

Une affaire complexe

DEUX GROSSES SÉANCES DE JEU, LE PLAN DE FQUIEPOU, DES DÉS, UNE TROUPE DE NIVEAUX VARIABLE, LES FICHES DES COUPS SPÉCIAUX ET C'EST PARTIT !

Info pratique : les textes entre crochets sont des conseils et astuce pour le MJ.

SYNOPSIS POUR LE MJ (à ne pas dévoiler aux joueurs)

Dans la ville de Fquiepon, le joyau de l'Est, ville passée maître dans la confection du savon que les elfes s'arrachent... Un étrange conflit fait rage, pour on ne sait quelle raison, et où l'on ne sait pas qui est le bon et qui est le méchant... Un vieux monsieur à la barbe blanche toujours en blanc, demande qu'on enquête sur un homme au visage carbonisé, toujours vêtu de capes noires... Tout paraît logique, mais pas tout à fait... Bon, je m'explique...

Dans la ville de Fquiepon, un vieux commanditaire demande aux aventuriers d'enquêter sur un personnage aux airs vilains... Pour cela, il demande que les aventuriers fassent semblant d'être des aventuriers et de réaliser une mission que ce dernier a récemment déposée au bureau des emplois... Cependant, lorsque les aventuriers reçoivent les ordres du Mr Brûlé, il s'agit d'assassiner Mr barbu... Et c'est là que débute le foutoir pas possible...

Je ne peux pas en dire plus dans le synopsis, ce serait trop long...

LE COMMENCEMENT QUI SENT LE ROUSSIS

Les aventuriers ont plusieurs moyens d'aborder la mission :

- ◆ Être contacté directement via parchemins magiques car les personnages ont déjà une certaine notoriété...
- ◆ Se faire accoster dans un bars, à l'ancienne...
- ◆ Connaître quelqu'un qui connaît quelqu'un qui connaît Mr Barbu...
- ◆ Être intercepté juste après avoir récupéré la quête de Mr Brûlé (à savoir l'assassinat de Mr Barbu)...

MAIS surtout pas via une agence, car Mr Barbu ne veut pas que Mr Brûlé sache quoi que ce soit...

Quelque soit la façon, ils finissent par arriver chez le vieux barbu qui habite rue Tambar, entre la boucherie et la taverne...

Mr Barbu explique aux aventuriers la situation : il est en conflit avec un certain monsieur (aucun des deux personnages ne va se nommer) depuis un certain nombre de temps... Il veut que les aventuriers aillent chez lui pour répondre à une annonce que, ledit monsieur a postée récemment, et qu'ils rapporte le but de la mission et qu'ils enquêtent sur lui... Il faut absolument qu'ils soient les seuls à faire cette quête ! C'est pourquoi, ils doivent éliminer les potentielles autres personnes sur le coup... Mr Brûlé habite rue des Maraichers, au nord de la librairie « chez la plume ».

Jusque-là, tout va bien ...

LA OÙ ÇA COMMENCE A FAIRE MAL A LA TÊTE

Une fois le débriefing terminé, les aventuriers ont une route bien tracée : allez chez Mr Brûlé.

(Sur le chemin, n'hésitez pas à provoquer une petite bagarre avec la table des rencontres en milieu urbain...)

Ça maison est une bâtisse sombre au toit de tuiles rouges sang, (Ce genre de détails sont à utiliser le plus souvent possible pour que les joueurs se fasse un aperçu du personnage, il faut qu'ils le sentent mauvais) à peine les aventuriers ont toqué à la porte que celle-ci dévoile un homme de grande taille, enveloppé de draps noirs, les mains brûlées et le visage de même... Il leur demande qu'es-ce qu'ils veulent.

Si les aventuriers lui dit qu'ils sont là pour la quête : il leurs renvoie qu'il y a déjà une compagnie sur l'affaire... Et que le seul moyen qu'eux ne l'ait, c'est de tuer les autres...

Cette fameuse troupe s'appelle « Les Méga-Forts » et c'est une compagnie d'elfes sylvains... Elle est en ce moment même dans la taverne d'à côté en train de fêter leur acquisition de la quête...

Fiche des membres de la compagnie concurrente :

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XP :	Autres :
Maltanoph	10	4	27	1	ID+2	10	22	Epee et bouclier, 50PO et 12PA
Lisriel	9	6	24	-	ID+2	8	20	AD : 12, arc ou dague (ID+1), 32PO
Wilfilib	10	7	22	-	ID	12	25	Mag Phy : 10 Mag Psy : 12
Res Mag : 10 EA : 16, bâton magique ou Dague (ID+1), magie de combat niveau 1, 46PO et 25PA								

Pour faire varier la difficulté des ennemis augmenter les caractéristiques des ennemis comme cela :

Niveau 2-3 : Maltanoph : +1 PRD, +1 PR, +2EV Lisriel : AD +1, PRD +1 Wilfilib : EA +2, Prd +1, liste de sort +1 niv

Niveau 4-5 : Maltanoph : +1 PRD, +1 EV Lisriel : PR +1, AT +1 Wilfilib : Mag phy +1, EV +3, liste de sort +1 niv

Niveau 6-7 : Maltanoph : +1 PRD, PI : ID+4 Lisriel : PI : ID+3, PR +1, EV +2 Wilfilib : Pr +1, liste de sort +1 niv

Les point sont évidemment cumulables...

