



---

# Les dé-mons

---

## Fantastique - Enquête

---

### Héroïc-Fantasy

---

L'Auberge du Gourmet n'est pas tellement une auberge gastronomique, elle est surtout le théâtre d'un des plus grand concours de Tripade de la région - un jeu de dés et de paris populaire. Mais l'ambiance est à la suspicion depuis que quelques joueurs ont vu disparaître leurs gains. Surtout que ce n'est pas un petit pécule, car à entendre parler les clients, ils n'arrêtaient pas de gagner... Que ce soit le résultat d'un larcin, ou un acte de jalousie, l'aubergiste a promis une belle somme aux aventuriers s'ils arrivent à détendre l'atmosphère et à trouver le fin mot de l'histoire.

---

## Tensions & Conflits

---

La finale approche : Les aventuriers sont arrivés lors des derniers jours du concours, et la finale aura lieu dans deux jours. Cependant il est impossible de lancer les parties tant que les joueurs en lice ne récupèrent par leur argent - sans argent, pas de paris possibles.

Des joueurs pressés: Dans l'auberge, un petit groupe de joueurs commence à instiller une mauvaise ambiance. Ils ne peuvent pas attendre que l'affaire se règle, et veulent démarrer la finale coûte que coûte. Coïncidence ? Ils ont perdu un bonne partie de leur argent et cherchent sans doute à profiter de la situation.

Des accusations : Bien que Bergeron n'ait pas la tête la plus honnête, il n'accepte pas d'être accusé du vol. Cet artiste vagabond a été pris en train de tricher lors des premières manches, et a été éliminé. Sa réputation pousse quelques clients à déposer la faute sur ses épaules. Mais il passe plutôt son temps à jouer de son vieil instrument au coin du feu.

La tête de porc : Le jour suivant Bergeron a trouvé la bonne idée de composer une chanson sur l'un des joueurs dépouillé - un homme gras à la tête ronde - sa manière à lui de se venger des accusations gratuites. Mais sa cible est loin d'être sans ressource. Elle n'hésitera pas à lui flanquer une bonne raclée si les aventuriers n'interviennent pas.

---

## Secrets & Découvertes

---

Le fin mot de l'histoire : Bergeron a tout d'un suspect idéal mais les aventuriers se rendront vite compte que ce joyeux compagnon est surtout un farceur. Il n'a pas volé les joueurs, mais il n'hésitera pas à parler d'un trafic de dés truqués aux aventuriers qui auront réussi à gagner sa confiance.

Le temps presse : L'aubergiste n'a pas tout dit aux aventuriers. Ce concours n'est pas anodin, ni gratuit. Il est censé renflouer les caisses du tenancier avant que son propriétaire et ses hommes de main n'arrivent.

Une commerce pas tellement légal : Qu'ils remarquent les allées et venues de joueurs louches durant nuit, ou qu'ils fassent parler les victimes du larcin, les aventuriers vont se rendre compte qu'un homme vend des dés truqués aux joueurs. C'est un démoniste errant qui a profité du concours pour se faire de l'argent.

Le dé-mon : En réalité l'argent n'a pas été volé. Les dés truqués vendu par le démoniste sont possédés par des démons du vice. Ils font gagner leur propriétaire mais récupèrent l'argent le soir venu. Le seul moyen de retrouver l'argent sera de libérer le démon du dé et de l'affronter.

Trouver les dés et libérer les démons : Le démoniste sait comment libérer les démons mais il se peut qu'il n'accepte pas d'aider les aventuriers. Néanmoins il est possible de briser le sceau d'emprisonnement en cassant le dé. Mais l'opération n'est pas sans danger, car il s'ensuivra un souffle de feu abrasif.

---

## Borh, l'aubergiste

**Identité Morale :** Borh est un bon travailleur et un tenancier tout ce qu'il y a de plus commun. Il aime son travail, mais ne se mettra pas en quatre pour ses clients.

**Identité Psychologique :** Borh aime l'ambiance chaleureuse des fins de journées. Le feu de son auberge est toujours alimenté, et les tables propres. Mais il ne supporte pas la pression... cocasse pour un tenancier.

**Désirs :** Borh veut mettre sa famille à l'abri du besoin, mais le contrat avec son employeur n'est pas à son avantage et lui donne juste assez de ressource pour vivre.

**Valeurs :** Le travail c'est la santé, mais il faut savoir aussi de reposer quand le besoin s'en fait sentir.

**Intrigue :** Borh est tendu en ce moment, ses créanciers vont venir chercher la recette du trimestre et il n'a pas assez d'argent, le concours est donc là pour finaliser la somme, mais le temps presse et cette histoire de vol risque de faire tomber son plan à l'eau.

---

## Bergeron, le barde errant

**Identité Morale :** Pour Bergeron, le bien et le mal sont des valeurs désuètes, et il n'hésitera pas à se venger d'un ennemi, ou à tout faire pour aider un ami.

**Identité Psychologique :** Bergeron n'est pas un pleutre, il a l'habitude de l'aventure et des terres sauvages. Il sait donc se défendre par les armes comme par les mots, dans la limite du possible.

**Désirs :** Il est dans l'auberge pour trouver un sujet pour sa prochaine ballade, et la tension de ces derniers jours excite sa curiosité. Il aimerait savoir le fin mot de l'histoire.

**Valeurs :** Dénigre moi et tu finiras avec tes bourses comme dessous de verre et ta dignité au fond de ton... Bref, vous m'avez compris.

**Intrigue :** Bergeron est le suspect idéal, et n'appartient à aucune des communautés présentes. Mais il ne se laisse pas faire, ce qui aura tendance à faire monter la tension. Il trouvera dans les aventuriers une porte de sortie et pourquoi pas des camarades de beuverie.

---

## Varbrack, le démoniste

**Identité Morale :** Varbrack n'est pas un démoniste pour rien, il veut vivre sa vie sans contrainte, et n'hésitera pas à détrousser, mentir et invoquer des démons pour assouvir ses désirs.

**Identité Psychologique :** Varbrack a beau avoir une aura impressionnante, ce n'est que du bluff, car c'est un sorcier de piètre envergure, craintif et égoïste.

**Désirs :** Faire ses affaires le plus discrètement possible, sans éveiller les soupçons des autorités.

**Valeurs :** Tous les moyens sont bons pour atteindre ses objectifs.

**Intrigue :** Varbrack a flairé la bonne affaire en entendant parler du concours de dés. Il a prévu un plan ingénieux pour faire fortune : Invoquer des démons mineurs dans des dés truqués et les revendre. Les démons feront alors gagner leurs victimes mais récupéreront l'argent gagné pour son compte. Il suffira ensuite de retrouver les dés et de libérer les démons.