

De l'action à Loubet !

Un scénario pour le jeu de rôle Naheulbeuk Par Elethorn.

I / Notes au Mj

Le Maître de jeu devra, pour jouer ce scénario, s'équiper des cartes suivantes :

- Terre de Fangh, zoom Sud-Ouest.
- Loubet (sans le détail des lieux, pour les joueurs).
- Loubet (avec le détail des lieux, pour le Mj).

De plus, Si la partie débute après 18h, il est conseillé de prévoir moult pizzas pour se préserver des aventuriers affamés et sur les nerfs !

Equipe conseillée : 2 à 5 aventuriers de niveau 1 à 3.

II / Synopsis

Une bande d'ogres a récemment été exclus de la communauté d'Heukhrouk pour fautes graves (aller savoir lesquelles, avec la société ogre on peut s'attendre à tout...). Ces Ogres, quelques jours plus tard, atteignirent le petit village calme de Loubet, et leur chef, plus intelligent que la moyenne (pour un Ogre...), décida alors qu'ils installeraient un campement près de ce petit rassemblement humain pour pouvoir les terroriser et avoir un garde manger à porter de main.

Les jours passèrent, on dénombra plusieurs disparitions, sans que le sargent du village ne trouve de solutions.

Un beau matin, le maire de village, Ighor Vilam, pris la résolution d'enrôler des aventuriers pour faire cesser ce massacre. Il ouvrit le coffre du village, compta les pièces d'or à sa disposition et partit mettre une affiche dans la *taverne d'Auverlouk* ainsi que dans *l'auberge de chez Nanar* pour régler ce problème rapidement.

III / Commencement

Les aventuriers débutent leur aventure dans la *taverne d'Auverlouk* ou dans *l'auberge de chez Nanar*. Soit ils aperçoivent le maire qui affiche la proposition de quête, soit ils découvrent l'affiche sur un panneau, soit le maire les aperçoit et leur parle de la quête en direct.

Affiche de quête :

Nobles Aventuriers, Notre cher village de Loubet requiert votre aide car depuis peu, nous sommes sous les attaques incessantes d'ogres qui campent à quelques kilomètres d'ici. Moi, Ighor Vilam, Maire de Loubet vous propose une quête dont le but est de nous débarrasser de ces horribles fauteurs de troubles!

Seront grassement rémunérés ceux qui reviendront avec les têtes des-dits ogres au poste de garde de la ville. Une récompense de plusieurs centaines de pièces d'or vous attend, débarrassez-nous donc de ce fléau!

Ighor Vilam, Maire de Loubet.

Les Aventuriers accepteront surement la quêtes (ils sont tout de même ici pour ça...), et prendront des renseignements sur les Ogres. Ces derniers ont montés leur campement sur la berge de la rivière Glandebruine, au Sud-Est du village, à environ un kilomètre. Il faut donc emprunter le *Pont du desespoir* pour le trouver (c'est en tout cas le plus court chemin, à part si les aventuriers aiment nager...).

Notes d'adaptation : j'ai glissé dans les rencontres quelques gardes du village, pour si nos fiers aventuriers se laissaient tenter à quelques pillages ou bagarres de tavernes.

