

Brouiller les Cartes

Brouiller les Cartes est une courte aventure humoristique, pour tous les niveaux d'expérience de *Terres d'Amarande*. C'est une ébauche de scénario polyvalente, mais moins complet que d'autres modules. Vous pouvez utiliser les règles et les personnages d'autres modules*, les personnages d'une campagne existante ou créer de nouveaux personnages spécialement pour celle-ci. Si vous désirez jouer cette aventure avec vos amis, étudiez ce module avec attention avant de commencer. Complétez et ajoutez les éléments que vous désirez pour rendre l'aventure plus intéressante. Vous pouvez copier les cartes imprimées afin de les utiliser au moment approprié. Le jeu de rôle des *Terres d'Amarande* présente deux différences majeures avec des produits similaires sur le marché :

1-*Le système de progression, nommé Mentions, récompense immédiatement les actions et les décisions prises au cours de la partie.*

2-*Les combats tactiques simulent un environnement plus proche des jeux vidéos que de la réalité. Si vous connaissez bien les jeux de stratégies de combat ou les jeux de rôles, il va vous être facile de vous y retrouver.*

Comment utiliser ce Scénario

Idéalement, pour conserver la surprise, les joueurs devraient arrêter leur lecture ici même, mais recommander cette aventure à leur Maestro. Ceux qui sont invités à jouer doivent d'abord répondre aux trois questions à propos du village de Contraplagia, sans contexte. Nos protagonistes auront moins de trois mois pour construire un village à partir de rien, incluant les réponses qu'ils ont données, et devront le présenter comme ayant existé depuis des générations à des nobles. Ils n'auront pas à décrire leurs actions au jour le jour, mais devront à la fois diriger les opérations et participer aux travaux durant la construction. À la fin des trois mois, ils auront à organiser un tour guidé du village aux aristocrates. Le scénario a lieu initialement à Lete, mais la ville de départ et les noms des aristocrates peuvent être changés pour mieux s'adapter à une campagne en court. De la même manière, Contraplagia peut être situé à n'importe quel endroit désert sur une côte. Idéalement, si le scénario est joué avec sa fin surprise, le Maestro devra prendre des notes secrètes tout au long de la partie pour son remplaçant.

Prémices

Sire Herman Rains est qualifié par ses pairs d'être un cartographe de salon. Il va boire et jouer avec les membres de la société des explorateurs dans leur salon local. Il répète les histoires qu'il a entendues et achète localement des objets d'art exotiques qu'il dit avoir acquis durant ses voyages. Toutefois, les autres explorateurs (qui ne sont pas les plus grands voyageurs eux-mêmes) commencent à voir clair dans son jeu et lui ont demandé de fournir une carte pour prouver ses dires. Sire Harman a donc pris une carte connue et la copia, fier de sa ruse.

Toutefois, les auteurs originaux de la carte, sire François Donovan et sire Louis Rochefort, reconnurent immédiatement la copie de leur carte. Afin d'éviter ce genre de situation, ils avaient ajouté un petit village fictif sur la côte du lac de Wesrodan, entre les villages de Farima et de Siluriel. Cette agglomération imaginaire n'existant que sur leur carte, un cartographe diligent aurait été incapable de la trouver dans le vrai monde. Pour couronner le tout, ils avaient appelé cet endroit Contraplagia (contre plagiat).

Amusés, ils confrontèrent sire Herman Rains, lui posant différentes questions à propos de Contraplagia (question auxquelles les joueurs sont invités à répondre pour rendre ce scénario unique et les rendre complices de sire Herman Rains). menteur aguerri, ce dernier n'hésite pas à leur répondre, parfois outrageusement, créant l'image d'un village pittoresque. Impressionnés, sire François Donovan et sire Louis Rochefort l'invitent alors à visiter Contraplagia dans trois mois, dès leur retour d'une expédition dans l'archipel des îles Zéphyroises à l'ouest. Ils disent que si ce que sire Herman Rains leur a raconté est vrai, ils le sélectionneront pour le titre d'explorateur de l'année... ou contesteront le mérite de son appartenance à la société des explorateurs. Immédiatement après leur départ, sire Rains se précipite pour trouver des arnaqueurs capables de créer un village en moins de trois mois.

