

# INCITATION À L'ÉMEUTE



Un culte maléfique provoqué une émeute contre le maître de la guilde des Mendiants. Nos valeureux héros trouveront-ils un moyen de le sortir de là sain et sauf ?

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Lankhmar* convertie en édition *Adventure*.

Cette courte aventure peut être jouée seule ou comme une suite à l'aventure *Sombres présages*, une autre courte aventure pour l'univers de *Lankhmar* : La cité des voleurs.

Le culte du Requin est devenu la religion la plus populaire à *Lankhmar*. Il prône la « Voie du prédateur », la seule et unique loi de la nature d'après lui. Chacun est libre de prendre ce qu'il veut quand il le veut. Évidemment, de violents incidents ont éclaté dans la cité, engendrant le chaos, car les disciples du culte appliquent avec ferveur ce principe en s'en prenant aux plus faibles.

Une idole simorgyenne maudite, appelée un « pénate », sert de catalyseur aux prêches des prêtres-requins, amplifiant les tensions sociales. L'intrigue complète de cette aventure est détaillée dans la campagne *A Night of Blood and Teeth* (NdT : non traduit). Pour le moment, le MJ doit juste dépeindre une atmosphère oppressante qui souligne la colère et la frustration des PNJ que les héros croisent. Une rencontre avec un vieil ami tourne en dispute pour savoir qui a payé la dernière tournée, les commerçants qui arnaquent leurs clients, et les soldats du Guet qui cherchent la bagarre. Pour faire court, *Lankhmar* est un vrai baril de poudre, et Kuleg, un prêtre-requin, est sur le point d'allumer la mèche.

Kuleg est chargé de mettre au pas les différents pouvoirs de *Lankhmar*, y compris la guilde des Voleurs. Mais elle est encore trop puissante pour l'instant. Par contre, sa jumelle, la guilde des Mendiants, est suffisamment vulnérable. Afin d'attiser la haine envers elle et de provoquer une émeute, Kuleg a coincé un mendiant « aveugle » nommé Thomas et a dévoilé sa forfanterie devant une foule aussi importante que possible. Au moment où la foule est au comble de sa fureur, le prêtre a laissé tomber une dague près de « l'aveugle » et dont il s'est saisi, terrorisé par la foule. Armé de ce prétexte, Kuleg et la foule qu'il a rassemblé marchent à présent vers la maison du maître de la guilde des Mendiants.

Des adeptes du culte du Requin sont parmi les émeutiers pour canaliser la colère de la foule. Celle-ci est d'ailleurs surtout constituée de *Lankhmariens* aigris par leur vie misérable et aiguillonnés par la présence de l'idole simorgyenne. Kuleg n'agit pas pour le bien de la population en renversant le Maître de la guilde des Mendiants. Son but est d'évaluer la réaction de la puissante guilde des Voleurs et du Guet de la ville face à cette attaque afin d'en tenir compte lorsque le culte du Requin prendra le pouvoir.

Le maître de la guilde des Mendiants, Boris le boiteux, est chez lui, rue de l'Argent, lorsque Kuleg arrive à la tête d'une foule déchaînée. Une demie-douzaine de Lames sanglantes assurent la sécurité de la maison (les mêmes que ceux rencontrés dans l'aventure *Sombres présages*) mais ils sont totalement dépassés par le nombre.

## UN SERVICE EN VAUT UN AUTRE...

Les aventuriers se détendent chez eux lorsqu'ils reçoivent la visite d'une petite femme avec une cape sombre. Un jet de Perception réussi permet de remarquer qu'il s'agit d'une rateline.