Les aventuriers adverses ont aussi des coups spéciaux, ceux-ci sont récupérables sur les cadavres si 1-2 sur 1D6 :

Maltanoph : Coup de bouclier :

Utilisable par : guerrier, ranger ou paladin

Utilisation : toutes les heures, si raté attendre 30 minutes avant un nouvel essai

Effets : déstabilisation de l'adversaire, attaque imparable au tour prochain...

Épreuve : moyenne AT et FO

Condition : Avoir un bouclier

En cas d'échec critique : le héros se tape lui-même 1D dégâts.

Réussite critique : double déstabilisation, durant 2 tours les attaques sont imparables...

+2XPs

Lisriel : oeil de Robinoude (à lire dans le document coups spéciaux)

Si les aventuriers parviennent à mettre l'autre compagnie hors de compétition, ils peuvent alors rapporter la nouvelle à Mr Brûlé. Douteux, il les laissera tout de même entrer. A l'intérieur, Mr brûlé les questionne sur la raison de leur acharnement pour avoir cette quête. (il s'agit évidemment d'un passage uniquement prévu pour parfaire le réalisme de la mission, Mr Brûlé ne doit pas les remballer, qu'il soit facile à rassurer) Une fois sûr que les aventuriers soient de confiance 'hum, hum..', Mr Cramé leur donne les instructions : enquêter puis tuer un vieux barbu habitant rue Tambar, entre la boucherie et la taverne.

À ce niveau de la quête, il y a trois possibilités différentes quant à la réaction des aventuriers : soit ils préviennent Mr Brûlé que Mr Barbu les a envoyés pour, pratiquement, la même raison... Soit, c'est tout à fait l'opposé. Dans le premier cas sautez l'étape suivante du scénario, au paragraphe 2... S'ils se lancent dans une petite enquête sur leurs 2 commanditaires, référez-vous aux documents des maisons des monsieurs.

LÀ OU ON S'ARRACHE LES POILES DE LA BARBE

Les aventuriers débarquent chez le vieux barbu, celui-ci leur demande aussitôt des nouvelles. La grave nouvelle annoncée, il leur demandera de tuer le Mr Brûlé...

Si les aventuriers demandent des explications, pour distinguer le bon du méchant, le vieux leur expliquera que Mr Brûlé était autrefois un aventurier comme eux, mais surtout était le meilleur ami de monsieur Barbu. Un jour, il est devenu fou et a tué la femme et l'enfant de Mr Barbu ... Son ami est devenu fou, dira-il, car il s'est fait carboniser la tête par un dragon...

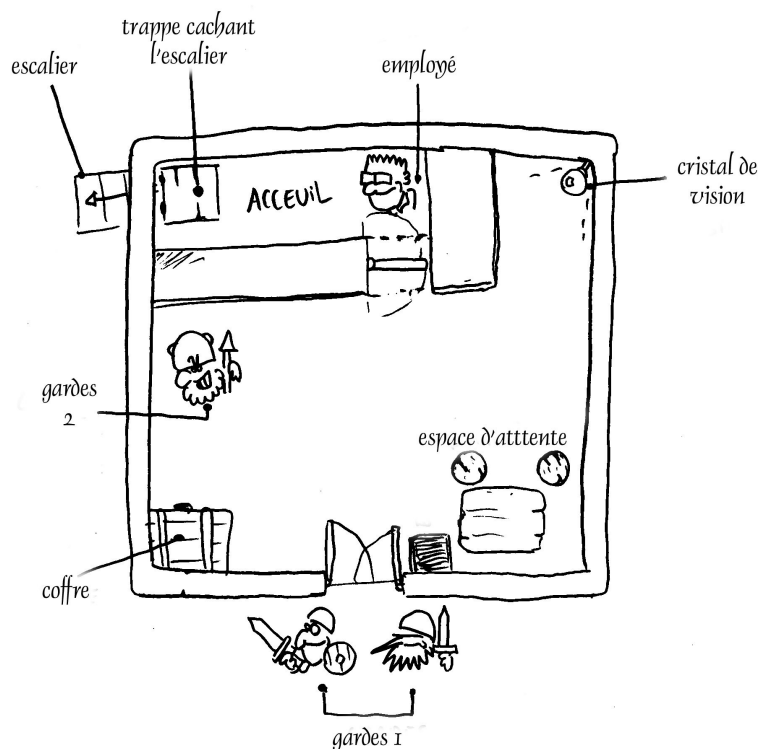
Pour tuer Mr Brûlé, il faut que les aventuriers récupèrent et détruisent les cendres du visage de Mr Brûlé, elles sont entreposées dans un coffre, dans la banque de la ville (numéro 36). Elles sont reliées à la vie de Mr Brûlé, il faut les faire disparaître... (si un des aventuriers possède le sort dispersion astral, il peut faire disparaître les cendres dans la banque même, attention aux détecteurs magiques... si les aventuriers n'ont pas de mage, ils peuvent les faire disparaître avec une flamme) Comme récompense à cette petite sous-quête, il offre tout ce qu'il y a d'autre dans le coffre. Mr Barbu précise bien que la banque est sous une haute surveillance, et que l'investir nécessite une grande préparation... Les cendres se situent dans les coffres des riches (au fin fond des sous-sol) et il s'agit du numéro 23. Pour la partie infiltration, il faudra se référer au plan et à la description qui suit...