*<https://lesterresdamarande.wordpress.com>

Le Jeu des Trois Questions

Le groupe des joueurs est invité à répondre aux trois questions suivantes. Vous pouvez poser les questions individuellement et prendre la réponse que vous préférez ou laisser le groupe arriver à des réponses collectives.

-Pour quel produit le village côtier de Contraplagia est-il reconnu?

-Outre son temple dédié à Loki, quel autre bâtiment d'importance peut-on retrouver au village de Contraplagia?

-Qui est le fondateur du village de Contraplagia et comment honore-t-on sa mémoire?

Classes et Personnages

Idéalement, les personnages recherchés pour cette aventure ne seront pas trop scrupuleux, l'offre de sire Herman Rains n'étant pas la plus honnête. Ils ne doivent pas hésiter à mentir et tricher pour arriver à leur fin.

Idéalement, sire Herman Rains engagerait une troupe d'artistes itinérants pour ce travail : des gens habitués à voyager, monter des installations et raconter des histoires.

Les Habilités capables de créer des structures, les illusions, les Atouts d'appartenance à des groupes financiers ou même criminels peuvent offrir des opportunités intéressantes.

Brouiller les Cartes

Prologue

La Carte de Sire Herman Rains

Comme le village n'existe que sur papier, sire Herman Rains offre une copie de sa carte aux protagonistes pour se rendre jusqu'à Contraplagia.

Toutefois, sa copie n'est pas très bonne et si elle est la seule guide utilisée pour s'orienter, le voyage prendra le double du temps.

Sire Herman Rains approche nos protagonistes avec grand intérêt. Idéalement, ceux-ci auraient de légers troubles avec les autorités locales (tricher aux cartes, opérer sans permis, mentir à un représentant de la couronne, etc.), mais seraient prêts à collaborer à un petit complot. menteur sans vergogne, il explique que Contraplagia est un petit village qui a été englouti par les eaux du lac de Wesrodan, il y a trois saisons de cela. Il décrit le village précisément (en utilisant les réponses les plus outrageuses fournies par les joueurs) et leur explique que deux nobles ne croient pas en son existence. Ils remettent sa parole d'explorateur en question et ignorent la souffrance des gens qui ont disparu. Il émet le désir philanthropique de restaurer le village de Contraplagia, comme s'il n'avait jamais disparu, avec leur aide. Il leur offre 10 Rands à chacun d'entre eux, plus une note de crédit de 150 Rands pour budgéter la reconstruction. Il mentionne qu'ils pourront se partager ce qui reste du budget, mais ils doivent terminer la construction en moins de trois mois.

S'ils le confrontent à propos de ses mensonges, il fera monter leur prime (il peut aller jusqu'à 15 Rands) et obtiendront de lui la vérité. Toutefois, cela ne changera pas sa détermination de créer le village de Contraplagia. L'argent offert est une bonne somme et il y a de pire façon de gagner un tel montant. De son côté, sire Herman va aussi s'arranger pour que d'autres membres du club remplacent sire François Donovan et sire Louis Rochefort lors de l'inspection.

Un jet d'Instinct + Estimation MC 30 est nécessaire pour arriver à planifier suffisamment de matériel et de personnel sur un budget aussi serré et de terminer le travail à temps. Il est peu probable qu'ils réussissent ce jet, mais c'est normal : sire Herman Rains les a engagés pour leurs idées et talents d'arnaqueurs. Ils peuvent acheter des matériaux en ville pour les amener sur place, ainsi qu'engager du personnel, des provisions et des habitants. Il n'est pas nécessaire de calculer indépendamment chaque dépense, un simple jet de Caractère + Commerce MC 15 permet de savoir à quel point ils arrivent à financer le début des opérations. Pour ceux qui préfèrent une approche plus détaillée (et qui trouvent les mathématiques ainsi que la gestion de projet hilarante), des listes de prix pour les matériaux et le personnel apparaissent en annexe.

