrière équivaut à l'expérience acquise lors de la pratique de cette carrière. Enfin, tout ceci est à la limite du hors sujet, place à la suite.

(N'empêche que vous faites comme vous le sentez.)

Mais les dés ne sont pas la meilleure arme du Mj.

Il est vrai qu'un peu d'imagination ne fait de mal à personne.

Pour ma part, j'ai modifier certains détails en cours de jeu : Le directeur a été tué par Lex Tim qui s'était associé à Oldenhaller en échange de pognon (Oldenhaller=double jeu),les gardes d'Oldenhaller attaquent les PJ s'ils s'en prennent à ce dernier,Oldenhaller se couvre en accusant les PJ de la tentative d'assassinat de Laurie,ceux-ci doivent se justifier ou s'enfuir. .. Bref il existe de multiples facettes à ce scénar et donc vous faites nue fois de plus comme vous voulez, en respectant SVP l'esprit que j'ai voulu attribuer à cette suit du Contrat (qui n'en est pas forcément une soit dit en passant).

Voilà, j'espère que ce scénario vous aura plus, ainsi qu'aux persos. Vous pouvez de toute façon le modifier à votre guise puisque j'ai pas eu le temps de déposer un copyright dessus.

Que l'astuce soit avec le MJ,