*Je m'appelle Hisvia et je travaille pour la guilde des Voleurs. Notre ami, le maître de la guilde des Mendiants, est... retenu... par une populace menée par un prêtre du culte du Requin. Boris a demandé notre aide et nous voulons lui envoyer des hommes dont nous avons remarqué la valeur. Vous êtes mon premier choix.*

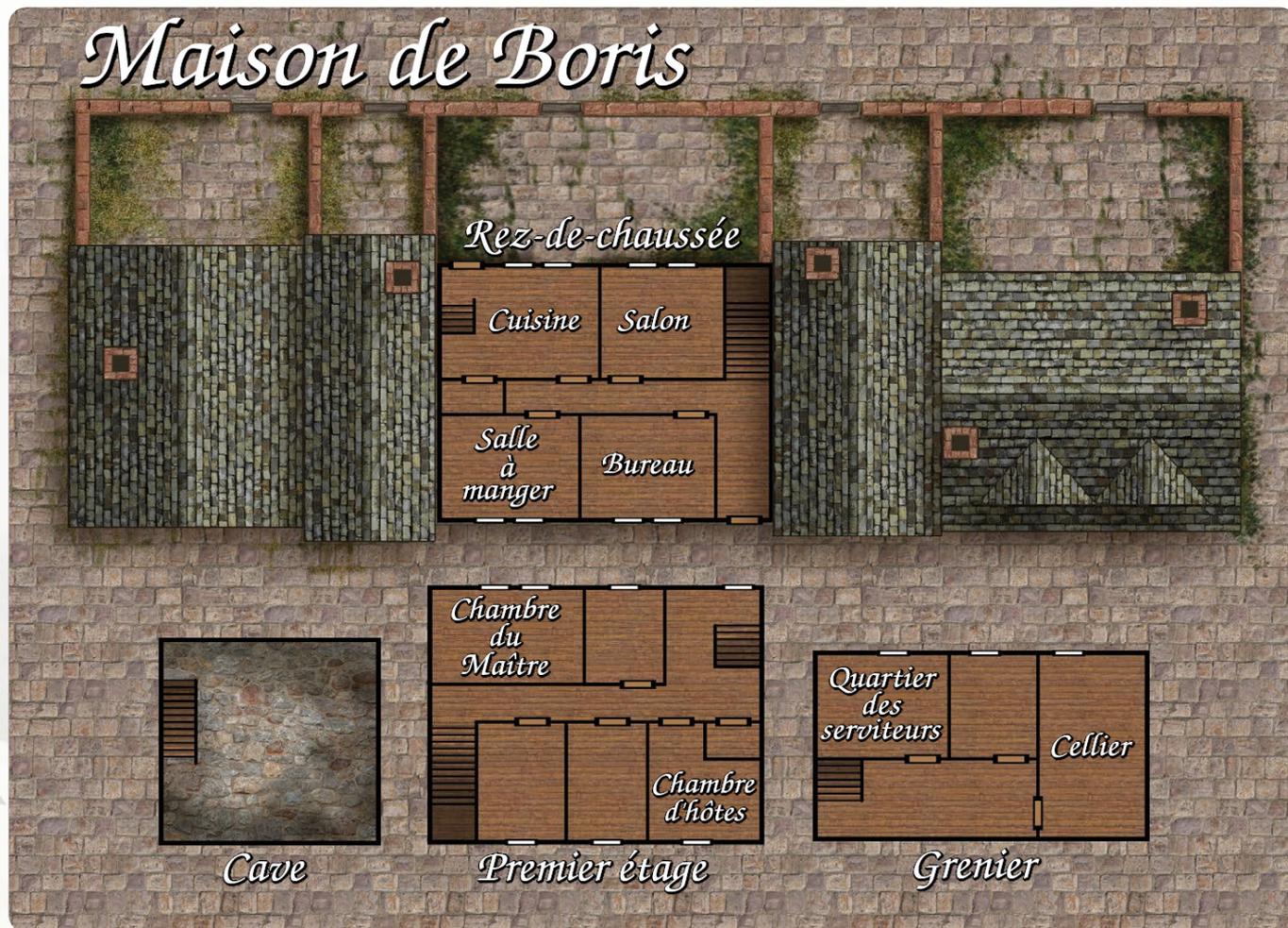
*Boris offre de payer 20 rilks d'or à chacun d'entre vous pour l'aider à surmonter cette menace sans qu'il ne soit physiquement blessé.*

Si le groupe refuse l'offre, elle les remercie pour leur temps et disparaît dans la nuit à la recherche d'aventuriers plus conciliants. Au moins pour un temps, car elle sera de retour 30 mn plus tard avec une nouvelle (et dernière) offre car tous les autres ont décliné. Cette fois-ci elle offrira 40 rilks d'or par personne.