Voyage vers le Village Imaginaire

Nos protagonistes peuvent voyager sur terre gratuitement (mais le voyage prendra deux fois plus de temps s'ils doivent transporter des matériaux et/ou du personnel) ou sur la rivière par bateau vapeur pour 1 Rand par passager (les habitants coûtent 4 Rands par famille) plus 1 Rands par unité de cargaison (un bateau peut transporter jusqu'à 8 unités de cargaison). Le déplacement prendra 7 jours au mieux.

Choisir l'Emplacement

S'ils étudient le territoire, trois endroits semblent propices à l'installation du village. Chaque endroit offre avantages et désavantages.

Dans les Montagnes

Une crique rocailleuse dans les montagnes à l'est offre un emplacement quelque peu étroit, mais solide. Ce territoire offre un accès facile à une carrière, la possibilité d'avoir une mine. Quelques arbres offrent des matériaux supplémentaires facilement accessibles. Les bâtiments prendront une semaine de moins à construire. Il n'y a toutefois de possibilité de cultiver les terres environnantes et les eaux ne sont pas riches en poissons. Ce territoire est pleinement dans la marquiserie de la famille Knight.

Un Dragon de Fer nommé Jarthaxyn vit sur ce territoire et va insister pour aider avec la construction. Toutefois, si les travaux avancent bien, celui-ci sabotera le travail en feignant la maladresse. Il désire secrètement que Contraplagia soit un chantier pour plusieurs années. Il s'opposera à la construction de temples sur son territoire. Il ne supporte

Un Village Normal

La question inévitable que les joueurs se poseront est de quoi un village impérial normal devrait avoir l'air.

Généralement, une agglomération compte entre 10 et 30 maisons, un magasin général, un moulin, un temple (souvent en pierre) et une forteresse (inévitablement en pierre).

La plupart des villages dignes de ce nom ont aussi au moins un bâtiment destiné à l'industrie, plusieurs en ont plus qu'un : une forge, une scierie, un port de commerce, un port de pêche, une auberge ou un apothicaire.

Brouiller les Cartes

toutefois pas l'odeur du poisson et si des pêcheurs y installent leurs opérations, il finira par battre en retraite et déménagera.

Sur la Grève

Non loin des montagnes se trouve une grève granuleuse. Terrain idéal pour établir un port parce qu'il se trouve à cheval entre les eaux profondes, faciles à naviguer et les eaux de superficie où la pêche est habituellement bonne. La carrière et les montagnes sont assez faciles d'accès et les terres adjacentes peuvent être cultivées. Ce territoire est aussi sur la frontière des marquises de la famille Knight et de la famille Carlisle.

Avec un effort minimal, il est possible de mentir aux deux familles de manière à les provoquer pour attaquer le village et ne laisser que des ruines derrière.

Sur la Plage

Une plage sableuse s'étend vers l'ouest. Cet endroit accueillant permet de pêcher et cultiver les terres environnantes. Les habitants fourniront de la nourriture pour deux personnes sur cette location. Le port ne pourra pas accommoder les vaisseaux à coque profonde sans investir dans un port. Ce territoire est pleinement dans la marquiserie de la famille Carlisle.

Une famille de Grendel va visiter pour profiter de la plage et commence à traiter le village comme un centre touristique. Ils ignoreront toutes les demandes de quitter, pensant que la construction n'est qu'une excuse pour se débarrasser d'eux. Le meilleur moyen de les forcer à partir est de leur offrir un voyage à bord d'un bateau en leur disant qu'il s'agit d'une croisière.

Les Voisins

Contraplaga sera situé entre deux villages, Farima et Silurriel. Farima est le village le plus proche et le plus accessible. Silurriel est situé de l'autre côté des montagnes et Medun est situé à presque deux jours de voyage au nord-ouest.

Farima

Farima est le dernier bastillon du territoire de la famille Carlisle dans la région. C'est un port de lac important, mais avec une bureaucratie et des tarifs exagérés. Tenter de faire affaire ici risque de demander toutes sortes de permis et avoir des délais inutiles. Toutefois, le crime et la contrebande y sont florissants.

Silurriel

Silurriel est un petit port militaire. Une académie pour les forces maritimes impériales y est située, mais ses officiers sont d'une compétence crasse, se préparant à naviguer sur les mers d'Amarande en naviguant sur un lac.