Description du plan la banque de Equiepon :

La Banque est assez grande malgré ses apparences trompeuses : elle possède un niveaux inférieur qui s'étale sur plusieurs dizaines de mètres carrés. La banque est sous haute protection, de jour comme de nuit... L'extérieur est gardé par 2 gardes qui sont relayé toutes les 6 heures de jour (point faible car après avoir gardé la porte aussi longtemps d'affilée, les gardes sont assez fatigués) et toutes les 3 heures de nuit. De plus, la banque est située juste à côté du poste de gardes, qui est près à intervenir en cas de pépin... Cependant les gardes de la banque et du poste ne sont pas les mêmes, la banque emploie des mercenaires.

Il y a beaucoup de façons d'aborder l'action... L'infiltration, l'usurpation d'identité, le braquage, ect... Je vous laisse gérer ça a votre manière...

Niveau 0 : Accueil



Gardes 1 : Comme dit précédemment, ces 2 gardes se relaient toute les 6h en journée et toute les 3h la nuit. Lorsque les gardes se relaient, l'un des deux part chercher les suivants dans le quartier durlu, ça prend environ 10 minutes... La nuit la porte est fermée a clef et la clef est au main du garde à l'intérieur de la banque (garde 2), mais les gardes extérieurs n'ont pas la clef... La porte est crochetable sous un test d'AD -3 (sauf pour voleur : AD) et peut être enfoncé sous un test de FO -2 (mais c'est moins discret, le garde à l'intérieur est alors averti).

Garde 2 : Ce garde est relayé au même moment que les 2 à l'entrée (de jour et de nuit). Il a pour but d'éviter les braquages, les disputes avec clients et les disputes avec des nains... Il possède les clef de la porte principale et également celles de la trappe.

Coffre : Ce coffre contient les sandwichs et l'équipement du personnel de cet étage : 2 épées une main correctes, 3 gourdes d'eau, 3 sandwichs (seulement de jour), un oreiller et un édredon (simple). Il n'a pas de clef, car rien de son contenu n'est réellement important.

Espace d'attente : c'est un coin de la pièce où les clients qui doivent attendre attendent. Il y a deux tabourets, une table et un bac à magazines.

Employé : cet homme est celui qui se charge de la relation avec les clients : il note les transactions, donne l'argent ou le contenu des coffres, et à l'inverse, il prend l'argent. Il est là de 8h à 20h et est relayé toutes les 2 heures... Il possède la clef de la trappe et un certificat d'identification (comme ça on sait que c'est lui, et pas un imposteur). Lorsqu'il descend au niveau inférieur, il accède à un sas où il donne l'identification du coffre et le nombre d'or à retirer à un second homme qui, lui, va chercher.

Cristal de vision : il s'agit d'une sphère magique qui enregistre tout ce qu'il se passe dans la pièce et qui retranscrit tout sur une autre boule de cristal. Tout du moins, c'est ce qu'une vraie boule de cristal ferait. Celle-ci est factice et n'est là que pour dissuader les malfrats de voler la banque.

Trappe et escalier : la trappe derrière le comptoir permet d'accéder au sous-sol de la banque. Elle est fermée à clef et trois personnes possèdent la clef : un garde à l'entrée, un employé et le directeur. La trappe donne sur un escalier qui donne sur un sas où l'employé donne la commande pour qu'un autre employé aille chercher les objets de la commande...

Caractéristiques des personnages du premier étage :

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XPs	Autres :
Garde 1	10	4	20	2	ID+2	10	22	Epée et bouclier
Garde 2	9	6	24	1	ID+2	10	20	Epée
Garde 3	10	3	22	1	ID+2	10	18	Lance
Employé	-	-	12	-	-	12	2	Ne se bat pas... Crie, pleure et court
Client	-	-	13	-	-	8	1	Ne se bat pas... Se couche par terre...
Client héroïque	6	3	14	-	ID	20	3	Mains nues, 3POs

Pour faire varier la difficulté des ennemis augmenter les caractéristiques des ennemis comme cela :

