

Le voleur symphonique

De 3 à 7 joueurs, niveaux 5 à 7

Toutes les cartes sont fournies en annexe

Résumé:

Les aventuriers doivent retrouver le trésor des elfes (une flûte en or) volé par un mystérieux individu. Pour cela ils doivent aller voir un devin elfe qui leur donnera une petite quête annexe puis, ils vont devoir aller dans les ruines de Brélok où les attend un voleur niveau 8 et ses protecteurs. Ils y apprennent que le véritable voleur est en réalité un dragon caché au plus profond de la forêt. Ils vont après ramener le «trésor» aux elfes.

ATTENTION: les aventuriers ne doivent pas savoir au sujet de la flûte!!

1ere partie, le recrutement

Les aventuriers arrivent dans une taverne de Mliuej peuplée d'ivrognes et de soiffards chantant une ballade quelque peu étrange sur un certain *klark le nain* quand peu après, un homme encapuchonné vient les voir (ou s'invite à leur table s'ils prennent un repas dans la taverne en profitant de leur boissons repas et cela leur coutera 1 PO par personne s'ils ne s'en sont pas aperçus) en chuchotant, il leur annonce:

«Bonjours chers aventuriers, je suis mandé par quelque personne peu recommandable pour la plupart des personnes de cette ville mais ayant désespérément l'aide de courageux guerrier et ...»

(Là, si le groupe possède un barbare ou un nain, le grand vilain MJ devra leur expliquer avec des mots simples ou ils devront faire un test d'intelligence pour comprendre. Le mystérieux personnage reprend un petit peu énervé:

«S'il vous plait, je peux continuer? Merci! »)

«... le paiement sera à la hauteur des multiples risques que vous devrez encourir pour réussir cette quête. Mais de prime abord, rejoignez moi demain à la porte sud, je vous expliquerai tout.»

(Encore un test d'intelligence pour le barbare et le nain)

Le lendemain, le groupe le retrouve dans la même taverne, le visage n'étant jamais à découvert.

«Aaah vous voilà!!, dit-il avec soulagement, je craignais que vous ne vous soyez désistés. Bon suivez moi...» Et il part à grand pas (et non pas Aragorn><)

Le groupe le suis (sinon il n'y a pas de quête donc pas de sous pour payer la prochaine bière) et au bout de 5 min, derrière un rocher à quelque mètre de la route, un elfe les attends. (Si le groupe comporte un nain, test d'intelligence +5 sinon le nain insulte et salit l'elfe et se retrouve avec

des frais de teinturier à payer de l'ordre de 10 PO et auras un malus de 10 PO en plus à la fin de la quête). L'elfe les regarde avec un air un tant soit peu hautin et leur dit:

«Vous voici donc aventurier valeureux, j'ai besoin de votre aide car un voleur nous a dérobé dans notre cité de Talairfin un objet d'une valeur sentimentale immense pour nous, elfes de schlipak. Selon nos informations, ce voleur habile serait toujours dans la forêt, mais nous ne savons pas où et nous voulons vous solliciter pour nous aider. Bien sur, le paiement seras conséquent: 1000 PO (ou 2000 si le groupe est constitué de plus de 4 joueurs, c'est le MJ qui décide), je vous mets juste en garde, faites attention au chemin de l'oubli, c'est un piège redoutable.»

Si les joueurs le demandent, ils les amènent à Talairfin, sinon les joueurs doivent y aller par leurs propres moyens pour trouver des indices et accéder à la suite de la quête.