Si nos héros refusent à nouveau, suggérez-leur d'aller au moins voir sur place pour savoir ce qu'ils ont raté. Ils pourront alors être impliqués dans l'aventure s'ils le décident ou bien ils ne feront qu'assister au carnage. Sans leur aide, plusieurs Lames sanglantes vont périr et quelques autres arriveront à fuir juste à temps. Boris le boiteux ne s'en sortira pas et la foule mettra le feu à sa demeure. Les voisins essayeront désespérément de maîtriser l'incendie mais seront bloqués par la foule encore ivre de vengeance. Si nos héros continuent à rester inactifs, pas moins de trois pâtés de maisons vont disparaître en fumée, tuant plusieurs dizaines d'innocents et en blessant une bonne cinquantaine d'autres.

- **HISVIA** : voir Bandit dans *Lankhmar* : La cité des voleurs. Hisvia est une rateline, elle a son familier sous sa cape. C'est un rat blanc qui a l'habitude de ramper dans sa manche de temps à autre. Quand cela arrive, un étrange renflement se forme le long du bras d'Hisvia puis se déplace vers ses épaules. Si elle parle suffisamment longtemps, il sortira sa tête d'une des manches pour jeter un œil au-dehors ou pour réclamer une friandise ou encore pour quémander une caresse.

# Maison de Boris



## LA LOI DE LA RUE

L'émeute rassemble environ cents habitants de Lankhmar rendu furieux par Kuleg et ses adeptes cachés dans la foule. Les émeutiers se sont répartis entre la cour devant l'entrée et l'arrière de la maison, où les gardes ont verrouillé les portes. Plusieurs tactiques sont possibles pour sauver Boris, les personnages peuvent choisir le moyen qui leur conviendra le mieux. Voici quelques plans de sauvetage parmi les plus probables, avec leurs jets associés.

- **COMBATTRE** : il y a six Lames sanglantes chez Boris, en comptant leur chef Karstan. La majorité de la foule reste en dehors des combats, mais Kuleg réussit à convaincre  $20+2d20$  d'entre eux de se battre contre les Lames sanglantes.
- **SORTIR BORIS EN DOUCE** : les groupes moins vindicatifs utiliseront leur Discrétion et une diversion pour exfiltrer Boris. Le maître de la guilde n'habite ici que depuis peu, la maison n'a donc pas encore de la sortie secrète habituelle. Les seules sorties sont donc soit la porte de devant, soit la porte de derrière, les fenêtres ou le toit. Kuleg a placé quatre de ses adeptes sur les toits avoisinants afin de l'alerter si quelqu'un tente d'utiliser ces sorties. Les sentinelles doivent donc d'abord être repérées et neutralisées avant de pouvoir tenter une sortie.
- **RETIRER KULEG DE L'ÉQUATION** : nos héros peuvent se glisser dehors parmi la foule et tenter de tuer ou neutraliser Kuleg. Sans lui à la manœuvre, tout revient à la normale en  $3d6$  rounds. Mais, si la foule voit la scène, elle devient hystérique et  $2d20$  personnes attaquent les agresseurs. De plus, Kuleg n'est pas idiot au point de se laisser embarquer dans un combat singulier. « Votre force est dans votre lame, la mienne est dans le pouvoir du peuple! » rétorquera-t-il.

- **HARANGUER LA FOULE** : un orateur intelligent peut être en mesure de calmer la foule. Les principaux arguments à développer peuvent être d'éviter une guerre des gangs à Lankhmar, de protéger le « plus faible » des maîtres de Lankhmar (la guilde des Mendiants), ou de rappeler les conséquences d'un tel acte comme l'envoi des troupes d'élite du haut-seigneur sur la foule ou la vengeance de la guilde des Voleurs sur chacun d'entre eux. Gérez cette phase comme un Conflit social pour en déterminer l'issue. Kuleg reste sur ses arguments initiaux tout en défendant la ligne de conduite de son culte. Essentiellement, il dira que les citoyens de Lankhmar ont déjà suffisamment subi le joug des guildes et qu'il est temps que le peuple reprenne ce qui lui revient de droit en se servant tout seul et en s'en prenant d'abord aux plus faibles (la guilde des Mendiants), comme le font les requins.