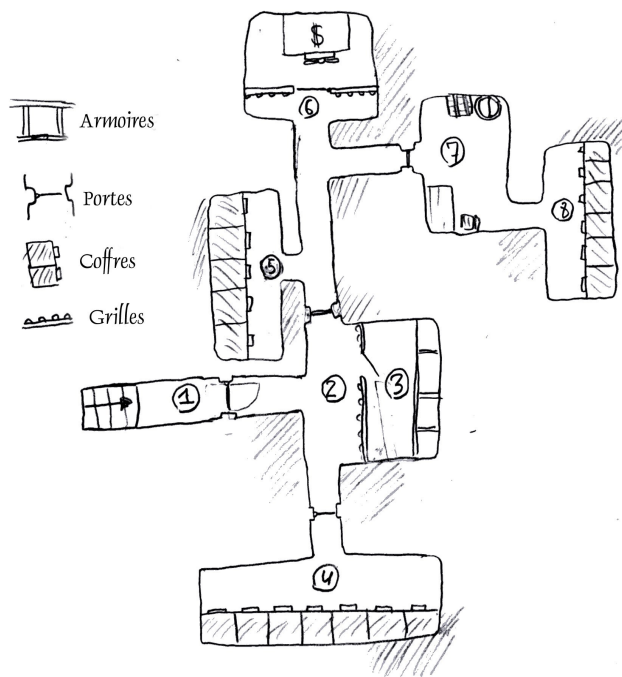
Niveau 2-3 : PRD +1, EV +2, XPs +2

Niveau 4-5 : AT +1, EV +2, XPs +1 et PI ID+3 (premier)

Niveau 6-7 : EV +3 et PR +1

Les points sont évidemment cumulables...

Niveau -1 : les coffres



1) Sas : Le sas est la seule pièce où l'employé du dessus a droit d'aller. Elle sert d'intermédiaire entre le haut et le bas de la banque. Les objets et sacs d'ors sont passés par une trappe métallique aménagée sur la porte. Elle est tout juste assez grande pour qu'un semi-homme puisse s'y glisser... La porte ne peut pas être crochétée, elle est fermée par

l'intérieur avec une barre métallique et elle est difficile à enfoncer (elle est en métal). Le test de force est donc le suivant : FO -4, et c'est le même pour toutes les portes à cet étage. Chaque tentative ratée a une chance d'attirer des gardes : 19 ou 20 sur 1D20. Si c'est le cas, 5 gardes débouleront.

2) Barrage : cette pièce est destinée à protéger les salles de coffres grâce à un système de clefs. L'employé chargé de chercher les contenus des coffres doit demander la clef de la porte Est ou Ouest (du haut ou du bas sur le plan) et la clef du coffre qu'il doit ouvrir. Il y a 2 gardes dans cette partie de la pièce qui vérifient la transaction des clefs. La transaction se fait entre une grille qui donne sur l'entrepôt des clefs (3).

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XP :	Autres :
Garde 1	8	8	20	1	1D+2	10	18	Epée
Garde 2	7	8	21	1	1D+2	12	19	Lance
employé	-	-	15	1	-	12	3	Part chercher des renforts...

Pour faire varier la difficulté des ennemis augmenter les caractéristiques des ennemis comme cela :

Niveau 2-3 : garde 1 : AT +1, EV +2 et XP +1 garde 2 : AT +2 et XP +2

Niveau 4-5 : garde 1 : PRD +1, PR +1 et XP +2 garde 2 : PR +1

Niveau 6-7 : garde 1 : PI : 1D+3 garde 2 : EV +4 et XP +3

Les points sont évidemment cumulables...

3) Entrepôt de clefs : cette pièce contient toutes les clefs des coffres des sous-sols ainsi que les clefs des portes qui séparent les différentes salles des coffres. Cette partie de la pièce est entourée d'une grille métallique qui ne s'ouvre que de l'intérieur et qui possède 5 verrous (très longue à ouvrir). Ouvrir la porte de cette grille est tellement long, que pendant ce temps une bagarre peut facilement avoir lieu de l'autre côté des barreaux ... L'entrepôt est habité par 2 gardes et le maître des clefs. Pour accéder à un coffre il est obligatoire de passer par l'entrepôt...

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XP :	Autres :
Garde 1	9	6	20	3	2D	19	22	Epée deux mains
Garde 2	6	8	15	1	1D+3	12	19	AD : 10, mini arbalète ou dague (1D+1)
Maître des clés	-	-	15	1	-	12	3	Se jette sur ses clés pour les sauver...

Pour faire varier la difficulté des ennemis augmenter les caractéristiques des ennemis comme cela :

Niveau 2-3 : garde 1 : AT +1, EV +2 et XP +1 garde 2 : AD +2 et XP +2

Niveau 4-5 : garde 1 : EV +2 , PR +1 et XP +2 garde 2 : PRD +1

Niveau 6-7 : garde 1 : PI : 2D+1 garde 2 : EV +4 et XP +3

Les points sont évidemment cumulables...

4) Salle des coffres des pauvres : cette salle des coffres est destinée à tous les clients pauvres. Pour la bonne et simple raison que c'est l'endroit le plus facile à voler. Les coffres ne contiennent que quelques babioles inutiles et quelques piécettes. Pour y accéder il faut franchir une porte métallique dont la clef est à l'entrepôt... La salle est surveillée par un garde.