2eme partie, les indices et la quête du vieux sage elfe

Arrivé à Talairfin, le nain, pour peu que le groupe en contienne un, devient agoraphobe à cause de la présence d'elfe, puis le groupe retrouve l'elfe rencontré près de Mliuej alors que tous les autres elfes ont l'air attristés. Il leur indique le lieu du vol, un musée ancien comprenant de nombreux objet magiques et armes (magiques également). Arrivant sur les lieux du «drame», ils trouvent une vitrine plus exposée que les autres, brisée en un seul endroit, et un grand groupe d'elfe autour. Un vieillard les approche avec une voix chevrotante et leur demande s'ils sont là pour retrouver la trace de, je cite, «cette fripouille de tapette à la con». Dès lors, il leur indique l'emplacement de la maison d'un vieux devin qu'ils avaient exilé car ils ne supportaient plus ces poésies, car toutes ces prédictions étaient versifiées. La maison du devin (Le devin est radin, sa maison tombe en ruines – elle est sur le déclin, sinon elle est divine) est gardée par un garde et la possibilité de combat contre ce garde. Le devin les accueille avec des phrases incompréhensibles car il le dit, il avait été un sage avant (ATTENTION, il versifie ses paroles donc préparer les paroles, si vous en voulez, j'en ai mis à disposition à la fin du scénario). Sinon, il leur donne une quête annexe pour obtenir des indices.

Ils devront aller chercher 50 champignons dans un camp semblable au camp orcs mais rehaussé en difficulté (chef orcs) et ne devons pas utiliser de sort trop puissant à cause des champignons à récolter ainsi que de la forêt environnante. Chaque fruit rapporte entre 10 et 30 PO suivant le bon vouloir du grand vilain MJ. De retour chez le devin, ce dernier leur donne un plan des ruines de Brélok. Durant leurs périples il n'est pas impossible qu'ils croisent des castors mutants (1 chance sur 5)

3eme partie, les ruines

Arrivés aux ruines, ils découvrent une ancienne bourgade déserte. Voir cartes: «Le château» dans les annexes

Les monstres qu'il est possible de rencontrer varient en fonction du niveau et de la taille du groupe:

_ De 2 à 4 personnes de niveau 5, il peut y avoir 3-4 gobelins dans la ville avec 2 archers et un brigand un peu «level up»

_ De 2 à 5 joueurs de niveau 6 ou 5 personnes ou plus de niveau 5, on rajoute 2/3 gobelins, un archer et un «chef brigand»

_ Pour les autres, on peut rajouter 2 archers et un brigand de chaque catégorie rien que dans la ville.

Ils peuvent s'ils fouillent les ruines, trouver une taverne désaffectée où il n'y a plus de nourriture (ou juste pour les ogres donc à éviter de manger pour tout être normalement constitué) mais quelques tonneaux de bière cachés à la cave, une vieille armurerie et un apothicaire au bon vouloir du MJ.

4eme partie, le château

Les ~~glands~~ aventuriers peuvent arriver dans la résidence principale des ruines par l'entrée principale ou par derrière, et donc leur cheminement en est chamboulé. Dans ce mini-donjon, les aventuriers trouveront

S'ils appartiennent au premier groupe pour les monstres de la ville, 2 chefs bandits et 5 gobelins au premier étage ainsi que 3 gobelins et 5 bandits normaux au deuxième

S'ils appartiennent au second groupe, 5 bandits en tout et 1 archer en plus

S'ils appartiennent au dernier, il y aura un chef bandit en plus au second et 2 archers par rapport au second

Enfin, dans la dernière salle se trouve Charles-Henri, ménestrel voleur de niveau 8

Il possède 2 types de flèches: il a 30 flèches noires de drows (dégâts+1) et 10 flèches barbelées des ogres chasseurs (dégâts+2)

C-H est ambidextre, il peut donc avoir deux attaques par assaut.

5eme partie: c'est de pire en pire><'

Le trésor contient 100 PO par personne mais aussi une missive écrit en draconique (il faut avoir «Rune blizzard» pour pouvoir la lire)

On y apprend que ce voleur était manipulé par un dragon qui lui a ordonné de voler le «trésor» des elfes. Il y est écrit:

« Vas là où on peut en un temps égale arrivé à la cité des mièvres, de ceux qui ont la même alimentation que moi, et de ceux qui ont eu ce petit déboire du plat appeler Pot-au-feu et tu pourras me trouver mais fait attention à toi si tu n'a pas la flûte, ou tu finiras comme ceux qui essayent de voler mon trésor »

C'est à l'endroit marqué sur la dernière carte (à ne pas montrer au PJ ;-))

