

Le Tour de Fangh

Partie II : Les ruines de Brel ok

Pour 3 à 6 aventuriers, de niveau 4 à 7

Par cornélius

Synopsis (pour MJ) :

Votre compagnie d'aventuriers est donc dans une position très instable : elle vient d'effectuer un Tour de la Terre de Fangh pour récupérer des objets insolites aux quatre coins du pays, et leur employeur ne les remercie même pas ! La compagnie décide forcément de se venger, et demande des informations. Un homme de la CDD les aborde pour leur signaler que leur employeur est un alchimiste connu dans le coin, et qu'il va réaliser un breuvage capable de le transformer en l'homme le plus riche du monde. Le groupe, sur les conseils du vieux de la CDD, se rend dans la forêt de Schlipak, où il semblerait que l'alchimiste ait établi sa base. Elle se trouverait plus précisément dans les Ruines de Brel ok, dans une partie mal connue des archéologues.

À la taverne :

Votre groupe d'aventuriers est encore dans la taverne, je ne sais où en Terre de Fangh (mais vous, vous le savez !). Un vieil homme vient les aborder et se révèle être un agent de la Caisse des Donjons. Il leur explique tout (c'est marqué dans le paragraphe précédent) et leur confie la mission de retrouver l'alchimiste avant qu'il ne soit trop tard.

Le voyage (encore !) :

Vous prendrez les mêmes critères de voyage que dans la première partie, avec les mêmes règles de combat journalier. À ceci près que votre destination ne sera pas la même selon votre point de départ.

- Si le groupe vient du Nord (Boulgourville, Tourneporc) il fera escale à Juïenal (juste avant la Fourche d'Antinuel sur l'Elibed).
- Si le groupe vient de l'Est (Fquiepou, Wal dorg, Glargh), il s'arrêtera dans le village de Zoyek.
- Si le groupe vient du Sud ou de l'Ouest (Noghal, Loubet, Val tordu, Chnafon, Mliuej), il ira à Plorodou-sur-Zblouf (sud-est du lac).

Voici les distances de chaque village à chaque autre village près de Schl ipak :

- Boul gourvillage Juienal : 35km
- Tourneporc Juienal : 40km
- Fquiepou Zoyek : 175km
- Waldorg Zoyek : 170km (Kwzprtt)
- Waldorg Zoyek : 200km (Côtes)
- Gl argh Zoyek : 25km
- Noghal l Pl orodou : 70km
- Loubet Pl orodou : 110km
- Val tordu Pl orodou : 125km
- Chnafon Pl orodou : 40km
- Mliuej Pl orodou : 85km

Vous pourrez utiliser les mêmes tables des rencontres que précédemment, en faisant attention à laquelle prendre.

Jusqu'aux ruines :

Que le groupe soit à Juienal , à Zoyek ou à Pl orodou, il sera rejoint par un autre employé de la CDD, reconnaissable à sa robe grise. Il leur dira que les activités du mage ont été détectées dans les ruines de Brel ok, dans une partie mal connue des archéologues.

Voici les distances :

- Juienal ruines : 43km (par la forêt)
- Juienal ruines : 37km (par la lisière)
- Zoyek ruines : 7km
- Pl orodou ruines : 40km (par la forêt)
- Pl orodou ruines : 57km (par Zoyek)

Une fois arrivés dans les ruines, ils suivront un plan que le fonctionnaire leur a donné pour les mener à la partie inconnue des ruines. Là, c'est vous, le MJ, qui avez le plan (Ruines) et vous allez faire avancer votre groupe jusqu'au laboratoire du 3^{ème} sous-sol (voir manuel).

La fin et l'expérience :

Si l'alchimiste est tué ou neutralisé, le groupe découvrira un chaudron, et à côté, tous les ingrédients ramenés du grand périple. S'il y a un mage, il saura déchiffrer le parchemin (voir plus bas) et pourra réaliser la potion. Le cuivre qu'on y jettera ensuite se transformera en argent,

et l'argent se transformera en or. Mais l'argent déjà transformé ne peut pas se retransformer en or, sauf si on ajoute à la potion un ingrédient qui n'est pas à la disposition des aventuriers : une pierre philosopale.

Si les aventuriers réussissent simplement la quête en arrêtant l'alchimiste, je propose un gain de 100XP. S'ils remettent l'alchimiste vivant aux autorités, un bonus de 15XP.

Annexe : la recette

Savonner le fond d'un chaudron à l'aide d'un Savon de Fquiepou. Verser 2L de bière Guiness. Puis découper 1kg de jambon de Tourneporc à l'aide d'un tranchoir Hiauell. Poser délicatement les tranches sur la bière, puis attendre qu'elles coulent. Plonger 600g de boudin au sang de mouton de Valtordu dans le liquide, puis le ressortir au bout de 5 minutes. Eviscérer 400g de calamar de Loubet, puis jeter la chair dans le mélange. A l'aide d'un compacteur de déchets magiques (fabriqués près de Boulgourville), compacter une dent de Lamanthulus et une patte de blatte géante. Placer le compacteur au-dessus du chaudron, puis le pointer à l'aide d'une baguette magique en plume de Phénix et prononcer la phrase latine suivante : « Morticus et cubitus sirroco titus et noconimpus ». Une bouillie va sortir du compacteur et tomber dans la potion. Remuer le mélange jusqu'à homogénéité.

By Cornélius