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XP :	Autres :
Garde	8	8	20	1	1D+2	10	18	Epée

Pour faire varier la difficulté des ennemis augmenter les caractéristiques des ennemis comme cela :

Niveau 2-3 : AT +1, EV +2 et XP +1

Niveau 4-5 : PRD +1, PR +1 et XP +2

Niveau 6-7 : PI : 1D+3

Les points sont évidemment cumulables...

5) Salle des coffres des aisés : cette salle des coffres est destinée à tous les clients plus aisés. Elle est assez bien protégée, mais sans plus. On peut y trouver des babioles de valeurs (goblet en or, vase de valeur, ect...) et des centaines de pièces d'or. La salle est protégée par un garde (plus puissant que dans la salle des coffres des pauvres, cela va de soi). Pour y accéder il faut franchir une porte métallique dont la clef est à l'entrepôt...

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XP :	Autres :
Garde	10	6	20	1	1D+3	10	20	Hache

Pour faire varier la difficulté des ennemis augmenter les caractéristiques des ennemis comme cela :

Niveau 2-3 : AT +1, EV +2 et XPs +1

Niveau 4-5 : PRD +1, PR +1 et XPs +2

Niveau 6-7 : PR +1

Les points sont évidemment cumulables...

6) Coffre du directeur : ce coffre est le plus sécurisé de la banque de Figuepou. C'est simple : c'est la chambre forte du directeur de la prison. Toutes les sécurités possibles ont été installée pour protéger ce coffre. La clef est gardée par le directeur lui-même. Il s'y cache 10000 PO, et des reliques religieuses. Mais, il est presque impossible de franchir les barrières et tous les systèmes de sécurité. La salle est en plus surveillée par un garde en armure complète.

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XPs	Autres :
Garde	9	3	28	5	ID+2	I6	30	Epée et armure complète

Pour faire varier la difficulté des ennemis augmenter les caractéristiques des ennemis comme cela :

Niveau 2-3 : AT +1, EV +2 et XPs +1

Niveau 4-5 : PRD +1, PR +1 et XPs +2

Niveau 6-7 : PI : ID+3

Les points sont évidemment cumulables...

7) Salle de gardes et entrepôt : cette pièce est là pour servir d'ultime rempart aux voleurs. Elle contient du matériel d'entretien (de quoi réparer les coffres et les clés) et des vivres pour la garde. Elle est en permanence occupée par 3 gardes. Ils vivent et dorment sur place (pour cela ils ont des sacs de couchages à leur disposition). Ils sont relâchés tous les 3 jours. Vers la fin de chacun de leur tour, ils sont assez cassés (-1 à toutes leurs caractéristiques).

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XPs	Autres :
Garde 1	10	4	22	1	ID+2	I2	20	Deux dagues, 2 attaques/tours
Garde 2	9	4	20	2	ID+2	I2	20	Lance et bouclier
Garde 3	10	7	25	2	2D	I9	22	Marteau de guerre

Pour faire varier la difficulté des ennemis augmenter les caractéristiques des ennemis comme cela :

Niveau 2-3 : garde 1 : AT +1, EV +2 et XPs +1 garde 2 : AD +2 et XPs +2 garde 3 : EV +2 et XPs +1

Niveau 4-5 : garde 1 : EV +2 , PRD +1 et XPs +2 garde 2 : PRD +1 garde 3 : EV +3 et XPs +2

Niveau 6-7 : garde 1 : PR +1 garde 2 : EV +4 et XPs +3 garde 3 : PR +1 et PI : 2D+1

Les points sont évidemment cumulables...

8) Salle des coffres des riches (cendres) : cette salle est celle qui contient tous les coffres des riches, par conséquent elle est tapie de rouge et d'or et les coffres sont d'une belle couleur dorée. Les cendres de Mr Brûlé sont dans cette pièce, dans le coffre numéro 23. Elle n'est pas gardée car la salle juste avant (salle des gardes) est déjà entièrement vouée à cette tâche. Pour ouvrir le coffre de Mr Brûlé, il faut soit la clef, soit le faire exploser. Mais aucune autre solution n'est possible.

...

Lorsque les aventuriers ont récupéré les cendres ils n'ont plus qu'à se diriger vers la maison de Mr Barbu...

LA OU ON SE RONGE LES ONGLES JUSQU'AU SANG

Une fois les aventuriers arrivés près de la maison du vieux, une silhouette encapuchonnée les embarque dans une rue adjacente (rue des elfes). Il se dévoile alors, et c'est le Mr Brûlé qui apparaît. Mr brûlé les a suivis, n'étant quand même pas rassuré malgré le discours des aventuriers quant à leur confiance. A partir de là, plusieurs solutions sont possibles :

Soit les aventuriers ont une approche passive...