Ils y rencontreront après diverses attaques d'animaux plus ou moins dangereux selon la volonté du MJ (et la table des rencontres), une grotte qui s'enfonce dans le sol et où après un âpre parcours, ils arrivent dans une immense cavité naturelle où les attend un dragon assez jeune pour les siens (1000 ans seulement><)

Mais avant ils devront trouver leur chemin dans un labyrinthe (voir annexe) puis affronter les quelques gobelins de ce même labyrinthe pour réussir à obtenir les clefs de la grotte du dragon (voir annexe aussi><) (elle est accessible au dragon par un sortilège connu de lui seul qui ouvre un trou dans la forêt et le sol jusqu'à l'ancre.)

Ils y découvrent un dragon vert (de la catégorie adulte) cf: table des rencontres ci dessous

6eme et dernière partie (enfin): le trésor

Les personnages, une fois le dragon vaincu, pourront trouver un fabuleux trésor avec:

Une montagne de 50000 PC (c'est plus volumineux><) de 5000 PA et de 7500 PO plus une centaine de pièces de collection datant de 1500 ans et les aventuriers ne connaissent pas ce que c'est (sauf si il y a un nain), de plus il y a des gemmes en tout genres (diamants, rubis, émeraudes, saphirs, aigue marines...etc.) pour une valeur totale de 5000 PO.

Ne me demandez pas pourquoi mais ce dragon est musicophile (qui aime la musique) et donc tout une collection d'instrument divers et variés: deux guitares démons, un hell's basse, un accordéon, un cor de guerre nain et un xylophone. Valeur total à faire expertiser: 7400 PO

Une caisse de livres y est également présente avec à l'intérieur «apprendre la concentration» et «savoir parler aux dieux» avec 2 ou trois autres trucs selon le bon vouloir du MJ ou les besoins des joueurs

De l'équipement sera aussi là avec un total compris entre 5000 et 10000 PO d'équipement pour le groupe

Au milieu de ce trésor se trouve un petit coffret avec à l'intérieur un petit objet brillant: «une magnifique flûte en or». C'est le trésor des elfes mais ils ne doivent pas le savoir et s'ils ne le prennent pas pour le ramener aux elfes, il y aura un malus de 5% sur la commission pour retard et de nouveaux monstres auront investis le labyrinthe.

Enfin ils retournent à la ville elfe de Talairfin où ils sont accueillis en héros et où les aventuriers se disent que les elfes sont définitivement tous des nigauds pour exulter pour une flûte.

PAROLE POSSIBLE POUR LE DEVIN ELFE:

Bonjours à vous, chers aventuriers
Approchez donc, je vous attendais,
Je vois que vous êtes bien préparés
Pour la quête qu'ici vous a mené
Mais avant de pouvoir vous donner
Ce qui en ma possession serai
Une quête je vais vous confiez
Pour votre loyauté me prouver
Dans la forêt, vous allez chercher,
Et de cinquante fruits me tenter
Pour que je vous dévoile mes secrets.
Mais l'étrange lieu où ils sont placés,
Tout seul vous devrez le chercher
Attention, vous allez rencontrer
Sur le chemin, de nombreux dangers

LES AVENTURIERS REVENUS:

Vous voilà donc enfin retournés
Dans cette bâtisse pour y trouver
Quelques pistes et possibilités
Qui au voleur pourrons vous mener
Une feuille je vais vous procurer
Pour que l'objet que vous recherchez
Puisse enfin nous être ramené
Et que votre pécule vous touchiez
Sur ce parchemin vous trouverez
Où le voleur est localisé

	Att	Par	Ad	ev		Pr	dégâts CaC	dégâts arc	cou	xp	Note
Charles-Henri	15(+1 épée)	10(+1 épée)	19	60		5	1D+5 (2att/ass)	1D+4 (+1ou2)*	15(+1 épée)	50	(si on se moque de son nom, il a un bonus de 1 aux dégâts mais un malus de 1 à l'att et à la prd)
chef-orque	10	8		25		3	1D+5 (2att/ass)		10	13	bourrin : FO 14
brigand	9	9		18		2	1D+2		8	8	armé d'une épée
archer	8	6	11	18		2	1D	1D+3	8	10	armé d'un arc et d'une dague
chef-brigand	10	13		25		4	1D+2		14	13	Équipé d'un bouclier
gobelin	8	6		12		2	1D+2		5	5	
grade du devin	11	10		20		3	1D+4		12	13	armé d'une hallebarde 2 mains - FO 13

Table des rencontres

Dragon rencontré

Adulte:

Longueur totale : de 9 à 10 mètres.