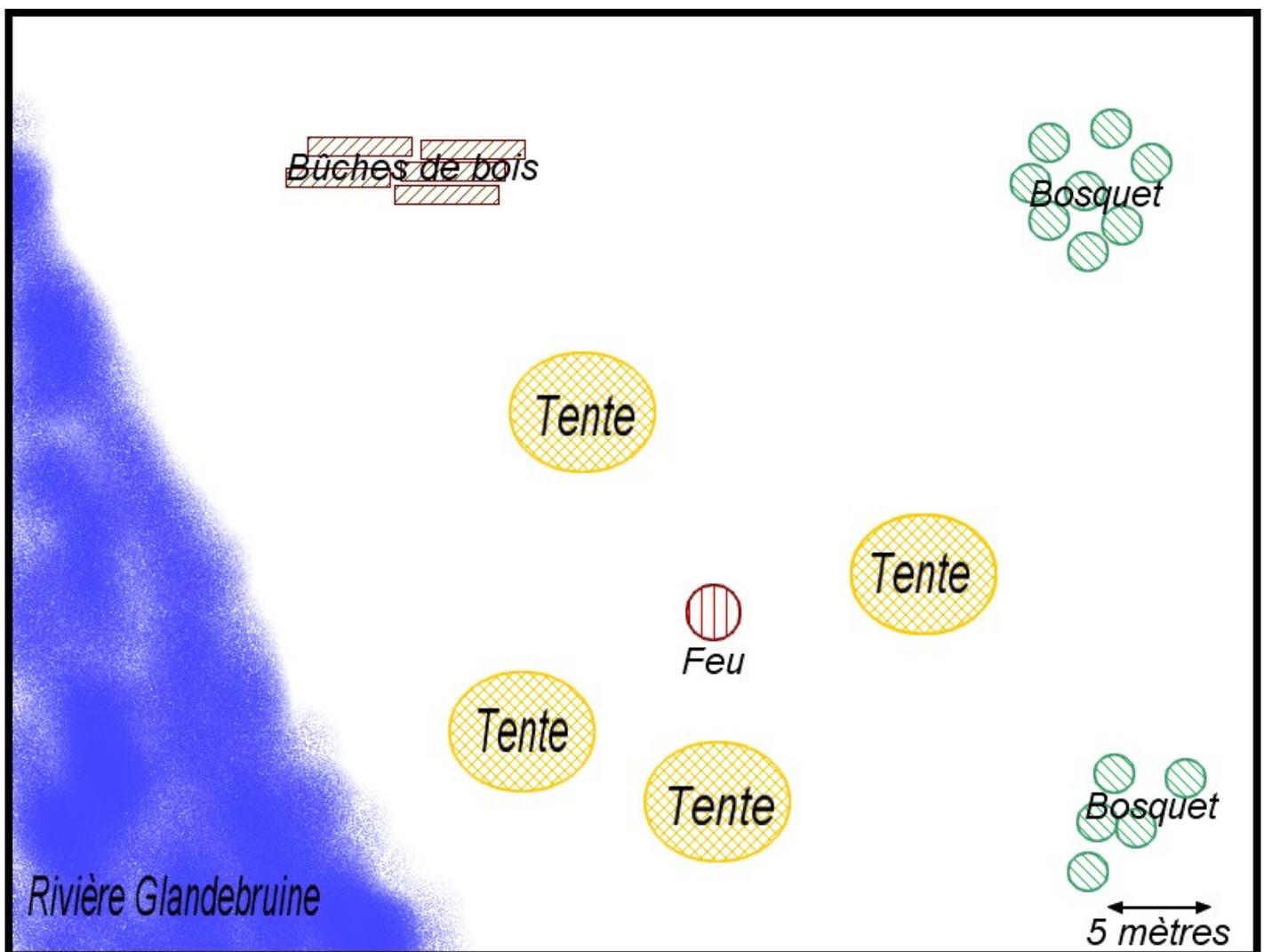
IV / Le camp des ogres.

Les Aventuriers trouvent sans problème le camp (cf page 3) et peuvent tenter une approche discrète si ils le veulent. Leur but étant de récupérer les têtes des ogres, Il leur faudra donc les éliminés tous!

Dans le camp, je suggère un *ogre blessé* et un *chef ogre* près du feu ainsi qu'un *ogre* supplémentaire par tranche de trois aventuriers de niveaux 1, un *ogre* supplémentaire par tranche de deux aventuriers de niveaux 2 et un *ogre* supplémentaire pour chaque aventurier de niveau 3.

Le Maître peut placer quelques sentinelles, les autres ogres étant réunis autour du feu (éteint) si il fait jour et réunis autour du feu (allumé) quand il fait nuit (ainsi que quelques ogres ronflants dans les tentes).

La carte du camp ogre :



Rencontres pour le scénario « De l'action à Loubet ! »								
Nom et Notes	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	COU	XP
Ogres								
Chef Ogre Notes : Cimeterre	7	5	45		3	3D	25	24
Ogre Blessé Notes : demi-vitesse, sans arme	5	4	30		1	1D+4	15	16
Ogre Notes : Massue	6	5	40		3	2D+4	22	20
Gardes de Loubet								
Sergent Notes : Rapière correcte	11	9	20		3	1D+3	14	15
Garde 1 Notes : lance rouillée	10	7	16		2	1D+4	11	11
Garde 2 Notes : arbalète usée (AD 9)	7	6	16		1	1D+4	11	11
Garde 3 Notes : épée rouillée	10	9	16		2	1D+3	10	11

V / Le retour au village

Les Aventuriers, fiers de leur victoire (ou fuyant un ennemi bien trop violent pour eux...) reviennent au village. Si ils ont bien pris les têtes des ogres avec eux, ils peuvent les ramener au poste de garde, où ils toucheront leur récompense.

Si ils n'ont pas réussis à vaincre les ogres et qu'ils ont été obligés de fuir, ils peuvent aller se reposer à la taverne, mais les ogres, énervés, ne tarderont pas à arriver dans le village pour tout détruire!! Les aventuriers devront alors se battre jusqu'à la mort ou laisser le village brûler à petits feux...

VI / La récompense

Je suggère comme récompense une somme de 110 pièces d'or par aventurier et par niveau (ex : un aventurier de niveau trois toucherait 330 pièces d'or, un aventurier de niveau 1 en toucherait 110) du moment qu'ils tuent les ogres (au camp ou au village).

Pour l'expérience,

-si les aventuriers ont remplis la quête sans aucun décès du côté des aventuriers, des gardes et des villageois, je suggère 30 points d'expérience par aventurier.

-si il y a eu des décès (mort d'un aventurier, d'un garde ou d'un villageois), on peut soustraire 3 points d'expérience aux 30 points décernés par décès.