Medun

Medun est un village de mineurs peu fréquenté. Si les personnages s'y rendent, ils trouveront les habitants émerveillés que des étrangers viennent les visiter. Un signe à côté du village indique qu'ils n'ont pas eu de visiteurs depuis 260 jours.

Construction

Chaque maison requiert 1 à 6 semaines de travail (minimum une semaine) à un artisan et à une famille d'habitant si les matériaux sont disponibles. Si l'artisan est seul, doublez le temps de travail. Si les matériaux doivent être récupérés sur place, doublez encore le temps de travail.

Les bâtiments de pierre demandent 1 à 6 mois de travail à un architecte ou un ingénieur. Chaque ouvrier ou architecte supplémentaire réduit ce temps par une semaine. Si les matériaux ne sont pas disponibles, doublez le temps de construction.

Combiner les Spéciaux du Nouvel An

Plusieurs autres produits disponibles sur le site de Terres d'Amarande peuvent être utilisés avec cette aventure.

Ils peuvent utiliser la carte du Poison d'Argile pour voyager jusqu'au lac, utiliser les règles de pêche durant le voyage, attaquer des Piscaprilis pour nourrir les travailleurs et utiliser les personnages recherchés comme antagonistes ou même les engager pour travailler pour eux.

Brouiller les Cartes

Les Nobles Locaux

S'ils n'ont pas annoncé leur projet aux seigneurs voisins, un groupe de chevalier de la seigneurie (ou des seigneuries) sur lequel le village est construit vient interrompre les travaux. Ils escorteront les personnages pour qu'ils rencontrent le/la seigneur/resse responsable.

Dame Cordélia Carlisle de Farima

La dame forte de Farima est une femme d'âge moyen, extrêmement organisé et au centre de la bureaucratie locale. Elle préparera une entente officielle sur un parchemin de 17 mètres de long afin de s'assurer le contrôle sur les terres de Contraplaga au long terme. Un jet de Perspicacité + Connaissance : Loi MC 10 permettra aux personnages de trouver une faille dans cette entente leur permettant de garder le territoire politiquement indépendant. Ils devront toutefois planter une haie d'arbustes pour délimiter les terres réclamées.

Sire Julius Henry Knight de Siluriel

Sire Julius Henry Knight porte des lunettes, a un gros nez et une moustache. Il passe son temps à faire des blagues et jouer des tours, n'agissant jamais sérieusement. Le bouffon de la cour est celui qui s'occupe des affaires du royaume. Toutefois, la situation si elle leur est expliquée sera si absurde, que le seigneur leur offrira la terre... s'ils arrivent à couper un arbre de son jardin avec un outil de son choix. L'arbre en question ne serait pas trop difficile à couper, mais l'outil qu'on leur donne est un poisson-scie (ils n'avaient malheureusement pas de harengs). Un jet de Tonus MC 15 est nécessaire pour y arriver.

Une Dernière Surprise

Si vous jouez ce module lors d'une convention, d'un événement, avec de nouveaux joueurs ou en ligne et que les circonstances le permettent, vous pouvez tenter une fin magistrale pour celui-ci. Quelques jours avant que les trois mois se soient écoulés, nos protagonistes reçoivent un message de la part de sire Herman Rains les avertissant que des membres de la société des explorateurs arriveront dans les jours suivants pour inspecter Contraplaga. Il dit qu'il a réussi (de peine et de misère) à retenir sire François Donovan et sire Louis Rochefort. Les aristocrates qui visiteront n'auront aucune idée que le village n'était pas là il y a trois mois. Comme il s'agit d'un message de sire Herman, ils peuvent se demander quel mensonge il contient.

C'est le moment idéal pour une fin surprise, si vous avez pu l'organiser d'avance. Vous devrez toutefois vous entendre avec un autre Maestro et trouver un moyen de lui communiquer de venir vous remplacer juste avant l'arrivée des nobles. Pour compléter l'illusion, donner un prétexte pour vous absenter et laisser la place à un substitut. Laissez-lui les notes que vous avez prises durant la partie. Le Maestro de remplacement devra faire semblant d'avoir seulement lu une partie du scénario, mais comprendre qu'il joue des aristocrates qui visitent ce petit village, sans savoir vraiment qu'est-ce qu'il a de si intéressant. Au besoin, il se référera aux notes prises au court de la partie.