Cou : environ 3 m.

Queue : environ 3,50m.

Corps : environ 3 m.

Hauteur : environ 2,50 m.

Largeur debout : environ 1,50 m.

Poids : environ 1,3 t.

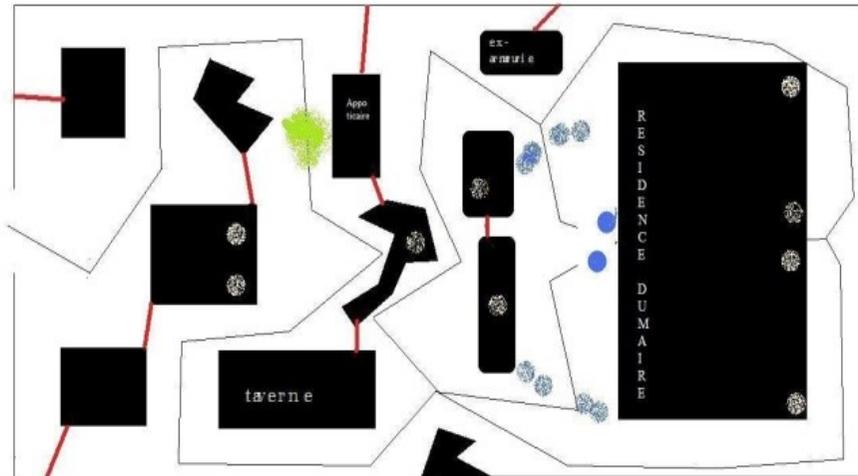
(Ces valeurs sont moyennes, on peut s'en écarter si l'on veut.)

Souffle du dragon vert : nuage de chlore empoisonné, long de 17m, large de 13m et haut de 10m. 1D point de dégâts si esquive ratée. 1D de dégâts de durée si test de résistance magie raté. Le nuage persiste 5 minutes environ. Toute personne qui rentre ou passe un tour de plus dans le nuage est réexposé aux effets. Le dragon est bien sur immunisé à son propre souffle. Dégâts de poison.

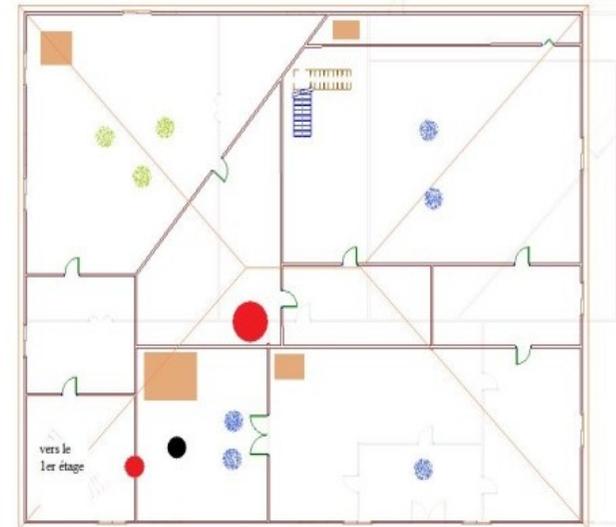
Racines : 2 assauts d'incantation. Des racines sortent du sol, sous l'un des ennemis du dragon, et le clouent au sol. Celui-ci subit un malus de 1 en attaque, et ne pourra bouger pendant 4 assauts.