Dans ce cas, Mr Brûlé va leur expliquer la situation : il est en fait un vieil ami de Mr Barbu, ils étaient alors tous deux des aventuriers... Un jour, Mr Barbu a rencontré une femme et il en est tombé follement amoureux. Suite à cela, la belle Mamour (c'est ainsi qu'il l'appelait) (ce détail est important pour la suite du scénario, il faut donc bien le souligner...) est tombée enceinte d'une petite fille : Lola. Comme une famille se formait, Mr Barbu décida de quitter l'aventure pour

pouvoir vivre avec sa famille et gagner plus. Gagner plus, mais gagner mal. Mr Barbu se lança dans le vol, le crime et le meurtre pour que sa famille puisse vivre dans le luxe. Mr Brûlé décida d'agir pour que son ami ne devienne pas ce qu'ils ont toujours combattu... Mr Brûlé a donc tué la femme et la fille de son ami pour retirer ce qui motivait son ami. (plutôt maladroit comme technique, mais bon...) Et c'est là que le conflit a commencé entre les deux personnages. Si un des aventurier possède la compétence « méfiance », il peut l'utiliser pour savoir s'il ment, et ce n'est pas le cas.

Soit, au contraire, ils sont douteux et se méfient de Mr Brûlé (leur opinion est faite)...

Dans ce cas, Mr Brûlé va tenter de les rassurer... Il faut que les aventuriers changent de bord à tout prix. Il leur demandera de les écouter avant de faire quoi que ce soit. Si les aventuriers acceptent, il raconte la même histoire qu'au dessus. Sinon, ils passent à l'étape : ça bastonne.

Soit, encore pire, ils tentent de pointer Mr Brûlé...

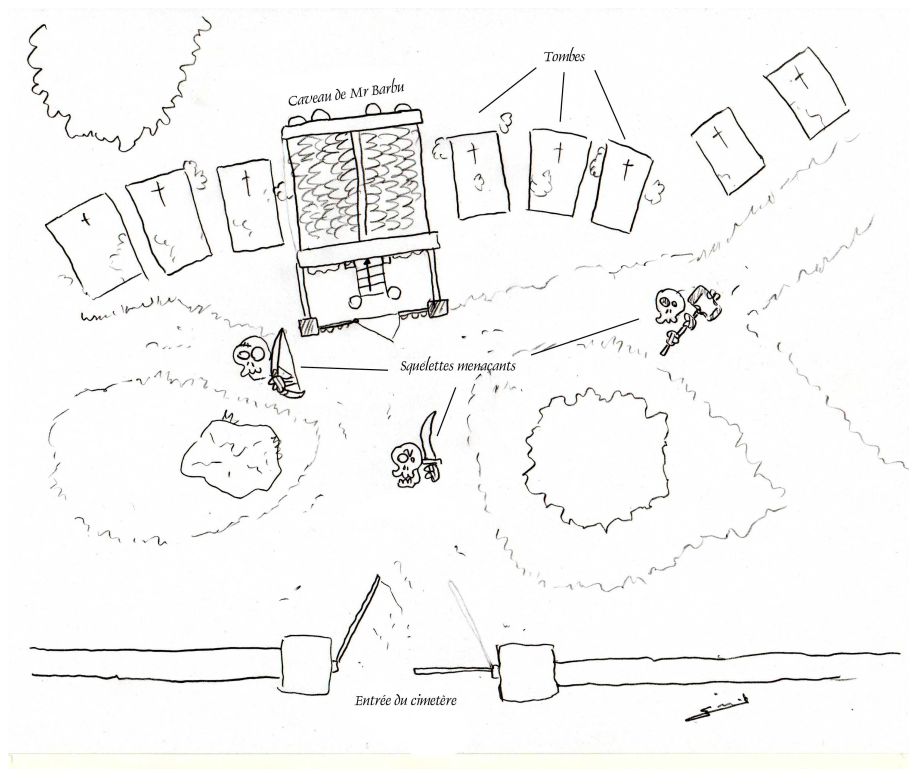
Dans ce dernier cas, Mr Brûlé étant un ancien aventurier de haut niveau, va mettre KO chacun des joueurs avant de leur demander leur attention. Il leur privera de leurs armes (c'est vraiment un type balaise ce mec) et ne les laissera que s'ils écoutent l'histoire ci-dessus.

Maintenant que le véritable « gentil » de l'histoire s'est dévoilé, les aventuriers doivent suivre ses ordres pour éliminer le « méchant ». Mr Brûlé leur demande s'ils ont envie de l'aider, il précise que ce sera évidemment rémunéré. Son but premier désormais n'est plus de tuer l'autre, mais surtout de se sauver la peau, et donc d'avoir aussi un atout dans sa manche. Cet atout, ou plutôt ces atouts, sont les cadavres de la famille du méchant. Ils sont dans un caveau en dehors de la ville. Ceux-ci sont un très bon moyen de pression pour empêcher le méchant barbu de tuer Mr Brûlé. La partie dans les caveaux est détaillée comme pour le vol à la banque...

description de caveau familiale

Il faut s'avoir que jouer les pilliers de tombes est très mal vu dans la région de Equiepon, tout comme partout en terre de Fangh... Pour les personnages vénérant un dieu il est très difficile de se rendre dans un catacombe pour le profaner. Là-bas, les sortilèges et bénédictions divines sont impossible à réaliser. De plus, chaque personnage participant à la profanation écoperait d'un point de Mankebol.