■ **BORIS LE BOITEUX** : le maître de la guilde des Mendiants est terrifié à l'idée d'être mis en pièces par la foule. Il fait plus confiance aux héros qu'aux Lames sanglantes.

🗺️ **KARSTAN** : voir Bandit dans *Lankhmar : La cité des voleurs*, p. 88 avec  $d8$  en Agilité et en Combat ainsi que l'Atout Frappe éclair. Il est armé d'une épée courte (For+ $d6$ ).

■ **LAMES SANGLANTES (5)** : voir Bandit dans *Lankhmar : La cité des voleurs*, p. 88, armés d'une épée courte (For+ $d6$ ).

🗺️ **KULEG, PRÊTRE-REQUIN** : zélé sans être suicidaire, s'il doit battre retraite cette fois-ci, il reviendra un autre jour.

■ **LA FOULE (20+2d20)** : Elle rassemble environ cent personnes mais seules  $20+2d20$  iront au combat.



Enochophobia, 2017 © Suzanne Helmigh

## ÉPILOGUE

Si le groupe n'arrive pas à sauver Boris de la foule, il est mis en pièce et sa demeure est brûlée. Le feu se propageant il brûlera aussi plusieurs pâtés de maisons avoisinants. S'ils réussissent leur mission, Boris les paye comme promis.

Et si les personnages ont été particulièrement brillants ou que Boris se sent redevable envers eux (blessure grave reçue en le défendant, un mort dans l'équipe, ...), il leur accorde une faveur de la part de la guilde des Mendiants au moment où le groupe jugera utile de la lui demander.

## MAIS, CE N'EST PAS FINI...

Si vous prévoyez de jouer la campagne *A Night of Blood and Teeth*, il y a plus à narrer que cette seule aventure. Quel que soit le sort de Boris à l'issue de cette aventure, Hisvia revient visiter nos héros peu de temps après. Elle joue un moment avec son rat comme si elle cherchait la meilleure façon d'annoncer ce qu'elle a à leur dire.

*Il y a un... débat... sur le successeur du maître de la guilde des Voleurs à présent. Ces traîtres de Fafhrd et de Souricier gris ont quelque peu... bousculé l'ordre naturel. Mais, pour le moment, c'est ma maîtresse, Skyllar, qui dirige la maison. Et, elle a découvert par hasard des informations que vous pourriez juger utiles. Ou précieuses. Ou les deux.*

*Ces... perturbations... à Lankhmar ne sont pas des coïncidences, elles semblent avoir un but. Quelqu'un cherche à créer un nouvel ordre et à le diriger. Cela ne devrait pas vous surprendre. Il se pourrait qu'il s'aide d'un ancien artefact simorgyien. Celui-ci semble avoir été introduit en contrebande en ville par un bateau qui aurait débarqué il y a quelque temps. Ceux qui l'ont convoyé jusqu'ici n'ont d'ailleurs pas échappé à sa malédiction. Récupérez cet artefact pour ma maîtresse et vous serez très généreusement récompensés.*

Ne débutez pas la négociation tout de suite. Cette partie de l'aventure et les horreurs qui s'ensuivent sont mieux décrites dans *A Night of Blood and Teeth*.

## PROTAGONISTES

### BORIS, LE BOITEUX

Boris est un vieil homme obèse avec un pied bot. Il porte une simple tunique marron pour souligner sa pauvreté, bien qu'il soit riche. Il ne porte que 100 rilks d'or sur lui mais le reste de sa fortune est caché un peu partout en ville.



### BORIS, LE BOITEUX



**Allure :** 3 (d4-1).

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d4	d8	d6	d8	d6

**Compétences :** Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d8, Discrétion d4, Perception d8, Persuasion d8, Provocation d8.