	AT	PRD	EV	PR	dégâts	Cou	Xp	notes
Dragon	11	14	80	4	1D+2	35	80	Souffle /combat +1pouvoir

Vers les cieux ! : Les dragons verts peuvent voler à une vitesse comprise entre 3 et 17 m par assaut. Les dragonnets ne peuvent voler que vers l'âge de 12 ans, le temps que leurs ailes se développent, et à 12m par assaut maximum. Les dragons âgés peuvent voler beaucoup plus longtemps sans se fatiguer.



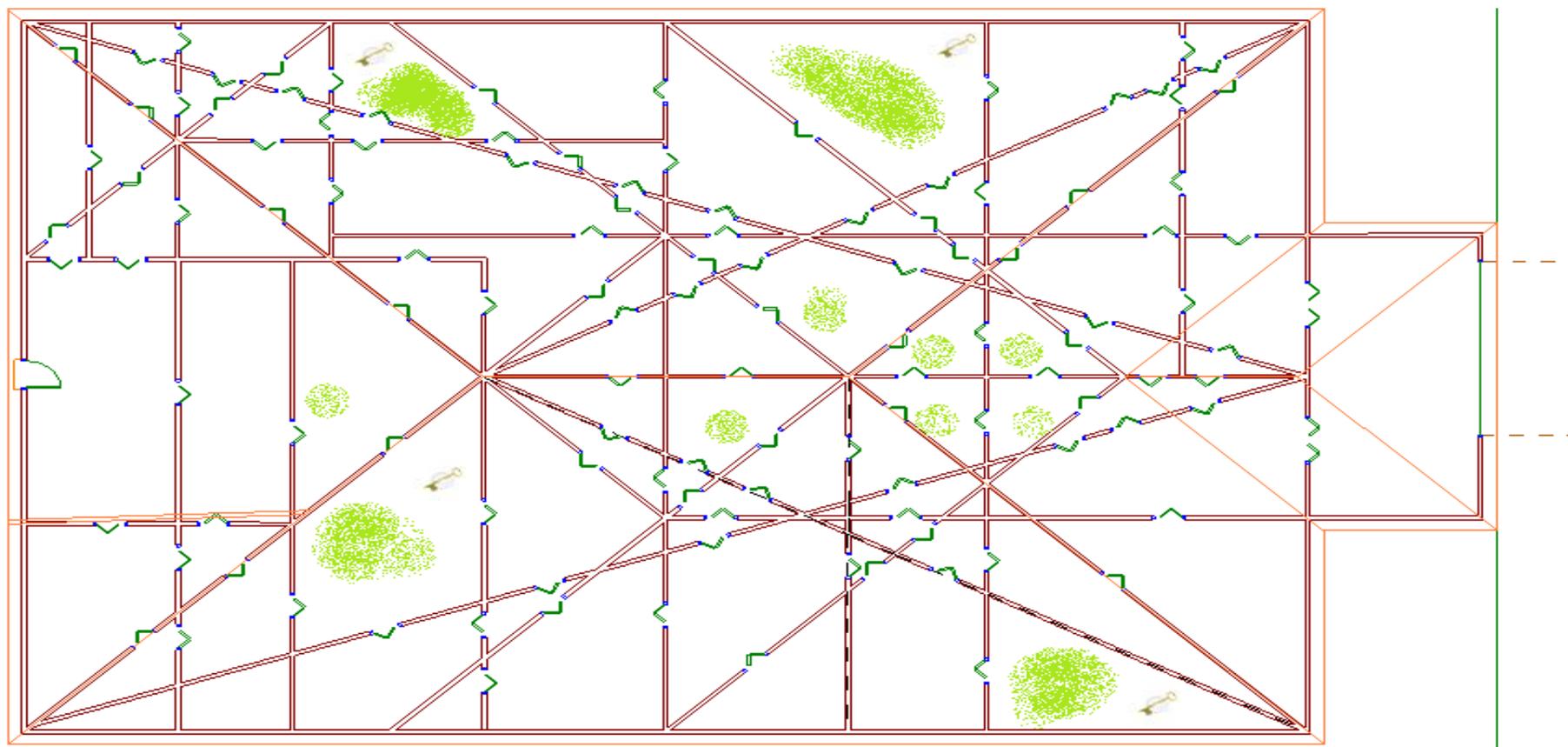
-  GOBBELINS
(entre 5 et 15 suivant le nombre de personnages et la force du groupe)
-  BARRICADE infranchissables hérissée de pic empoisonnée
-  BANDITS DE BASE
-  CHEFS BANDITS
-  ARCHERS SUR LES TOITS
-  CHEMINS que peut emprunter le groupe d'aventurier
-  BATIMENTS
-  PIEGES (ID4 de dégats)
-  Voleur hd 8: Charles-Henri