Ce retournement inattendu va permettre aux joueurs d'improviser et de raconter ce qu'ils veulent, en espérant que les notes soient trop vagues ou omettent certains détails. Idéalement, les aristocrates doivent déterminer qu'il y a ou avait un village nommé Contraplaga avec les trois détails que les joueurs ont inventés, localisés géographiquement au bon endroit. En cas de succès, ils seront récompensés par sire Herman Rains (qui tentera une nouvelle fois de les tricher du plein montant qu'il leur avait promis).

Toutefois, il est possible que s'ils ont bien travaillé, le village de Contraplaga survive et devienne une vraie agglomération. Sire Herman Rains, les seigneurs locaux et les guildes qui ont participé voudront tous s'approprier le succès et avoir quelqu'un à la tête du nouveau village.

Brouiller les Cartes

Annexe

Un jet de commerce MC 15 leur permettra de réduire le prix de 10%. Ce rabais peut être combiné au 10% d'escompte si les achats sont effectués à une guilde auquel un personnage appartient.

Lete

Les prix à Lete pour les biens et le personnel sont les suivants :

- Matériel (bois pour une maison) : 5 Rands
- Bateau de pêche /transport : 4/20 Rands
- Provisions (par personne pour 3 mois) : 2 Rands
- Habitants (par famille) : 2 Rands (4 disponibles, les habitants n'ont pas besoin de provisions)
- Artisan (ouvrier capable de diriger la construction d'un bâtiment à la fois) : 1 Rand/mois
- Architecte (ouvrier capable de diriger la construction de deux bâtiments à la fois et capable de fabriquer des bâtiments plus complexes) : 4 Rands/mois (5 disponibles)
- Ingénieur (ouvrier capable de diriger la construction de deux bâtiments à la fois et capable de fabriquer des bâtiments plus complexes en une semaine de moins) : 8 Rands/mois

Farima

Les prix à Farima pour les biens et le personnel sont les suivants :

- Matériel (bois pour une maison) : 8 Rands
- Bateau de pêche : 5 Rands
- Provisions (par personne pour 3 mois) : 3 Rands
- Habitants (par famille) : 1 Rand (2 disponibles, les habitants n'ont pas besoin de provisions)
- Artisan (ouvrier capable de diriger la construction d'un bâtiment à la fois) : 2 Rands/mois
- Architecte (ouvrier capable de diriger la construction de deux bâtiments à la fois et capable de fabriquer des bâtiments plus complexes) : 6 Rands/mois (2 disponibles)

Siluriel

Les prix à Siluriel pour les biens et le personnel sont les suivants :

- Matériel (bois pour une maison) : 6 Rands
- Matériel (pierre pour bâtiment) : 8 Rands
- Bateau de pêche /transport : 3/18 Rands
- Provisions (par personne pour 3 mois) : 3 Rands
- Habitants (par famille) : 1 Rand (1 disponible, les habitants n'ont pas besoin de provisions)
- Ingénieur (ouvrier capable de diriger la construction de deux bâtiments à la fois et capable de fabriquer des bâtiments plus complexes en une semaine de moins) : 10 Rands/mois

Medun

Les prix à Medun pour les biens et le personnel sont les suivants :

- Matériel (bois pour une maison) : 6 Rands
- Matériel (pierre pour bâtiment) : 6 Rands
- Provisions (par personne pour 3 mois) : 3 Rands
- Habitants (par famille) : 2 Rands (3 disponibles, les habitants n'ont pas besoin de provisions)
- Architecte (ouvrier capable de diriger la construction de deux bâtiments à la fois et capable de fabriquer des bâtiments plus complexes) : 5 Rands/mois (3 disponibles)
- Ingénieur (ouvrier capable de diriger la construction de deux bâtiments à la fois et capable de fabriquer des bâtiments plus complexes en une semaine de moins) : 9 Rands/mois