Le cimetière :



Arrivé au lieu-dit, le fossoyeur arrive en courant sur les aventuriers. Il est débordant de sueurs et se tamponne

frénétiquement le front avec un mouchoir. Il annonce alors aux aventuriers que le cimetière est infesté de squelettes depuis l'aube. Il demande aux aventuriers d'aller appeler la garde en ville. Si les aventuriers proposent leur aide, il leur offrira 30 PO par squelettes tués.

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XPs	Autres :
squelettes 1	8	6	14	-	ID+1	1000	6	Sabre rouillé
squelettes 2	6	4	12	-	ID+2	1000	5	Arc et flèches rouillées
squelettes 3	7	6	14	1	ID+3	1000	7	Marteau de guerre moisi

Pour faire varier la difficulté des ennemis augmenter le nombre des ennemis comme cela :

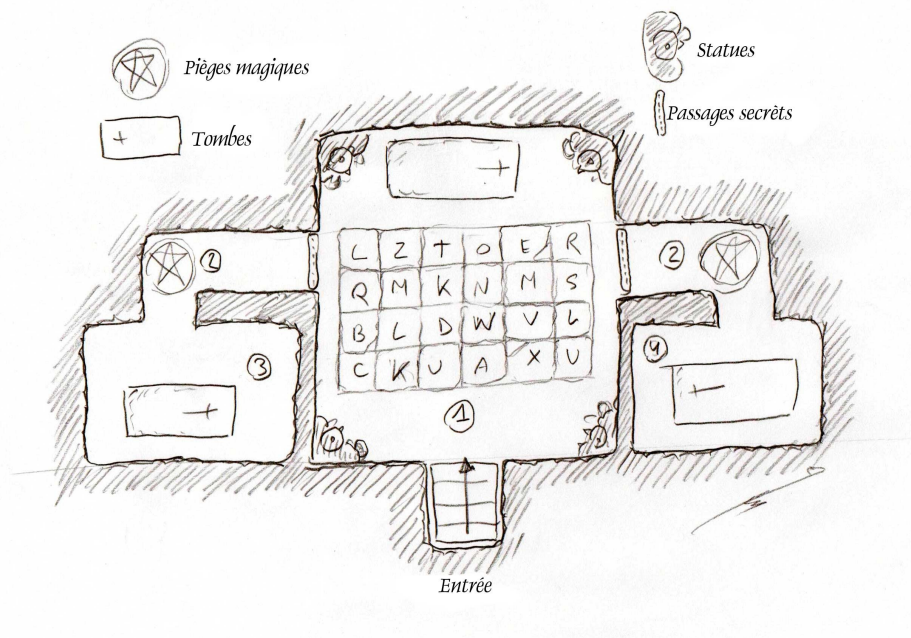
Niveau 2-3 : un squelette 2 en plus...

Niveau 4-5 : un squelette 1 en plus...

Niveau 6-7 : un squelette 3 et 1 en plus...

Les squelettes ne sont pas des adversaires très puissants, ils le sont surtout lorsqu'ils sont en masse. C'est pour cela que la difficulté varie avec le nombre d'ennemis, mais pas en fonction de leur puissance. De plus les squelettes sont moins sensible aux armes tranchantes (-2 de dégâts) mais plus sensible aux armes contondantes (+2 de dégâts).

Le caveau du vilain :



1) La salle principale : Cette salle est, en apparence, l'unique salle qui compose le caveau. Dans chaque coin de la pièce sont disposés des grandes statues de gladiateurs. Au fond de la pièce, la tombe réservée au vilain barbu attend son occupant. Sur le sol, au centre de la pièce, un quadrillage est taillé dans la roche qui compose le sol. Dans chaque carreaux il y a une lettre inscrite. Pour ouvrir les 2 portes dissimulées sur les murs gauche et droit, il faut simplement sauter sur les carreaux et former le mot : « Lola » pour la porte de gauche et « Mamour » pour la porte de droite. Si un aventurier rate son coup, deux des statues s'animent (de type 1) et attaquent les aventuriers (et cela 2 fois, la seconde fois de type 2). Les passages secrets sont facilement détectables sur un test d'INT. Mais ils ne sont activable qu'en résolvant l'énigme.

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XPs	Autres :
Statue type 1	9	4	30	2	ID+2	1000	30	Sabre de pierre
Statue type 2	9	4	35	3	ID+3	1000	35	Massue de pierre

Pour faire varier la difficulté des ennemis augmenter les caractéristiques des ennemis comme cela :

Niveau 2-3 : PRD +1 et PR +1

Niveau 4-5 : AT +1 et Xps +5

Niveau 6-7 : EV +5

Les points sont évidemment cumulables...

Les armes tranchantes n'ont aucun effet sur les statues, ni les malédictions magiques. Les seules vraies armes efficaces sont les contondantes. Les statues sont facilement désactivables grâce à deux dispels magics, mais ça, il faut le savoir.

