

Les voleurs de Loubet

L'histoire commence à Valtordu, dans la taverne du chien qui pleure et fini à Loubet. Récupérez les plans " Fangh - sud ouest" ainsi que "Loubet ". C'est une mission très simple, un scénario-minute du style "va, tue, reviens". Idéal pour apprendre le système de combat et pour tester quelques compétences. Pour une petite soirée de jeu avec quelques aventuriers de bas niveau.

Synopsis pour le MJ (à ne pas dévoiler aux joueurs...)

C'est Celilas Fadriendil de Noghall, un mec un peu bête qui cherche tout le temps des problèmes à Valtordu (ainsi que en peu partout dans les terres de Fangh), qui contacte les aventuriers à la taverne pour leur parler d'une mission. Un voyageur a rapporté que des voleurs détournent des aventuriers et qu'ils attaquent les gens sur le pont du Désespoir à Loubet. Le voyageur a réussi à fuir et a raconté cette histoire à Celilas Fadriendil. Celilas connaît cet endroit et veut y aller avec une compagnie d'aventuriers pour tenter d'en savoir plus.

La mission et la rémunération

Deux manières au moins d'attaquer la mission :

1. Les aventuriers sont à la taverne (ou se promènent dans les rues de Valtordu) et sont contactés par Celilas
2. La même chose mais Celilas est suivis par un espion des voleurs qui a pour mission de le tuer (à éviter si les aventuriers ne sont pas nombreux).

Le paiement proposé est le suivant : 250 pièces d'or en tout pour l'élimination des voleurs (paiement à récupérer au poste de milice rurale ou à la maison du Maire de Loubet après avoir fourni la preuve de cette élimination).

Le chemin allé

Les aventuriers doivent traverser une plaine et un petit bosquet sur 40 kilomètres pour arriver jusqu'à Loubet (au Sud de Valtordu). Ils peuvent rencontrer sur la route une créature des plaines sauvages (à voir dans la table des rencontres...). C'est à vous de gérer en fonction du temps dont vous disposez pour la partie, sachant que la mission sur place peut prendre du temps si les aventuriers veulent utiliser la ruse.

Le pont du désespoir

Les voleurs se cachent sous le pont où se trouve leur repaire caché dans les égouts. La porte qui mène à ce repaire est bloquée par un sort (Claptor de Mazrok). Derrière la porte se trouve un escalier qui mène à la taverne personnelle des voleurs. On peut y trouver de la nourriture. Deux petits puits en bois relient l'entrée et la salle des coffres à une fausse île ronde sur laquelle se trouve la taverne. La salle des coffres sert aussi de salle d'entraînement et/ou de torture avec des cages dans lesquelles vous pouvez placer des prisonniers (ou prisonnières) à délivrer pour pimenter le scénario. Sur le balcon intérieur se trouvent des lits et des tables basses que les voleurs peuvent vous lancer dessus.

Le nombre de voleurs est à calculer en fonction de votre équipe. Selon l'heure, les voleurs seront occupés à manger, à dormir ou même à faire la fête à la suite d'un pillage réussi (si c'est le cas, n'oubliez pas de diminuer leurs caracs à cause de l'état d'ébriété). Si vos aventuriers sont très peu nombreux, vous pouvez choisir de les faire arriver au repaire au moment où la plupart des voleurs sont partis pour un pillage (laissez-en 2 ou 3 pour la forme). À ce moment, ils peuvent décimer les bandits restés sur place et attendre que les autres reviennent (un concept très amusant dans la mesure où ils pourront leur tendre des embuscades et installer des pièges). Si vous attaquez la nuit et que vos héros sont nyctalopes, n'oubliez pas que ce n'est pas le cas des bandits... Et ça donne un atout majeur aux joueurs. La fouille des voleurs, des coffres et des divers espaces du campement rapportera bien sûr un certain nombre d'objets de valeur et de pièces d'or à partager entre les membres du groupe (à vous de picorer dans les tableaux). Les aventuriers devront user de prudence à l'approche du repaire sans quoi ils se prendront tous les ennemis d'un seul coup. Les aventuriers vont donc être capables d'imaginer un plan d'attaque (ou pas) à l'aide de ces données et découvriront ensuite l'intérieur du repaire (vous pourrez leur expliquer le contenu de chaque pièce).

Suggestions pour le nombre de voleurs à prévoir :

- 1 voleur* par aventurier de niveau 1 + Le chef des voleurs**
- 2 voleurs par aventurier de niveau 2 + Le chef des voleurs (et ensuit de suite)

*Un voleur est l'équivalent d'un brigand de base de la table des rencontres urbaines

**Le chef des voleurs est l'équivalent du Chef de brigands 1 de la table des rencontres urbaines

Le retour au village

Le retour est rapide car le repaire des voleurs est tout près du poste de milice rurale et de la maison du Maire. En fonction de l'heure du retour, ils pourront aller à l'auberge pour dormir (si la mission s'est terminée la nuit et que le Maire dort), ou bien visiter le poste de milice rurale pour expliquer les détails de leur mission et recevoir leur récompense. Le poste de milice rurale est ouvert jour et nuit mais la nuit les plantons refuseront de s'occuper de leur cas et leur demanderont de revenir "quand le chef sera là". Quand aux magasins évidemment ils ne sont pas ouverts la nuit. Si les aventuriers sont convaincants (bonne épreuve de charisme), les gardes leur remettront l'argent, sinon ils enverront un éclaireur à cheval pour vérifier l'état des voleurs et il leur faudra attendre son retour (à la taverne ?). Si les aventuriers étaient accompagnés d'un PNJ, celui-ci prendra sa part et s'en ira. Les aventuriers peuvent bien sûr avoir choisi de l'occire en chemin pour récupérer sa part. Le pauvre, il est mort au combat, c'est triste...

Attribution des points d'expérience

Rien de compliqué ici, c'est une mission simple et donc il n'y a pas grand-chose à apprendre. Je propose un maximum de 50 XP pour l'ensemble de cette quête, après tout ils ont déjà reçu pas mal de points en tuant les voleurs. Mais tuer les voleurs, ça détend... Et puis c'est une ~~3/4~~uvre sociale.