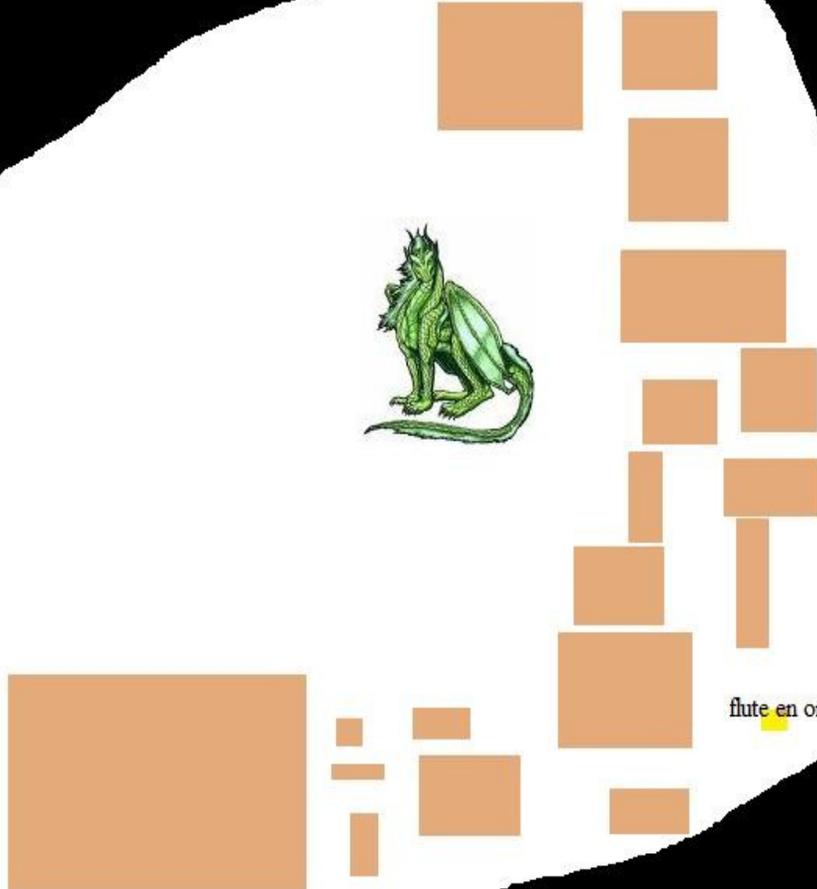
Château

Labyrinthe du dragon

-  clefs ouvrant l'antre
-  groupe de 3 à 5 gobblins
-  porte coulissante
-  1 gobbelin



Antre du dragon



flute en or

1m



5 10 20 30 40 50 60

Mlaüke

Juïenal

Hameau de Pitikal

Fleuve Elibed

Rizu Filoche

Chnafon

Donjon de Fartog

Ruines

Elles Noirs de Zuruk

Labyrinthe forestier

Lac des Ondines

Fourche D'Antimel

Clairière des Mangeurs de Chair Humaine

Centre Caisse des Donjons

Forêt de Schlipak

Ruines de Brelok

Lac de Zblouf

Grottes Grask

H. Carottes

H. Potreaux

H. Navets

H. Patates

Cité sylvestre Talairfin

Ranuf

Zoyek

Chens d'Ulsyri

Cité sylvestre Laritournel

Plorodou-sur-Zblouf

Donjon d'Urlubo

plaine du Nimejaddai