**Atouts :** Chanceux, Contact, Riche.

**Handicaps :** Obèse, Cupide, Lent (Majeur), Rancunier (Mineur).

Parade	Résistance
4	6

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Chanceux :** +1 Jeton par session.
- \* **Contacts :** un service rendu par une faction par session.
- \* **Lent (Majeur) :** Allure, Athlétisme à -2, Course -1 cran.
- \* **Obèse :** Force (pour calcul Force min. sauf arme) -1 cran.
- \* **Taille 1.**

### ACTIONS

✂ **Dague :** Combat d4, d6+d4.

### ÉQUIPEMENT

Dague, une bourse contenant 1 000 rilks d'or.

## KULEG, PRÊTRE-REQUIN

Kuleg est totalement dévoué au culte du Requin car il s'y reconnaît pleinement et y trouve un alibi parfait à sa cruauté naturelle. Et, il est parfaitement à son aise s'il s'agit de manipuler ou d'aiguillonner une foule avec des provocations dont il a le secret.

### KULEG, PRÊTRE-REQUIN

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d8	d6	d8	d6

**Compétences :** Athlétisme d8, Combat d6, Culture générale d8, Discrétion d6, Intimidation d6, Magie d8, Occultisme d8, Perception d6, Persuasion d10<sup>R</sup>, Provocation d8.

**Atouts :** Arcanes (Magie marine), Charismatique, Guérison rapide, Mage, Arcaniste puissant\* (Lankhmar).

**Handicaps :** Serment (Majeur, servir le culte du Requin).

Parade	Résistance
6 (+1)	5

### CAPACITÉS SPÉCIALES

✂ **Arcanes (élémentaire—Mer) :** Magie d8, ignore -1 d'Activation dans l'eau, Récupère 1 niveau de Fatigue toutes les 2 h, ou toutes les 30 mn dans l'eau.

\* **Guérison rapide :** Vigueur (guérison naturelle) +2 tous les 3 jours

### ACTIONS

✂ **Lance :** Combat d6, Allonge 1, Parade +1 si prise à 2 mains.

✂ **Adaptation environnementale (mer) :** Magie d8, 1 PP, 8 cases, 1 h. Protège d'un environnement hostile – par cible supp. (+1) – Limitation mer.

✂ **Ami des bêtes (marines) :** Magie d8, 1+ PP, 8 cases, 10 min. Parle et contrôle animaux marins – chevauteur d'esprit (+1).

✂ **Aveuglement :** Magie d8, 2 PP, 8 cases, Inst. Inflige -2 [-4] dégâts, résiste avec Vigueur – résiste à -2 (+1), GM (+2), GG (+3).

✂ **Confusion :** Magie d8, 1 PP, 8 cases, Spé. Distrait et Vulnérable, résiste avec Intellect [-2] – GM (+2), GG (+3).

✂ **Manipulation élémentaire (eau) :** Magie d8, 0 PP, 8 cases, 5 rd. Manipulation mineure de l'eau – Limitation eau.

✂ **Tempête :** Magie d8, 40 PP, 15 km, 2d6 h, Pénombre (Obscurité), -1 aux actions affectées par la pluie (si course, Athlétisme ou Secoué par chute).

+ **Arcaniste puissant :** ignore -1 de Lancement (minimum 0).

+ **Ritualiste accompli :** ignore -2 de Lancement sur les rituels (minimum -1), change l'Aspect d'un pouvoir pour +1 PP.

### ÉQUIPEMENT

Lance, robe bleue moirée, composants de sortilèges (10).

## CRÉDITS

- Titre original : *Feeding Frenzy*
- Écriture : Shane Hensley
- Traduction : perror
- Relecture : Romain « Fenris » Schmitter, X.O. de Vorcen
- Maquette : perror et L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X



## LA FOULE

### POPULACE EN COLÈRE (FOULE)

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d6	d6	d6

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d4, Culture générale d6, Discrétion d4, Perception d6, Persuasion d6.

Parade	Résistance
4	5

### ACTIONS

✂ **Gourdin/Torche :** Combat d4, 2d4.