2) Les pièges magiques : Ces pièges ont été posés par le méchant lui-même et sont inoffensif pour ce dernier. Mais pour les autres, c'est autre chose. Ils provoquent une explosion magique qui inflige à celui qui marche dessus 1D+2 dégâts. Ils sont détectables grâce à un examen de Priaka et désamorsables grâce à un dispel magic.

3) La tombe de Lola : Dans cet alcôve repose le corps de Lola, la fille du vilain. Elle se situe dans une tombe et il faut forcer le couvercle pour l'ouvrir (test de FO -2). Cela libère un gaz toxique qui fait perdre 1 EV à chaque aventurier présent dans la salle. Lola a été conservée grâce à un sortilège, elle a donc toujours la même apparence qu'à sa mort.

4) La tombe de Mamour : Dans cet alcôve repose le corps de Lola, la fille du vilain. Elle se situe dans une tombe et il faut forcer le couvercle pour l'ouvrir (test de FO -2). Cela libère un gaz toxique qui fait perdre 2 EV à chaque aventurier présent dans la salle (Mamour sentait mauvais des pieds en plus). Lola a été conservée grâce à un sortilège, elle a donc toujours la même apparence qu'à sa mort.

....

Une fois les cadavres emportés et ramenés au gentil. Ce dernier donne 100 PO à chaque aventuriers pour le service. Mr Brûlé annonce aux aventuriers qu'il a donné rendez-vous à Mr Barbu ici le soir même. Tout sera normalement fini le lendemain...

ÇA BASTONNE

Les deux ennemis jurés se retrouvent donc accompagné des aventuriers. Mr Brûlé a donné rendez-vous à son ennemi chez lui, pour un ultime affrontement. Le Barbu est assez déconcerté en arrivant, car il voit les cadavres de sa femme et son enfant dans le salon de son adversaire. Tant pis, il les récupérera quand son ennemi sera 6 pieds sous terre. Mr Brûlé tente de dire quelque chose mais le Barbu commence la bataille...

Dans ce combat, autant dire que les aventuriers ne serviront à rien. Leur ennemi sont bien trop occupés à se battre entre eux et leur niveau est beaucoup plus élevé que celui des aventuriers (quelque soit leur niveau). Après un moment de combat, des gardes arriveront devant la porte de la maison et ordonneront aux habitants d'ouvrir. Si les aventuriers n'ouvrent pas, ils défoncent la porte.

Dès que la garde entre dans la pièce, les deux combattants s'embrochent mutuellement sous les yeux des aventuriers et des soldats. Les deux gaillards s'effondrent ensemble. Immédiatement après, les aventuriers sont interrogés par la garde. Si les aventuriers racontent toute l'histoire (on va voir s'ils ont été attentifs), la garde hausse les épaules et fait appeler le fossoyeur pour qu'il enterre tout ça. Lorsqu'il arrive et s'approche des cadavres il pousse un cri. Il appelle la garde et montre les cadavres. Il s'agit de deux grands criminels de Equipou sur lesquels une lourde prime est demandée : 2000 PO. La garde félicite les aventuriers d'avoir réussi à faire s'entre-tuer de grands criminels de Equipou, il leur sera donné la moitié de la prime (pour provocation indirecte de la mort de criminels de Equipou). Après cela, ils seront priés de quitter les lieux d'un double homicide sous peine d'amende de 1000 PO...

RÉVÉLATION (Cette partie de la quête aura plus d'effets si elle a lieu quelques jours après)

Lorsque les aventuriers s'y attendent le moins, les deux protagonistes de l'histoire apparaissent devant eux, bel et bien vivants. Ils ont à la main un sac plein d'or. Ils s'expliquent alors aux aventuriers : Mr Brabu et Mr Brûlé sont deux très grands criminels. Ils ont depuis un certain temps une prime assez lourde sur leur épaule. Ils se sont mis à chercher un moyen facile et drôle de simuler leur mort pour repartir à zéro. Pour ça, il leur fallait une troupe de pigeon qui leur servirait de témoin (utiliser de faux témoins était bien trop dangereux si les gardes passaient les témoins sous détecteur magique de mensonges), ils avaient alors besoin de rendre les témoins les plus crédibles avec une histoire qui

tenait la route. C'est cette histoire qu'ils ont fini par pondre tout les deux et qu'ils ont servi aux aventuriers.

Maintenant qu'ils sont libre, et que c'est en partie grâce aux aventuriers, ils ont décidé de les remercier en leur offrant 1000 PO en supplément de la prime. Ils donnent alors la bourse d'or et s'envolent dans un éclair de fumé.

Attribution des points d'expériences

Pour cette quête, ma fois fort longue (j'ai atteints les 10 pages, mazette), je propose :

Objetcifs atteints ou connerie faite :	Xps :
Éliminer l'autre compagnie	10
Dissuader l'autre compagnie de faire la quête (c'est possible)	20
Faire le braquage de la banque : à la bourrin discrètement	50 70
Faire la fouille du caveaux	30
Tenter de tuer Mr Brûlé	-5
Tout foirer	Max 30

Par Simsim